



# Elementos para um modelo operacional de análise da economia criativa para a cidade de Porto Alegre

## I. Introdução

Esta nota tem por objetivo sistematizar as discussões que vêm sendo realizadas no grupo de trabalho (GT) constituído por equipes do Governo Estadual, pela Prefeitura Municipal de Porto Alegre e por representantes das universidades parceiras no âmbito dos debates de formulação de políticas públicas para a economia criativa para os municípios. O GT tem como objetivo a construção de uma proposta de política para o Município de Porto Alegre, como projeto-piloto para a criação de um modelo que possa ser replicado em todos os municípios interessados em desenvolver ações nesta área. A proposta de modelo aqui apresentada, uma vez ratificada pelo GT, será um dos instrumentos para a construção desta política.

O ponto de partida para a formulação desta política são os estudos realizados desde o início de 2019 pelo Departamento de Economia e Estatística (DEE), por demanda da Secretaria de Estado da Cultura (SEDAC), nos marcos da Ação Programática RS Criativo. Este trabalho converge para as ações da Secretaria de Ciência e Tecnologia (SCIT), que, através do programa INOVA RS, instituiu um Grupo de Trabalho de Economia Criativa. Em 2021, essas iniciativas receberam demandas apresentadas pelo governo municipal da capital, através da Secretaria de Desenvolvimento Econômico (SDECT), que vem desenvolvendo um programa municipal na área.

A partir dessa convergência, dois movimentos complementares estão em andamento. De um lado, o GT Economia Criativa do INOVA RS avançou no debate acerca de uma metodologia de priorização que possa orientar os municípios, discutindo critérios e indicadores que possam ser adequados para a formulação de políticas públicas no setor. Para isso, um segundo movimento faz-se necessário: a construção de um modelo conceitual acerca do objeto, a economia criativa, materializado na definição de quais as atividades econômicas e quais ocupações profissionais podem ser incluídas no conceito. Esse esforço é necessário na medida em que o conceito de economia criativa é relativamente novo e não se materializa em um modelo único, aceito universalmente. Por isso, esta nota técnica tem como objetivo estabelecer um conceito operacional que permita definir os critérios de mensuração e análise das atividades relacionadas com a economia criativa.

A proposta a seguir foi formulada como insumo para esse processo de construção de uma metodologia replicável que possa ser adaptada pelos municípios. Em junho de 2021, o GT de Economia Criativa reuniu-se e realizou um debate sobre os distintos modelos e abordagens do tema, avançando em algumas definições. Foram debatidos os modelos do Sistema de Informações e Indicadores da Cultura do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), que é utilizado pelo Governo do Estado, o modelo da Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (FIRJAN) e o do Departamento de Cultura, Mídia e Esportes (DCMS) do Reino Unido. A partir dessa discussão, foram estabelecidos os parâmetros para



a construção de critérios para a análise da economia criativa no Rio Grande do Sul e nos seus municípios. Tendo como referência os consensos construídos nesse debate, apresenta-se, a seguir, uma proposta de um conceito operacional, que estabelece uma lista de atividades econômicas e de ocupações servirão como base para a construção de indicadores acerca da economia criativa.

## II. Proposta de modelo operacional

A definição de um modelo tem como ponto de partida o debate em torno do conceito de economia criativa, de modo a construir um consenso em torno de quais são as atividades que devem ser analisadas. Este acordo, no entanto, não tem a pretensão de esgotar uma discussão que ainda está em andamento, mas estabelecer uma definição operacional que nos permita estabelecer um conjunto de indicadores para análise do tema. Isso porque o conceito de economia criativa ainda está em construção. De modo geral, este debate, que se iniciou na virada do século XX para o XXI, resulta de um esforço para compreender as novas dinâmicas gestadas pela convergência entre a expansão da indústria cultural, o processo de globalização da economia e as perspectivas abertas pelo processo de inovação tecnológica e produtiva. A formulação pioneira acerca do tema foi realizada pelo Governo do Reino Unido, por meio do seu Departamento de Cultura, Mídia e Esportes (DCMS), que elaborou, em 1998, o seu primeiro mapeamento das indústrias criativas. O objetivo era mostrar que a economia criativa traz consigo um grande potencial de geração de emprego, renda e inovação.

A partir dessa primeira abordagem mais sistemática, outras instituições públicas e pesquisadores se engajaram no esforço de compreensão deste novo campo de atividades, que se alastrava pelo mundo na esteira do crescimento da importância do setor de serviços nas economias centrais e periféricas. Instituições vinculadas ao sistema das Nações Unidas, como o Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD), a Organização Internacional de Propriedade intelectual (WIPO) e a Agência das Nações Unidas para a Cultura e a Educação (UNESCO), passaram a desenvolver ferramentas teóricas e metodológicas para um maior entendimento da dinâmica e do potencial da economia criativa. As distintas abordagens dos estudos que focam este tema convergem no sentido de postular que a cultura pode ser um vetor relevante para o desenvolvimento.

De modo geral, incluem-se na economia criativa todos aqueles setores nos quais a criação de valor tem como base dimensões imateriais, como a criatividade, a cultura, o conhecimento e a inovação. A literatura existente define um conjunto de atividades econômicas que fazem parte do universo da economia criativa: as artes visuais e cênicas, a literatura, a música, o audiovisual, as comunicações, TV e rádio, a publicidade, a arquitetura, o design, a moda, assim como as atividades de pesquisa e desenvolvimento, *software* e games, artesanato, turismo e patrimônio histórico e cultural. É um conjunto de atividades heterogêneas do ponto de vista de sua composição, objetos e dinâmica, mas que tem em comum estarem sempre associados a conhecimento, cultura e criatividade. São atividades econômicas



nas quais a agregação de valor é determinada por elementos intangíveis, para além da dimensão material da sua produção. São, além disso, setores que estão diretamente associados a processos de inovação, tanto do ponto de vista tecnológico como do ponto de vista da estrutura organizacional e dos modelos de negócio.

No entanto, a complexidade e a novidade do tema ainda desafiam os formuladores de políticas para o setor. Isso porque, para além de um acordo geral acerca da importância da abordagem da economia criativa na formulação de políticas de desenvolvimento, não há uma definição mais estrita, amplamente estabelecida e acordada acerca de quais são as atividades econômicas que compõem a economia criativa. A formulação de um modelo operacional implica na identificação detalhada destas atividades econômicas e ocupações profissionais para que se possam construir métricas e indicadores para a análise da realidade. Por isso, o primeiro passo na definição do modelo operacional foi a análise e comparação da composição dos modelos adotados por outras instituições e unidades da Federação.

Para realizar este trabalho, foi feita uma síntese a partir de três modelos: (a) o que vinha sendo utilizado pelo DEE, que tem como base a definição de economia criativa do PNUD e utilizava os critérios adotados pelo Sistema de Informações e Indicadores da Cultura (SIIC), do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, 2019); (b) o modelo utilizado pela FIRJAN nos seus mapeamentos da economia criativa no Brasil (FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO RIO DE JANEIRO, 2019); e (c) o modelo debatido pelo Governo do Estado de São Paulo na construção de suas políticas para o setor (ADDUCI; NOVAIS, 2019). A análise da composição desses três modelos foi complementada com uma análise e revisão completa tanto da Classificação Nacional de Atividades Econômicas do IBGE como da Classificação Brasileira de Ocupações com o objetivo de garantir a incorporação de todas as atividades e ocupações relacionadas com o presente objeto de estudo.

O debate conduziu a um consenso entre os participantes do GT em torno de algumas definições importantes. A primeira diz respeito à exclusão das atividades de telecomunicações, que fazem parte do modelo do SIIC, que vinha sendo adotado pela Fundação de Economia e Estatística desde 2015 e seguiu sendo utilizado pelo DEE. Houve um entendimento comum de que essas atividades, ainda que consistam em uma infraestrutura fundamental para o desenvolvimento das atividades criativas, não se constituem por si mesmas como atividades econômicas criativas e nem contam com contingentes significativos de ocupações profissionais de natureza criativa. Assim, optou-se por eliminar um conjunto de atividades econômicas do setor de telecomunicações que até então vinham sendo utilizadas no modelo do DEE.

A segunda definição importante foi a de incorporar as atividades de pesquisa e desenvolvimento (P&D) no modelo. Tomando como base o modelo proposto pela FIRJAN, houve um consenso de que essas atividades são importantes, mesmo que algumas das atividades de pesquisa não se relacionem



de forma imediata com atividades criativas. A formação de profissionais e o ambiente de inovação relacionado com as atividades de pesquisa cumprem um papel fundamental no sentido de fortalecer a economia criativa. O entendimento de que as atividades de P&D são importantes para a economia criativa relaciona--se também com as características de Porto Alegre e de outras cidades do Rio Grande do Sul, onde as instituições de pesquisa e ensino cumprem um papel importante na constituição de ecossistemas de inovação e criatividade. No entanto, como se verá mais adiante, a incorporação das atividades de P&D nesta proposta de modelo operacional fez-se de maneira um pouco mais restrita do que na proposta da FIRJAN, que incorpora um arco muito amplo de atividades e ocupações. Foram agregadas ao modelo, as atividades de educação superior como um todo e as atividades de pesquisa mais diretamente relacionadas com as atividades criativas, notadamente nas ciências humanas e naquelas áreas das ciências exatas mais relacionadas à inovação e criatividade.

A terceira definição importante foi a de incorporar a indústria da moda no âmbito ao presente modelo operacional. Esta definição é comum a todos os modelos teóricos da economia criativa, que entendem que a moda faz parte de um campo de criações funcionais onde a criatividade é elemento central na agregação de valor aos produtos. No modelo do SIIC, apenas as atividades de design são incluídas, o que não dá conta da complexidade do tema. No modelo da FIRJAN e do de São Paulo, no entanto, todas as atividades econômicas relacionadas com a indústria da moda são parte do modelo. É evidente que nem toda a indústria de confecções é pautada pela criatividade e inovação, mas a atividade criativa é cada vez mais importante no âmbito da indústria do vestuário, da mesma forma que os critérios de escolha estéticos e culturais vêm-se tornando mais relevantes para os consumidores, o que justifica a incorporação das atividades da cadeia de vestuário e confecções ao modelo.

Por fim, a quarta definição geral foi a de que não sejam incorporadas as atividades do turismo no modelo operacional. A solicitação dessa incorporação foi apresentada ao GT do INOVA RS por interlocutores dos municípios no processo de discussão realizado nas regiões. O turismo tem, de fato, uma forte conexão com a economia criativa, pois o setor cultural contribui com o turismo mediante a demanda por “lugares de patrimônio histórico e cultural, festivais, museus e galerias, assim como com a música, dança... o ambiente cultural e as tradições dos diferentes territórios podem ser uma atração para turistas” (UNITED NATIONS DEVELOPMENT PROGRAMME, 2010, p. 21). No entanto, as atividades econômicas relacionadas ao turismo, que são os transportes, a hotelaria, as operadoras, assim como as ocupações a elas relacionadas, não são áreas nas quais o valor agregado tenha relação direta com as dimensões imateriais da criatividade.

O *trade* turístico beneficia-se por uma demanda gerada por ativos relacionados com a economia criativa, como o patrimônio histórico e cultural, as atividades artísticas e a vida cultural dos territórios. Nesse sentido, ao incluir as atividades e ocupações relacionadas a essas áreas, a interação com o se-



tor do turismo estará contemplada nesta análise, mas a atividade turística, por si só, não se enquadra nos critérios do conceito de economia criativa, uma vez que sua relação não é direta.

A partir dessas definições, com base no debate realizado no GT, foi consolidado o modelo que serviu como referência para a seleção de atividades econômicas e de ocupações que servirão como critério de análise do potencial de desenvolvimento da economia criativa para os municípios. O modelo consiste em quatro grandes grupos e oito subgrupos que serviram como base para o levantamento das atividades econômicas e das ocupações criativas que constituem o presente modelo operacional. O Quadro I sintetiza essas definições.

**Quadro I - Setores que compõem a economia criativa**

ÁREA	GRUPO	ATIVIDADES
Cultura	Patrimônio e culturas tradicionais	Expressões culturais tradicionais Cultura popular Patrimônio, museus e bibliotecas Artesanato Gastronomia
	Artes visuais e performáticas	Artes visuais Artes cênicas (teatro e dança) Música Fotografia Casas de espetáculo Estúdios de gravação Produtoras
Mídia	Publicação, editoração e mídia	Edição de livros jornais e revistas Edição integrada à impressão de livros, jornais e revistas Comercialização de livros jornais e revistas Portais e provedores de conteúdo na internet
	Audiovisual	Produção, distribuição e exibição cinematográfica e audiovisual Atividades de TV aberta, rádio e TV a cabo
Criações Funcionais	Arquitetura, design e moda	Serviços de arquitetura Design de produto Design de moda Confecção e comercialização de moda Comercialização de produtos relacionados ao design
	Publicidade e pesquisa de mercado	Agências de publicidade Agências de pesquisa de opinião
Tecnologia	Pesquisa, Desenvolvimento e Ensino Superior	Ensino de artes, cultura e línguas Atividades de pesquisa acadêmica nas áreas de humanas, saúde e exatas. Instituições universitárias
	TI e <i>software</i> , pesquisa e desenvolvimento	Fabricação de equipamentos Comercialização de equipamentos Criação de programas de computador Indústria de <i>games</i>

Fonte: elaboração do autor.

A divisão das atividades econômicas em áreas e grupos é apenas um instrumento importante para possibilitar análises mais focadas nas distintas cadeias produtivas setoriais. No entanto não pode ser considerada uma separação estanque, na medida em que muitas das atividades e ocupações sele-



cionadas se relacionam com mais de um dos grupos. Atividades relacionadas com a música estão enquadradas no grupo de Artes Visuais e Performáticas, mas também tem relação com o setor audiovisual. Atividades de artes visuais também se enquadram no mesmo grupo, mas tem também uma interface forte com a publicidade. Neste sentido o enquadramento nos distintos grupos não é uma separação fixa, mas apenas uma maneira de organizar o conjunto de atividades e ocupações de acordo com as afinidades setoriais.

A construção de indicadores e de métricas para analisar as atividades relacionadas com a economia criativa a partir das estatísticas disponíveis demanda, portanto, identificar as atividades econômicas e as ocupações relacionadas aos setores. A Comissão Nacional de Classificações (Concla) é responsável pelo monitoramento, definição das normas de utilização e padronização das classificações estatísticas no Brasil. Sob a perspectiva setorial, as estatísticas disponíveis são construídas segundo a Classificação Nacional das Atividades Econômicas (CNAE), que aglutina os dados de acordo com a atividade principal dos empreendimentos. Através dela, podem-se acessar os dados de empregos, de número de empresas, de massa salarial, faturamento e arrecadação de impostos. Sob a perspectiva ocupacional da força de trabalho, as estatísticas são organizadas segundo a Classificação Brasileira de Ocupações (CBO), que tem por objeto não mais as empresas, mas as características ocupacionais dos indivíduos no mercado de trabalho. A seguir são apresentadas as listagens de atividades e ocupações que constituem o modelo operacional a ser utilizado nos estudos municipais.

### **III. Classificação por atividades econômicas**

A CNAE é a classificação oficialmente adotada pelo Sistema Estatístico Nacional e pelos órgãos federais gestores de registros administrativos. Ela se estrutura em 21 seções, 87 divisões, 285 grupos, 673 classes e 1301 subclasses. A proposta a seguir buscou compatibilizar os modelos do SIIC, da FIRJAN e do estudo da Fundação SEADE de São Paulo e compor um modelo consistente para as análises nos municípios gaúchos. As atividades econômicas foram selecionadas em um nível de desagregação de classes (cinco dígitos) da CNAE 2.0. Em alguns casos particulares, onde uma atividade tipicamente criativa se mistura com outras atividades em uma mesma classe, a opção foi a de fazer uma seleção em termos de subclasse (sete dígitos).

Diversas pesquisas estatísticas divulgam seus dados organizados segundo a CNAE, permitindo a obtenção de informações acerca do número de empresas, de postos de trabalho, das remunerações, das características da força de trabalho em termos de gênero e escolaridade. Exemplo dessas bases são a Relação Anual das Informações Sociais (RAIS), o Cadastro Nacional das Empresas (CEMPRE) do IBGE, assim como as pesquisas anuais da indústria, do comércio e de serviços da mesma instituição. Além disso, mediante a CNAE, podem-se obter também os dados fiscais, relativos ao faturamento e pagamento de impostos estaduais (ICMS) e municipais (ISSQN).



Do ponto de vista da economia criativa em seu conjunto os dados disponíveis através da CNAE apresentam algumas limitações, que precisam ser consideradas. Em primeiro lugar estes dados se referem exclusivamente ao mercado formal de trabalho. Isto faz com que não se possam identificar as atividades no seu conjunto, em função da expressiva informalidade das relações de trabalho em alguns dos setores, especialmente o das artes performáticas e visuais (música, teatro, pintura e literatura), uma vez que elas não se estruturam através de relações de trabalho formal. Além disso, a análise dos dados das atividades econômicas organizadas em CNAEs não permite identificar aqueles profissionais criativos que atuam no âmbito de atividades econômicas não criativas, uma vez que estes são computados em atividades distintas. Um designer de uma fábrica de automóveis é um profissional criativo, mas faz parte das estatísticas da indústria automobilística, que não faz parte da economia criativa.

A lacuna da informalidade pode ser mitigada de duas maneiras: de um lado, através da análise das ocupações (CBOs). Como se observará na próxima seção, nos censos demográficos, assim como na PNAD, podem-se obter informações acerca das ocupações daqueles profissionais que não possuem um vínculo empregatício formal. Além disso, uma legislação recente criou a figura do microempreendedor individual (MEI), que permite a regularização de profissionais informais para efeitos fiscais e previdenciários. Esse registro está também agrupado por CNAE, o que permite que a lista proposta seja utilizada também para incorporar os dados disponíveis acerca dos MEIs ao nosso modelo. O Quadro II sistematiza a proposta de modelo operacional conforme as CNAEs

**Quadro II - Atividades econômicas da economia criativa (CNAEs)**

Área	Grupo	Atividades
Cultura	Patrimônio e Culturas Tradicionais	47890/01 Comércio varejista de suvenires, bijuterias e artesanato 91015 Atividades de bibliotecas e de arquivos 91023 Atividades de museus e de exploração, restauração 91031 Atividades de jardins botânicos, zoológicos e parques 93212 Parques de diversão e parques temáticos 94936 Atividades de organizações associativas ligadas à cultura
	Artes Visuais e Performáticas	18300 Reprodução de materiais gravados em qualquer suporte 32205 Fabricação de instrumentos musicais 47563 Comércio varejista especializado em instrumentos musicais 47890/03 Comércio varejista de objetos de arte 47890/01 Comércio varejista de equipamentos fotográficos e para filmagem 59201 Atividades de gravação de som e edição de música 74200 Atividades fotográficas e similares 82300/02 Casas de festas e eventos 90019 Artes cênicas, espetáculos e atividades complementares 90027 Criação artística 90035 Gestão de espaços para artes cênicas, espetáculos e outros 93298 Shows, feiras, discotecas, danceterias, salões de dança e similares
Mídia	Publicação, editoração e mídia	18113 Impressão de jornais, livros, revistas e outras publicações 18211 Serviços de pré-impressão 18229 Serviços de acabamentos gráficos 46478 Comércio atacadista de papelaria; livros, jornais e outras publicações 47610 Comércio varejista de livros, jornais, revistas e papelaria 58115 Edição de livros 58123 Edição de jornais 58131 Edição de revistas 58212 Edição integrada à impressão de livros 58221 Edição integrada à impressão de jornais



Mídia	Publicação, editoração e mídia	58239 Edição integrada à impressão de revistas 63194 Portais, provedores de conteúdo e outros serviços 63917 Agências de notícias
	Audiovisual	26400 Fabricação de aparelhos de recepção, reprodução 26701 Fabricação de equipamentos e instrumentos 26809 Fabricação de mídias virgens, magnéticas e ópticas 47628 Comércio varejista de discos, CDs, DVDs e fitas 59111 Atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de TV 59120 Atividades de pós-produção cinematográfica 59138 Distribuição cinematográfica, de vídeo e de programas de TV 59146 Atividades de exibição cinematográfica 60101 Atividades de rádio 60217 Atividades de TV aberta 60225 Programadoras e atividades relacionadas à televisão 61418 Operadoras de televisão por assinatura a cabo 61434 Operadoras de televisão por assinatura por satélite 77225 Aluguel de fitas de vídeo, DVDs e similares
Criações funcionais	Arquitetura, design e moda	14118 Confeção de roupas íntimas 14126 Confeção de peças do vestuário, exceto roupas íntimas 14142 Fabricação de acessórios do vestuário 14215 Fabricação de meias 14223 Fabricação de artigos de vestuário produzidos em malharias 15211 Fabricação de artigos para viagem, bolsas e semelhantes 15319 Fabricação de calçados de couro 15327 Fabricação de tênis de qualquer material 15335 Fabricação de calçados de material sintético 15394 Fabricação de calçados de materiais não especificados 32116 Lapidação de gemas e fabricação de artefatos de ouro 32124 Fabricação de bijuterias e artefatos semelhantes 32400 Fabricação de brinquedos e jogos recreativos 46168 Representantes comerciais têxteis, vestuário e calçados 46427 Comércio atacadista de artigos de vestuário e acessórios 46435 Comércio atacadista de calçados e artigos de viagem 47814 Comércio varejista de artigos do vestuário e acessórios 47822 Comércio varejista de calçados e artigos de viagem 47831 Comércio varejista de joias e relógios 47857 Comércio varejista de artigos usados 71111 Serviços de arquitetura 74102 Design e decoração de interiores 77233 Aluguel de objetos de vestuário, joias e acessórios
	Publicidade e pesquisa de mercado	18130 Impressão de material publicitário 73114 Agências de publicidade 73122 Agenciamento de espaços de publicidade 73190 Atividades de publicidade não especificadas anteriormente 73203 Pesquisas de mercado e opinião pública
Tecnologia	Pesquisa, Desenvolvimento e Ensino superior	72100 Pesquisa e Desenvolvimento em ciências físicas e naturais 72207 Pesquisa e Desenvolvimento em ciências sociais e humanas 82300/01 Serviços de organização de feiras, congressos e exposições 85317 Educação superior – graduação 85325 Educação superior – graduação e pós-graduação 85333 Educação superior – pós-graduação e extensão 85929 Ensino de arte e cultura 85937 Ensino de idiomas
	TI e Software	26108 Fabricação de componentes eletrônicos 26213 Fabricação de equipamentos de informática 26221 Fabricação de periféricos para equipamentos de informática 46516 Comércio atacadista de computadores, periféricos e equipamentos 47512 Comércio varejista especializado de equipamentos de informática 62015 Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda 62023 Desenvolv. e licenciamento de programas de computador customizáveis 62031 Desenvolv. e licenciamento programas de computador não-customizáveis 62040 Consultoria em Tecnologia da Informação 63119 Tratamento de dados, provedores de serviços

Fonte: Comissão Nacional de Classificação (INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, 2021).





Tomando-se como referência a proposta de São Paulo, a inclusão das atividades relacionadas à moda implicou na incorporação de atividades industriais das áreas de confecção e vestuário. Para garantir a comparabilidade, optou-se por incluir as mesmas atividades neste modelo. Foram deixadas de fora as atividades industriais de fiação e tecelagem, na medida em que incorporam uma dimensão menor de criatividade. Já as atividades comerciais do setor de moda (atacado e varejo) foram incluídas na sua totalidade de forma consistente com as demais atividades de outros grupos que também incluem a comercialização.

#### **IV. Classificação por ocupação**

A CBO é o documento normalizador do reconhecimento, da nomeação e da codificação dos títulos e conteúdos das ocupações do mercado de trabalho brasileiro. Essa classificação se estrutura em 10 grandes grupos, 47 subgrupos principais, 192 subgrupos, 596 famílias ocupacionais e 2.422 ocupações. O modelo aqui apresentado sintetizou as ocupações propostas pelo SIIC, pela FIRJAN além de fazer uma revisão geral de todas as ocupações existentes de forma a incorporar todas as possíveis ocupações criativas. Isso permitiu agregar dimensões da gastronomia na amostra, mediante a inclusão de ocupações como chefes de cozinha, mestres cervejeiros e outras ocupações que se encontram diluídas em um conjunto maior de atividades que não necessariamente são classificadas como criativas. Além disso, permite também dar mais consistência à análise de setores como moda, uma vez que viabiliza a separação de atividades de natureza mais artesanal e criativa das atividades repetitivas e convencionais da indústria têxtil.

O agrupamento das ocupações em grupos tem por objetivo a construção de análises mais setoriais das distintas cadeias produtivas. No entanto, muitas das ocupações relacionam-se com mais de um grupo (por exemplo, a família 2622 compreende diretores de teatro, cinema e TV, ou a 2623, que inclui cenógrafos de teatro e cinema). Nesses casos, as ocupações foram colocadas no grupo em que se situam a maioria dos seus participantes, independentemente de sua abrangência ser relacionada a mais de um grupo. Nesse sentido, a análise das ocupações tende a fazer mais sentido quando analisadas em seu conjunto. Qualquer estudo setorial vai depender de uma realocação das ocupações atendendo a essa possibilidade de superposição das ocupações em vários setores. No entanto, no seu conjunto, o levantamento dá conta da incorporação de todas as ocupações relacionadas com a economia criativa.

A análise de pesquisas estatísticas utilizando a classificação por ocupação a partir da CBO aporta dados acerca do número de postos de trabalho e das características da força de trabalho formal (em bases como a RAIS) e permitem identificar ocupações criativas exercidas no âmbito de atividades econômicas não criativas. Além disso, em alguma medida, dá conta das ocupações exercidas de maneira informal, que pode ser identificada nos Censos Demográficos e na PNAD. No entanto, essa vantagem



se vê limitada pela grande defasagem temporal do Censo Demográfico, que é realizado a cada 10 anos, assim como por limites do desenho da PNAD, que é uma pesquisa amostral e que se aplica apenas nas capitais e regiões metropolitanas. O Quadro III apresenta as ocupações selecionadas.

**Quadro III - Ocupações da economia criativa (CBOs)**

Área	Grupo	Família ocupacional
Cultura	Patrimônio e Culturas Tradicionais	1311 Diretores de museus, bibliotecas e serviços culturais 2612 Bibliotecário, documentaristas (profis. da informação) 2613 Museólogos e arquivistas 2711 Chefes de cozinha 3250 Enólogo 3711 Assistentes de biblioteca, técnico em biblioteconomia 3712 Técnicos em museologia 3761 Bailarinos de danças folclóricas e populares 3762 Artistas de circo 7911 Artesão 8401 Mestres cervejeiros, mestre chocolateiro, mestre doceiro
	Artes Visuais e Performáticas	2349 Professores de artes visuais, de música e do espetáculo 2618 Fotógrafos 2623 Cenógrafos, diretor de arte 2624 Artistas plásticos, desenhistas, cartunistas 2625 Atores 2626 Compositor, arranjador, regente, musicólogo 2627 Músicos, instrumentista, intérpretes 2628 Coreógrafos, bailarinos e profissionais da dança 3524 Agentes e técnicos de direitos autorais 3741 DJ, projetista, microfonista e técnicos de som 3742 Técnicos em cenografia 5161 Maquiador 7421 Confeccionadores e afinadores de instrumentos musicais 7523 Ceramista 7524 Decoradores e pintores de vidro e cerâmica 7664 Laboratoristas, auxiliar de laboratório fotográfico 9152 Luthier, restaurador de instrumentos musicais
Mídia	Publicação, editoração e mídia	2534 Influenciador digital, analista e assist. de mídias sociais 2611 Jornalistas, redatores, revisores, editores de jornal 2614 Filólogos, tradutores, linguistas, interpretes e afins 2615 Escritor, poeta, crítico, roteirista de cinema e TV 2616 Editor de livros, jornais e revistas 3713 Técnico em artes gráficas e programação visual 7606 Supervisor de artes gráficas 7661 Diagramadores, trabalhadores da pré-impressão gráfica 7663 Operador de acabamento (indústrias gráficas) 7687 Restaurador de livros
	Audiovisual	2617 Locutor, comentarista e âncora de mídias audiovisuais 2619 Assistente de direção, continuísta 2621 Produtor cinematográfico, tecnólogo produção audiovisual 2622 Diretor de cinema, TV e teatro 3721 Operador de câmara, diretor de fotografia 3731 Técnico audiovisuais, operadores e técnicos audiovisuais 3743 Operador de projetores cinematográficos 3744 Diretor, editor, montador e finalizador de mídias 3763 Apresentador de programas de rádio e de televisão
Criações Funcionais	Arquitetura, design e moda	2141 Arquitetos 2629 Decorador de interiores 3184 Desenhistas e projetistas técnicos 3188 Projetista de móveis, modelista de roupas e de calçados 3751 Designers, produtores, consultores e vitrinistas (n. médio) 3764 Modelo, manequim 7510 Joalheiros e lapidadores, artesãos de metais preciosos 7511 Ourives, fundidor e gravador 7630 Alfaiates, modistas, chapeleiros e peleteiros



Criações Funcionais	Arquitetura, design e moda	7681 Costureiros, bordadeiras e afins 7683 Sapateiros e afins 7711 Marceneiro 7751 Marcheteiro, entalhador, montador de móveis
	Publicidade e pesquisa de mercado	1233 Diretor de marketing 1423 Gerentes de marketing e comunicação, analistas de pesquisas 2531 Profissionais de publicidade, diretor de arte, de criação, de mídia 4241 Entrevistador de pesquisas de opinião e mídia
Tecnologia	Pesquisa, desenvolvimento e ensino superior	1236 Diretor de Tecnologia da Informação 1237 Diretor de Pesquisa e Desenvolvimento 1313 Diretor e gerente instituições de ensino públicas e privadas 1426 Gerente de pesquisa e desenvolvimento 2030 Pesquisador em ciências biológicas 2031 Pesquisador em computação e ciências exatas 2032 Pesquisador em engenharia e tecnologia 2033 Pesquisador em ciências da saúde 2034 Pesquisador em agronomia, ciências florestais e zootecnia 2035 Pesquisador em ciências sociais e humanas 2341-20 Professor de computação ensino superior 2343 Professor de arquitetura, engenharia e geologia ensino superior 2346 Professor de língua e literatura 2347 Professor de ciências humanas no ensino superior 2511 Cientista social (antropólogo, sociólogo, cientista político) 2514 Filósofo 3951 Técnico de apoio em pesquisa e desenvolvimento
	TI e <i>software</i>	1236 Diretor de TI 1425 Gerente de desenvolvimento de sistemas TI 2122 Engenheiro da computação 2124 Analista de desenvolvimento de <i>software</i> 3171 Programador, desenvolvedor multimídia, games e plataformas

Fonte: Comissão Nacional de Classificação (INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, 2021).

Este modelo operacional tem como objetivo prover os municípios de um instrumento para a análise do potencial das políticas públicas voltadas para a economia criativa. As listas de atividades econômicas e de ocupações aqui listadas proporcionam um marco comum para o levantamento de informações nas bases de dados disponíveis que contribuam para um melhor conhecimento da situação de cada cidade no que diz respeito às atividades criativas existentes no território. Como todo modelo, ele tem limites, constituindo-se em um instrumento de aproximação e abordagem da realidade que pode e deve ser constantemente aperfeiçoado. Ao mesmo tempo, ele é uma ferramenta para a construção de indicadores empíricos que permitam nortear as políticas públicas para o setor. A taxonomia das atividades criativas aqui apresentada tem como objetivo contribuir para este esforço conjunto entre o Governo do Estado e os governos municipais.



## Referências bibliográficas

ADDUCI, C. C.; NOVAIS, L. F. **A economia criativa no estado de São Paulo (2012-2016):** definição e análise. São Paulo: Fundação SEADE, mar. 2019. Disponível em: <https://www.seade.gov.br/produtos/ensaioeconjuntura/a-economia-criativa-no-estado-de-sao-paulo-2012-2016-definicao-e-analise/>. Acesso em: 10 jul. 2021.

BUITRAGO, F.; DUQUE, I. **La Economía Naranja:** una oportunidad infinita. Washington, DC: Banco Interamericano de Desenvolvimento, 2013. Disponível em: <https://publications.iadb.org/bitstream/handle/11319/3659/La%20economia%20naranja%3a%20Una%20oportunidad%20infinita.pdf?sequence=4>. Acesso em: 9 maio 2016.

FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO RIO DE JANEIRO. **Mapeamento da indústria criativa no Brasil.** Rio de Janeiro: FIRJAN, fev. 2019. (Estudos e pesquisas). Disponível em: <https://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/downloads/MapeamentoIndustriaCriativa.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2019.

GORGULHO, L. F.; GOLDENSTEIN, M.; ALEXANDRE, P. V. M.; TABOAS DE MELLO, G. A. **A economia da cultura, o BNDES e o desenvolvimento sustentável.** (BNDES Setorial 30). Brasília, DF: BNDES, set. 2009. Disponível em: [https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/1310/1/BS%2030\\_final%20A.pdf](https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/1310/1/BS%2030_final%20A.pdf). Acesso em: 12 fev. 2016.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Sistema de informações e indicadores culturais 2007-2018.** Rio de Janeiro: IBGE, 2019. (Estudos & pesquisas: informação demográfica e socioeconômica, n.42). Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101687.pdf>. Acesso em: 13 maio 2019.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Comissão nacional de classificação.** Rio de Janeiro: IBGE, 2021. Disponível em: <https://concla.ibge.gov.br/>. Acesso em: ago. 2019.

NÚÑEZ, T. A economia criativa no Rio Grande do Sul: estimativas e potencialidades. **Indicadores Econômicos FEE**, Porto Alegre, v. 44, n. 2, p. 93-108, 2016.

OLIVEIRA, J. M. de; ARAUJO, B. C. de; SILVA, L. V. **Panorama da economia criativa no Brasil.** Rio de Janeiro: Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada, out. 2013. (Texto para Discussão, n. 1880). Disponível em: [http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/2026/1/TD\\_1880.pdf](http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/2026/1/TD_1880.pdf). Acesso em: 6 jun. 2019.

UNITED NATIONS DEVELOPMENT PROGRAMME. **The creative economy report 2010:** creative economy – a feasible development option. Geneva: United Nations, 2010. Disponível em: [https://unctad.org/en/Docs/ditctab20103\\_en.pdf](https://unctad.org/en/Docs/ditctab20103_en.pdf). Acesso em: 15 maio 2015.

UNITED NATIONS DEVELOPMENT PROGRAMME. **Creative economy report – special edition “widening local development pathways”.** Paris: UNESCO, 2013.

UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION. **Re-Shaping cultural policies:** a decade promoting the diversity of cultural expressions for development. Paris: UNESCO, 2015. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243029>. Acesso em: 20 ago. 2019.

VALIATI, L.; FIALHO, A. L. do N. (org.). **Atlas econômico da cultura brasileira:** metodologia I. Porto Alegre: UFRGS/CEGOV, 2017. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/obec/pubs/CEGOV%20-%202017%20-%20Atlas%20volume%201%20digital.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2017.

VALLIATI, L.; WINK JR. M. V. **Indústria criativa no Rio Grande do Sul:** síntese teórica e evidências empíricas. Porto Alegre: FEE, 2013.

