

A ECONOMIA CRIATIVA E A CARACTERIZAÇÃO DO SETOR NO DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO CAPIXABA NA ÚLTIMA DÉCADA (2011 - 2021)

Gregory Almeida Lima Renault¹
Celso Bissoli Sessa²

Resumo

Este artigo aborda o tema da Economia Criativa e seu papel no desenvolvimento econômico capixaba na última década. Durante o processo de pesquisa buscou-se introduzir o panorama geral do setor no Brasil e no mundo, evidenciando a importância da economia criativa como forma de propagar globalmente aspectos de um país. Realizada esta apresentação, o artigo aborda as origens e definições oficiais da economia criativa e questões relacionadas ao funcionamento do setor no país, examinando os principais meios de incentivo à cultura e à criatividade tanto em nível nacional quanto em nível estadual, além de analisar os aspectos favoráveis e desfavoráveis desses mecanismos de fomento. E, por fim, o artigo conclui expondo a caracterização dos setores criativos capixabas entre os anos de 2011 e 2021, em que é possível observar avanço nos indicadores, mas abaixo da média nacional.

Palavras-Chave: Economia Criativa. Soft Power. Políticas de Fomento. Espírito Santo.

Classificação JEL: O30: General

Sessão Temática: 10. Outros Temas

Abstract:

This article addresses the theme of Creative Economy and its role in the economic development of Espírito Santo in the last decade. Throughout the research process, the aim was to introduce the overall panorama of this sector in Brazil and worldwide, highlighting the significance of the creative economy to globally propagate aspects of a country. Having accomplished this presentation, the article delves into the origins and official definitions of the creative economy and issues related to its functioning in the country. It examines the main means of incentivizing culture and creativity at both the national and state levels, while also analyzing the favorable and unfavorable aspects of these promotion mechanisms. Finally, the article concludes by presenting the characterization of the creative sectors in Espírito Santo between 2011 and 2021, revealing progress in the indicators, though below the national average.

Keywords: Creative Economy. Soft Power. Fostering Policies. Espírito Santo.

JEL Code: O30: General

Thematic Session: 10. Other Subjects

1. Introdução

A Economia Criativa vem despontando nos últimos tempos como uma área cada vez mais importante nas estruturas de produção da economia mundial. Para a Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD), a economia criativa vem evoluindo e gerando crescimento e desenvolvimento econômico no cenário econômico mundial. Devido aos seus segmentos, é considerado

¹ Universidade Federal do Espírito Santo. E-mail: gregory.renault@edu.ufes.br

² Universidade Federal do Espírito Santo. E-mail: celso.sessa@ufes.br

um setor com alto grau de valor adicionado em comparação a outras atividades produtivas mais tradicionais, tornando-o capaz de gerar uma infinidade de novos empregos e riquezas aos países, de acordo com a mesma organização.

O atual cenário no mundo em que ocorre um intenso processo de transformação das cadeias de valor, mudanças na forma de consumir, nas relações trabalhistas e principalmente na forma como as atuais gerações pensam, provocam dúvidas na indústria e na sociedade em como gerar valor econômico aos países, levando em consideração que os recursos naturais estão cada vez mais escassos e a necessidade de um desenvolvimento mais sustentável torna-se cada vez mais necessário.

Em meio a essas transformações, a esfera criativa passa a desempenhar um papel crucial, capaz de potencializar e atender as exigências de uma sociedade cada vez mais atenta aos processos produtivos, podendo unir assim as inovações, o consumo e o desenvolvimento a uma visão mais sustentável através de seus recursos intangíveis.

Conforme o estudo “Mapeamento da Indústria Criativa 2022”, realizado pela Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (Firjan), a intangibilidade do setor em que se incorporam diversos segmentos culturais e criativos se ramifica ao setor da mídia e do entretenimento, conferindo à economia criativa um caráter midiático capaz de influenciar por meio de alguns setores do seu ramo. Essa característica impacta positivamente o turismo, a culinária e diversos outros segmentos com relação direta e indireta às atividades criativas.

Essa relação com o entretenimento traz uma nova dinâmica ao setor, em que ele é capaz de desempenhar um papel político-cultural no restante do mundo. E os Estados Unidos evidenciam bem essa situação, pois é considerado no mundo o país com maior destaque na área da economia criativa. De acordo com dados publicados pela Unctad (2010), a classe criativa no país correspondia a 30% dos trabalhadores, o que dá aproximadamente 40 milhões de trabalhadores absorvidos nessa área. Aline Ruthe, em publicação ao portal Politize (2022) evidencia que não só economicamente esse setor tem força nos Estados Unidos, mas também politicamente em todo o mundo, levando os países a desejarem o seu “*american way of life*” (o estilo de vida americano).

Hollywood, que é conhecida pelo seus grandes filmes e séries de excelência, dominando as bilheterias mundiais em todos os países, acaba exercendo influência graças ao poder cultural que a economia criativa do seu país expõe. O termo conhecido como *soft power* é uma expressão muito utilizada para designar a habilidade que um estado ou poder político tem para influenciar o comportamento de outras pessoas através dos seus meios culturais e ideológicos (POLITIZE, 2022). Nesse sentido, o audiovisual americano acaba desempenhando esse papel em todo mundo. Recentemente, outro país a ganhar bastante destaque no mundo foi a Coreia do Sul, através do fortalecimento do seu audiovisual e mercado fonográfico com divulgação do gênero musical *k-pop*³. (FIRJAN, 2022)

No estudo da Firjan (2022), também é mencionado o fato do Brasil ser reconhecido mundialmente por sua cultura diversa e exportável, pela população inovadora e criativa e também pela economia verde. Entretanto, é ressaltado que o Brasil nunca se posicionou frente ao mundo como o país do desenvolvimento sustentável e também não aproveitou os diversos ativos manifestados culturalmente pela música, cinema, festivais etc.

No país, a economia criativa passou a ganhar mais proeminência no final da década de 2000, quando estudos passaram a ser divulgados de forma a mensurar o impacto do setor na economia brasileira, conseguindo, assim, desenvolver um debate acerca do papel dessa atividade na economia nacional e o quão relevante pode ser o setor.

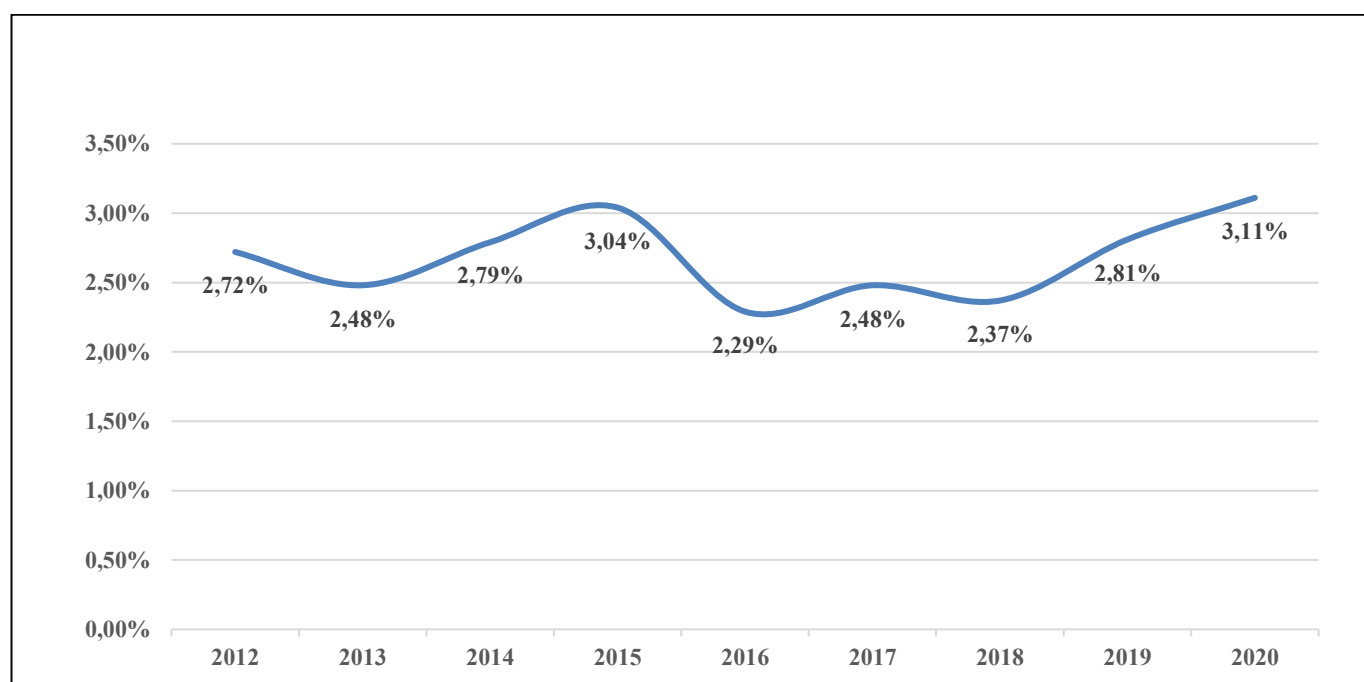
É possível observar um crescimento de 13% na renda média dos trabalhadores brasileiros do núcleo da indústria criativa, de R\$1,6 mil em 2006 para R\$2,2 mil em 2010 (Ministério do Trabalho, 2010). O potencial empregador, produtivo e inovador das atividades culturais e criativas são ainda relativamente pouco estudados, mas sua potência já é visível (DIAS, 2014, p.13-14).

³ Abreviação de *korean pop* (música popular coreana) de acordo com o portal Letras.

O início da década de 2010 marca o momento em que o governo federal passou a destacar o setor por meio da criação da Secretaria da Economia Criativa, hoje atendendo pelo nome de Secretaria de Economia Criativa e Fomento Cultural. Os princípios norteadores à época eram de aliar diversidade cultural, sustentabilidade, inclusão social e inovação à economia criativa brasileira.

Atualmente, segundo dados divulgados pelo Observatório Itaú Cultural (2023), o setor correspondeu a 3,11% do Produto Interno Bruto do país em 2020, movimentando ao todo R\$ 232 bilhões ao ano. Outro dado relevante é quanto à contribuição do setor na economia, sendo superior até mesmo ao setor automobilístico, que contribuiu com 2,5% do PIB. Portanto, isso evidencia a expressividade e o potencial que esse setor pode gerar à população por meio de empregos, renda e a capacidade de arrecadação de impostos ao Estado. Conforme mostra o gráfico abaixo, a participação do PIB da economia criativa cresceu de 2,72% em 2012 para 3,11% em 2020, variando em torno de 2,6% ao ano.

Figura 1 - Variação anual do PIB da Economia Criativa no Brasil (2012 a 2020)



Fonte: Observatório Itaú Cultural (2023). Elaboração Própria.

A economia criativa é uma área em pleno crescimento no Brasil, no mundo e também no Espírito Santo. O estado é reconhecido em todo o país por sua pujante diversidade cultural, que não apenas enriquece a economia, mas abrange desde vibrantes festivais de celebração, como o carnaval, até importantes eventos religiosos, como a Festa da Penha. Dessa forma, o Espírito Santo acaba sendo um palco promissor para o desenvolvimento da economia criativa e referência nacional na promoção do setor.

Diante disso, o objetivo geral deste artigo é entender o conceito de economia criativa e caracterizar o setor no desenvolvimento econômico capixaba na última década comparando os dados com o país. Tudo isso levando em consideração o período entre 2011 e 2021. Para isso, três seções poderão ser visualizadas no decorrer do artigo. A primeira seção tratará de uma discussão teórica e definição, a partir da literatura, do que é a economia criativa. A segunda seção vai identificar os principais programas e políticas públicas de fomento à criatividade e à cultura tanto do país quanto do estado. E, por fim, caberá à terceira seção do artigo dimensionar a economia criativa no Espírito Santo comparando os resultados estaduais com o Brasil, através da análise dos recortes setoriais, salariais e ocupacionais no período delimitado.

2. Origens e a Definição Teórica da Economia Criativa

Schumpeter, em seus estudos na busca de entender o porquê de o sistema capitalista ter encontrado circunstâncias excepcionais para o seu desenvolvimento, afirmou em sua obra *Capitalismo, socialismo e democracia* (1961) que o impulso principal que move o capitalismo é o processo inovativo. Portanto, novas produções, novas tecnologias, novos mercados etc. são os principais geradores de mutação industrial no sistema, o que ele ao final denomina de destruição criadora.

Assim como ele, Celso Furtado tratou de uma relação entre a criatividade e o desenvolvimento no seu livro *Criatividade e Dependência na Civilização Ocidental* (1979), em que afirma que a sociedade em meio a momentos de incertezas e adaptações formula novas hipóteses para solucionar os problemas. Com esse novo horizonte se abrindo em que a sociedade não se limita a reproduzir o que já existe, mas sim para expandir os campos. Sendo assim, abre-se um novo excedente, visto como uma força geradora de valores culturais, representando, assim, a ideia da inventividade e criatividade, a qual são entendidas como desenvolvimento.

Apesar de ambos não estarem diretamente ligados ao que ficou conhecido anos mais tarde como “economia criativa”, demonstra que tanto o economista austríaco quanto o brasileiro em seus respectivos momentos de vida serviram como precursores para explicar esse novo fenômeno econômico que surgiria anos mais tarde. Isso expõe que a criatividade é um elemento intrínseco às sociedades desde os seus primórdios, uma ideia que se refere à capacidade que diferentes sociedades em diferentes momentos do tempo tiveram para se reinventar e solucionar problemas.

2.1 As Indústrias Criativas e os Conceitos Australiano e Britânico

A economia criativa tem suas origens na década de 1990 na Austrália, onde foi criado o primeiro projeto político de cultura nacional do país, o *Creative Nation*, de 1994, cujo objetivo era de preservar, defender a importância dos trabalhadores criativos na economia e discutir a importância da tecnologia na cultura e nos setores criativos.

Já em 1998, no Reino Unido, o termo “indústrias criativas” passou a ganhar força em todo mundo quando o Departamento do Reino Unido da Cultura, Mídia e Desporto (DCMS) publicou o documento chamado *Creative Industries Mapping Document* em uma tentativa de mensurar a contribuição econômica dessas indústrias no Reino Unido, identificar as oportunidades e ameaças enfrentadas para que pudessem ser desenhadas ações para auxiliar as indústrias (DCMS, 2001). Conforme estudo publicado pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea) em 2013, é dito que:

O modelo criado pelo United Kingdom Department for Culture, Media and Sport (UK/DCMS) deriva do impulso, no final dos anos 1990 no Reino Unido, para reposicionar a economia britânica como uma economia impelida pela criatividade e inovação em um mundo globalmente competitivo (IPEA, 2013, p.15).

Sendo assim, o relatório da DCMS relatou que as indústrias criativas eram definidas como aquelas que requerem habilidade, criatividade e talento, com potencial de riqueza e a criação de emprego por meio da exploração de sua propriedade intelectual (IPEA, 2013, p.15).

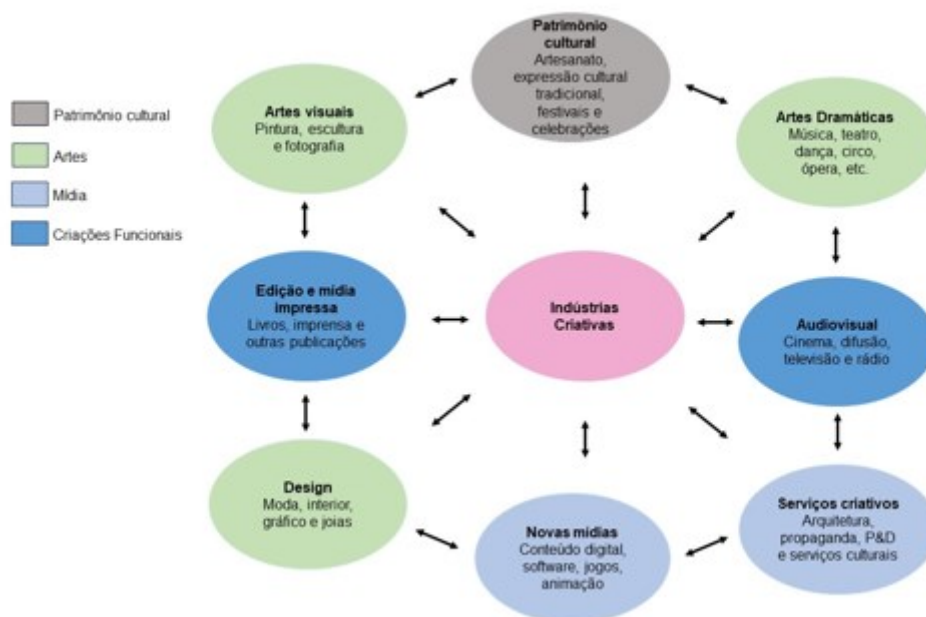
2.2 Definição e Classificação para a UNCTAD

Flew e Cunningham (2013) expressam a percepção de que o modelo criado pelo Reino Unido serviu de inspiração mais tarde para países como Hong Kong, Taiwan, Singapura e Coreia do Sul. Na Europa, houve uma hesitação dos países em seguir com o modelo britânico, preferindo assim criar suas próprias formulações e dialogando com empresários e trabalhadores dos setores culturais e criativos, considerando os aspectos locais e sociais das suas respectivas regiões. Os autores também comentam o fato de que nos Estados Unidos os estados tiveram que compensar as políticas culturais nacionais através de estratégias

subnacionais com o intuito de assegurar iniciativas para os setores artísticos e de entretenimento e assim gerar um *hub* criativo dentro das cidades.

É devido a esse cenário que a Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD) se tornou uma entusiasta e proponente da economia criativa como um novo motor para o desenvolvimento das nações. Com isso, em seu trabalho para criar um consenso nos anos 2000, chegou-se ao Relatório de Economia Criativa, publicado em 2008, utilizando modelos de 10 países diferentes, onde considerou-se os seguintes setores como pertencentes à economia criativa:

Figura 2 - Setores da Economia Criativa



Fonte: IJSN (2016).

Com base nisso, a economia criativa é definida basicamente como um conjunto de negociações baseado no capital intelectual, na cultura e na criatividade como fonte de renda e geradora de valor econômico. Em seu relatório publicado em 2010, é exposto que as “criatividades” são articuladas por:

- i) a criatividade artística, que envolve a imaginação e a capacidade de gerar ideias originais e novas maneiras de interpretar o mundo, expressas em texto, som e imagem; ii) a criatividade científica, que abarca a curiosidade para experimentar e fazer novas conexões ao solucionar problemas; e iii) a criatividade econômica, cujo processo dinâmico leva à inovação em tecnologia, práticas de negócio, marketing etc., e está relacionada à aquisição de vantagens competitivas (IJSN, 2016, p.9).

Diferente dos modelos utilizados por outros países em que o foco se dá na propriedade intelectual, a UNCTAD aponta em seus relatórios a criatividade como o elemento central, capaz de interagir com variados outros segmentos da indústria, principalmente com a tecnologia. Logo, a UNCTAD considera desde setores mais tradicionais até os com uso mais intensivo em tecnologia. “Nesse leque, encontram-se as expressões culturais tradicionais, equipamentos culturais, artes visuais, espetáculos ao vivo, design, novas mídias, audiovisual, publicações, arquitetura, propaganda e marketing” (IJSN, 2016, p.12).

Também são destacados os seguintes pontos como forma de definir o que são as indústrias criativas, conforme exposto pelo Instituto Jones dos Santos Neves (2016):

- São os ciclos de criação, produção e distribuição de produtos e serviços que utilizam criatividade e capital intelectual como insumos primários;
- Constituem um conjunto de atividades baseadas em conhecimento, focadas, entre outros, nas artes, que potencialmente geram receitas de vendas e direitos de propriedade intelectual;

- Constituem produtos tangíveis e serviços intelectuais ou artísticos intangíveis com conteúdo criativo, valor econômico e objetivos de mercado;
- Posicionam-se no cruzamento entre os setores artísticos, de serviços e industriais;
- Constituem um novo setor dinâmico no comércio mundial (IJSN, 2016, p.12).

Apesar da economia criativa não ter uma definição plenamente consensual e os debates em torno dos segmentos científicos e esportivos⁴ pertencerem ao setor, persistirem até os dias atuais, o relatório da UNCTAD serviu como modelo para as principais instituições e organizações no Brasil e no Espírito Santo. O relatório foi seguido em estudos realizados pelo Ministério da Cultura em 2011, pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada, pela Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro através do seu Mapeamento das Indústrias Criativas e a nível estadual no Espírito Santo por meio de pesquisas e estudos realizados pelo Instituto Jones do Santos Neves (IJSN). Todos esses institutos e órgãos citados serviram como referência para este artigo.

3. Programas e Políticas de Fomento à Cultura e Criatividade no Brasil e no Espírito Santo

3.1 As Leis Federais de Incentivo à Cultura do Brasil

Por ser uma área ainda em consolidação com conceitos sendo discutidos constantemente, a economia criativa ainda busca normas e regulações mais concisas conforme outros setores mais tradicionais da economia, o que a torna um campo cheio de incertezas. Daniel Menezes em seu artigo Regulação da Economia Criativa no Brasil, publicado em 2016, aponta que o Estado em sua constituição federal traz várias seções, parágrafos e artigos visando proteger e promover a cultura, dentre eles:

(...) o art. 5º, LXXIII que inclui o patrimônio cultural como objeto de proteção da Ação Popular; os artigos 23 e 24 que definem as competências comum e concorrente da União, Estados e Municípios para proteção e promoção da cultura; os artigos 210 e 242 § 1º que versam sobre o ensino da cultura na Educação Fundamental; o art. 221 que determina a inclusão da cultura regional nas programações de rádio e TV; o art. 227 que trata do papel da família na garantia de acesso à cultura pelas crianças e adolescentes (MENEZES, 2016, p.9).

O artigo também aponta para outras leis ordinárias no âmbito nacional, além das já citadas, que ampliam diretamente e indiretamente o acesso à cultura. A primeira é a Lei 8.313, de 23 de dezembro de 1991, a Lei Federal de Incentivo à Cultura ou como ficou popularmente conhecida através da mídia, a Lei Rouanet, dado em homenagem a seu criador e secretário de cultura da Presidência à época, Sérgio Paulo Rouanet. A Lei instituiu o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac) com o objetivo de ampliar o acesso da população à cultura e a produção cultural em todo o Brasil.

(...) apoiar, valorizar e difundir as manifestações artísticas brasileiras; proteger nossas expressões culturais e preservar o patrimônio; além de estimular a produção cultural como geradora de renda, emprego e desenvolvimento para o país (BRASIL, 1991).

A Lei também aponta para a criação de três mecanismos: o Incentivo à Cultura, o Fundo Nacional de Cultura (FNC) e os Fundos de Investimento Cultural e Artístico (Ficarts). O Incentivo à Cultura, de acordo com o art. 18, busca apoiar e fomentar as atividades culturais. A União nesse caso dará a pessoas físicas e jurídicas a opção de aplicar parcelas dos seus impostos sobre renda em títulos de doações ou patrocínios no apoio direto de projetos culturais apresentados por pessoas físicas ou também jurídicas que possuam empresas para fins culturais.

O segundo mecanismo citado pela lei é o Fundo Nacional de Cultura (FNC), que representa o investimento direto do Estado no fomento à cultura. Ao contrário do primeiro mecanismo, esse em

⁴ Em alguns países há a inclusão dos esportes à economia criativa, a Unctad preferiu por não adotar esse segmento apesar de suas claras relações aos segmentos de mídia e entretenimento.

específico apoia projetos injetando recursos da União diretamente em projetos que tenham sido selecionados por meio de editais públicos.

Por fim, o terceiro mecanismo que recebe pelo nome Fundos de Investimento Cultural e Artístico (Ficart) são fundos captados no mercado, idealizando apoiar projetos culturais que possam garantir alta viabilidade econômica e reputação. Através do financiamento, ele visa garantir lucro ao investidor. Os fundos são regulados pela Comissão de Valores Mobiliários (CVM) e constituídos sob a forma de condomínio, caracterizando uma comunhão dos recursos investidos em projetos culturais e artísticos.

A Lei Rouanet mostra-se um importante meio de financiamento da cultura e da economia criativa em todo o Brasil. Segundo estudo encomendado pelo Ministério da Cultura e realizado pela Fundação Getúlio Vargas (FGV) em 2018, a cada R\$1 investido em projetos culturais, retornavam R\$ 1,59 para a economia do país. A lei injetou em 27 anos, do momento de sua aplicação até 2018, R\$ 49,8 bilhões direta e indiretamente na economia.

Porém, em artigo publicado no Jornal da USP, Lei Rouanet entre críticas e o impulso à economia criativa (PORTO, 2023), a autora expõe que mesmo com os efeitos positivos, isso não impediu a lei de receber críticas e discussões acerca do seu papel na sociedade, tanto por opositores ao programa quanto por beneficiários diretos do programa como artistas, empresários e outros produtores culturais. A falta de transparência no processo de aprovação, a captação de recursos facilitada para artistas consolidados e as dificuldades que profissionais iniciantes têm para conseguir aprovação de seus projetos são as situações que mais incomodam em relação à lei.

Apesar da Lei Rouanet não ter um sistema plenamente eficaz no asseguramento dos recursos, e essas situações complexas serem reconhecidas por todos, o debate até hoje é marcado por desinformações e falta de experiências dos profissionais na elaboração dos projetos. A falta de valorização dos profissionais artísticos e alguns preconceitos geram a falsa noção de que os recursos não estão sendo devidamente utilizados, sendo usurpados por artistas famosos.

Há sim uma preferência das pessoas jurídicas (empresas) em apoiar artistas famosos e renomados, pois os mesmos garantem uma rápida rentabilização do que foi investido, mas existe ao mesmo tempo uma limitação devido à não existência de recursos financeiros capazes de garantir suporte em questões mais burocráticas, dos artistas emergentes, levando assim a baixa taxa de aprovação por parte deste grupo que deveria ser um dos focos do programa (PORTO, 2023).

O que não se percebe é que mesmo diante de grandes problemas e críticas que são consenso entre profissionais da área, a Lei Rouanet é capaz de gerar até mesmo em situações em que profissionais mais gabaritados são beneficiados, garantir benefícios econômicos a toda cadeia produtiva direta e indiretamente ligadas à economia criativa.

Há um conjunto enorme de pessoas, que não são os artistas, mas são profissionais que trabalham diretamente e indiretamente nas diferentes etapas necessárias para se viabilizar, por exemplo, um espetáculo, uma exposição, um show. Há a geração de emprego para aqueles profissionais que estão diretamente envolvidos como produtores, cenógrafos, coreógrafos, montadores, equipe de som, assessores de imprensa, profissionais de mídia etc., como também aqueles que realizam atividades indiretas de suporte como transporte e logística, segurança, limpeza e alimentação (PORTO, 2023).

No país, há também outras leis diretamente ligadas aos setores culturais e de caráter ordinário como a Lei Rouanet. A Lei do Audiovisual nº 8.685 de 20 de julho de 1993, que de acordo com a redação visa fomentar produções e coproduções em obras cinematográficas e audiovisuais, e também na infraestrutura de produção e distribuição do setor.

E há também o Fundo Setorial do Audiovisual (FSA). Criada pela Lei nº 11.437, de 2006, e em 2007, regulamentada pelo Decreto nº 6.299. A lei constitui-se uma categoria específica do FNC, e tem como intuito desenvolver todo o setor do audiovisual no Brasil, através do incremento da cooperação entre agentes econômicos, ampliação de toda infraestrutura de distribuição e de serviços como as salas de exibição, fortalecer a pesquisa e inovação, gerar crescimento sustentável e equilibrado da participação das obras brasileiras no mercado nacional e desenvolver novos meios de difundir a obra nacional.

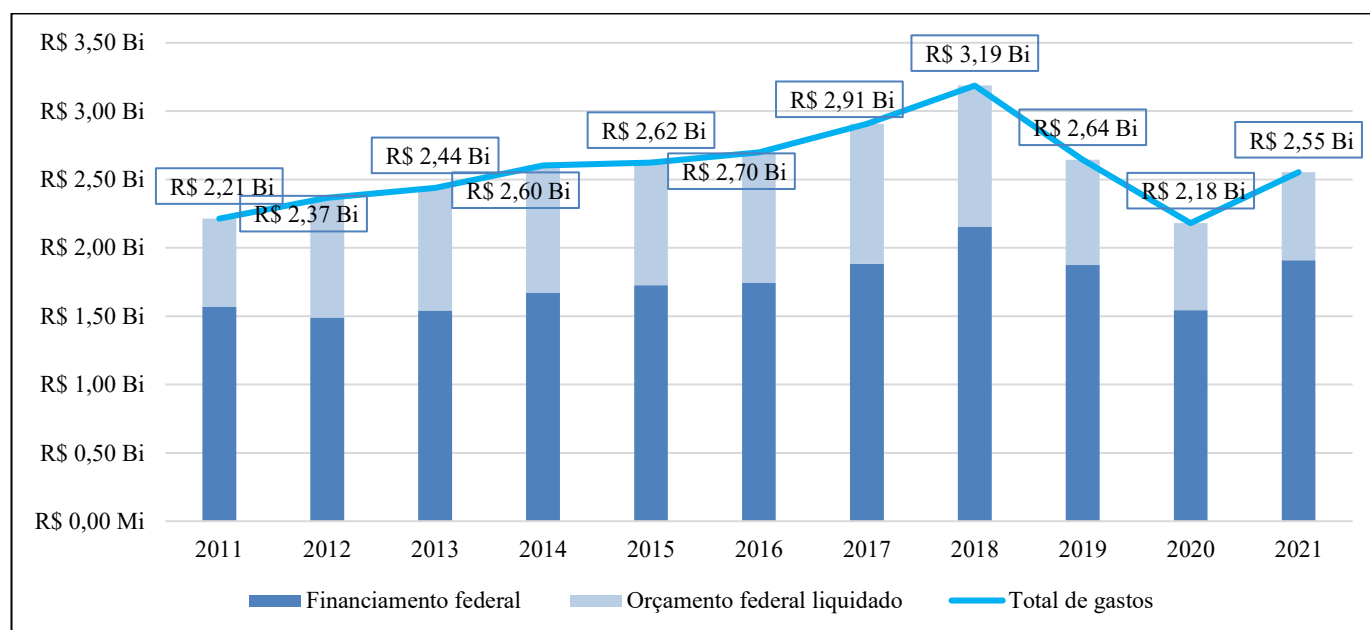
Durante a pandemia, em 2020 de forma emergencial para apoiar os artistas e produtores culturais diretamente afetados pela crise de saúde e pelas medidas de distanciamento social, criou-se a Lei nº 14.017 de 29 de junho de 2020, conhecida como Lei Aldir Blanc, que previa auxílio financeiro ao setor cultural. A pandemia por coronavírus trouxe impactos a toda economia, mas principalmente ao setor criativo que não pôde realizar suas principais atividades presencialmente, e sem o público para consumir seus produtos.

Diante do que foi exposto nessa seção, cabe apresentar dados que apresentem a evolução e total dos gastos efetuados pelo governo no período delimitado neste artigo. Diante disso, o Observatório Itaú Cultural em seu estudo realizado em 2023, trouxe o gráfico abaixo onde os gastos são divididos em financiamento federal, orçamento federal liquidado e o total de gastos realizados pelo governo.

Considerou-se para esse estudo os seguintes mecanismos de incentivos: Fundo Nacional de Cultura (FNC), Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), Lei do Audiovisual e Mecenato Via Lei Rouanet.

Com essas informações, é possível perceber que desde o início da década até 2018, os gastos no setor foram crescentes ano após ano, mesmo com as situações de turbulência política, crise econômica e impeachment a qual o país passava. Com a troca de governo em 2019, pela primeira vez em 8 anos, há um decréscimo no financiamento no orçamento federal e no total de gastos realizados, com esses valores caindo ainda mais em 2020, no primeiro ano de pandemia. Em 2021, por conta da aprovação de leis como a Aldir Blanc 1 e a retomada da economia e do setor cultural após as vacinações, os gastos voltam a ter um aumento, com a variação de financiamento entre o ano anterior tendo uma alta de 23,7%.

Figura 3 - Gastos federais com cultura (2011 a 2021)



Fonte: Observatório Itaú Cultural (2023). Elaboração Própria.

3.2 As Leis de Incentivo à Cultura do Espírito Santo

No Espírito Santo, duas leis estaduais se destacam. A primeira é a Lei Complementar nº 458 de 21/10/2008, ou o chamado o Fundo de Cultura do Estado do Espírito Santo – FUNCULTURA, cujo recursos visam formar e fomentar a criação, produção e distribuição de produtos e serviços de caráter artístico, criativo e cultural. Já a segunda e mais recente, é a Lei nº 11.246 de 07/04/2021, a Lei de Incentivo à Cultura Capixaba - LICC, que alterou a Lei nº 7.000/01. Surgiu como mais uma forma de incentivo e fomento à cultura do Estado do Espírito Santo, permitindo que os proponentes recebam patrocínio de empresas contribuintes do ICMS.

Já em 2016, o Governo estadual criou o programa ES Criativo (atualmente chamado de ES+Criativo). Inspirado por modelos criados pela Unctad e Firjan, por meio dele foi elaborado um plano

de desenvolvimento econômico para o estado com o objetivo de desenvolvimento da economia criativa regional entre os anos de 2016 e 2019 através da integração entre políticas públicas, órgãos públicos e sociedade civil (ANJO; ROCHA, 2019, p.4).

O primeiro passo para viabilizar esse plano foi através de um mapeamento realizado pelo IJSN em parceria com a Secretaria de Estado da Cultura (Secult-ES), resultando no estudo de 2016, o “Painel de indicadores da Economia Criativa no Espírito Santo”, um compilado de dados apresentando caracterizações e o panorama do setor no Espírito Santo.

Porém, de acordo com o artigo Políticas Culturais no Setor Audiovisual: Uma Análise do Plano Espírito Santo Criativo (ANJO; ROCHA, 2019), em um primeiro momento, o governo estadual teve pouca aproximação e articulação entre a classe criativa, as conversas que ocorreram tiveram poucos diálogos entre os profissionais e produtores culturais, tornando o plano em si, falho, por não escutar e ajustar o programa para a realidade do estado, por mais que tenham sido modernizadas as práticas de gestão e planejamento e também realizados levantamentos capazes de monitorar o setor continuamente pelo IJSN.

A gestão seguinte em 2019 decidiu por relançar o programa, agora recebendo pelo nome de Programa ES+Criativo. As diretrizes são semelhantes ao plano anterior, ou seja, promover a economia criativa do estado, apoiando-a as atividades empreendedoras do setor por meio de políticas públicas. Estruturado em sete eixos, o programa tem sido mais efetivo em suas proposições, realizando investimentos diretos como a criação de um *hub* projetado para realização de iniciativas de aceleração de inovações, além de cursos, palestras e outros trabalhos dedicados ao setor

Já a capital capixaba, Vitória, é uma das pioneiras no estabelecimento de mecanismos de incentivo à cultura. A Lei Rubem Braga criada por meio da Lei Municipal nº 3.730/1991, de acordo com o portal da Prefeitura de Vitória (s.d.) “consiste no incentivo financeiro à cultura, por meio da concessão de recursos para a realização de projetos de diferentes linguagens artísticas e/ou manifestações culturais da cidade de Vitória.”

A lei serviu de modelo para várias outras leis de incentivo pelo país. A lei, porém, passou por suspensão de editais nos últimos anos, fazendo com que diversos produtores e artistas sofressem com o vácuo causado pela não publicação do edital. Em 2020 a prefeitura municipal de Vitória lançou um novo edital, mas ele ficou estagnado devido a questões orçamentárias e acabou só sendo lançado com determinação da justiça em 2022, juntamente com os contemplados pelo projeto.

No campo da inovação, que trata das áreas das Ciências e Pesquisa & Desenvolvimento (P&D), segmentos pertencentes à economia criativa, o Governo do Espírito Santo criou em 2004 a Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Espírito Santo (Fapes) com a finalidade de oferecer apoio financeiro, institucional e técnico a variados programas com intuito de desenvolver tecnologicamente o estado. Em 2021, a autarquia completou 17 anos e teve como previsão investimentos de R\$ 135 milhões para o mesmo ano.

Sendo um caso de sucesso no Brasil, a fundação é um exemplo de gestão e, mesmo com a pandemia e a crise, foi uma das três instituições estaduais que mais investiram no incremento à pesquisa e inovação, possibilitando um ecossistema de inovação em formação ao estado e propiciando a criação de cerca de 110 startups, conforme aponta o Mapeamento de Startups do Espírito Santo, publicado em 2022 pela EDP em parceria com a Liga Ventures.

No gráfico abaixo produzido pelo Observatório Itaú Cultural, em 2023, o instituto buscou apresentar como o financiamento público à cultura está distribuído de forma a atender a população em diferentes estados. Portanto, criou-se um índice de concentração ponderado pela população, onde é comparado o financiamento à cultura per capita de todos os estados em relação à média nacional.

Com esse cálculo, é possível analisar quais estados recebem recursos em relação à população, em uma razão mais alta do que a média do país. Dessa forma, acima de 1 significa que a média está acima do Brasil e abaixo de 1 está abaixo da média nacional. Utilizou-se a soma de financiamentos de diferentes mecanismos, como o FSA, FNC e a Lei do Audiovisual destinados a cada uma das unidades federativas.

A surpresa se dá na colocação do Espírito Santo em 2021. É o terceiro estado do país, atrás apenas de Rio de Janeiro e São Paulo, que mais recebem recursos em relação à sua população, acima até mesmo de estados como Minas Gerais, Distrito Federal, Bahia e Paraná. Uma dessas razões se deve a pequena população do estado em comparação a seus pares, tornando-o um dos estados que mais capta recursos per capita para o financiamento cultural.

Tabela 1 - Concentração Estadual do Financiamento Público à Cultura (2011 a 2021)

Estado	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021
Acre	0,210	0,280	0,040	0,230	32,490	1,060	0,140	3,140	1,780	0,050	-
Alagoas	0,560	0,610	0,270	0,010	6,210	2,070	0,100	3,810	5,440	0,460	0,250
Amapá	0,020	0,290	-	-	0,090	0,330	0,490	4,620	38,110	-	-
Amazonas	0,600	0,330	0,630	0,510	0,900	1,070	0,410	0,950	0,840	0,460	0,110
Bahia	1,330	1,450	1,090	1,730	1,530	2,360	1,680	1,880	2,120	0,560	0,780
Ceará	2,050	1,710	1,330	2,780	17,880	4,380	3,770	4,370	3,120	2,680	2,030
Distrito Federal	11,100	50,920	6,360	32,200	34,840	18,910	13,410	32,140	12,740	4,030	7,220
Espírito Santo	1,820	2,450	1,980	2,820	2,490	2,600	2,380	3,760	5,890	7,750	11,060
Maranhão	0,550	0,250	0,120	5,910	0,110	0,080	1,560	1,000	2,050	1,370	2,150
Mato Grosso	1,000	0,850	0,770	0,340	7,900	0,900	0,980	5,280	0,770	1,330	0,730
Mato Grosso do Sul	1,030	1,870	0,120	0,730	0,810	3,040	8,520	1,110	4,300	1,140	2,140
Minas Gerais	6,370	7,330	6,540	7,820	7,420	6,520	6,570	7,720	9,500	10,080	10,830
Pará	0,780	0,910	0,220	1,740	0,550	1,820	0,600	0,790	1,380	1,440	1,220
Paraíba	0,430	0,400	0,110	0,360	0,180	0,420	0,450	0,710	0,430	0,400	0,580
Paraná	5,350	4,910	4,650	5,260	5,040	4,530	4,720	4,970	5,770	6,330	5,890
Pernambuco	2,980	3,010	2,270	2,810	3,840	5,040	6,800	4,960	3,750	1,930	2,270
Piauí	1,240	0,810	1,740	0,310	2,310	0,640	0,310	1,570	0,160	0,660	0,090
Rio de Janeiro	25,830	25,120	35,630	25,180	23,850	22,300	27,870	21,470	20,100	16,990	17,970
Rio Grande do Norte	0,460	1,180	1,810	1,370	1,450	2,070	0,500	0,400	0,270	0,420	0,410
Rio Grande do Sul	9,560	9,070	7,670	6,770	6,990	8,510	8,750	8,130	9,520	8,190	9,240
Rondônia	0,410	0,470	0,530	0,440	6,830	0,280	0,530	1,220	7,140	0,440	0,520
Roraima	-	0,190	0,010	-	-	-	-	0,230	0,220	-	-
Santa Catarina	4,820	6,320	5,570	4,900	5,280	5,370	5,250	7,160	5,000	7,020	6,130
São Paulo	16,170	18,100	18,680	14,250	14,980	14,620	18,540	18,090	17,650	17,600	16,350
Sergipe	1,400	0,430	0,230	0,300	0,230	19,650	3,610	0,390	4,500	0,530	0,400
Tocantins	0,040	0,260	0,800	-	0,840	2,780	0,740	1,010	0,330	0,290	0,190

Fonte: Observatório Itaú Cultural (2023). Elaboração Própria.

Ainda não há estudos que expliquem a razão do Espírito Santo ter recebido mais recursos para o financiamento cultural em relação a outros estados do país com população e renda mais altos. Porém, isso traz uma série de questionamentos quanto a qual razão de não estarem utilizando esses recursos, mesmo com a crise enfrentada pelo setor nos últimos anos.

O apagão cultural no final da década causado sobretudo por inércia do poder público gerou consequências graves à cultura e à economia criativa. Os incentivos dados por variadas esferas a nível nacional, estadual e regional diminuíram ou até mesmo chegaram ao extremo de serem interrompidos como no caso da Agência Nacional do Cinema (ANCINE), que passou a não liberar editais, prejudicando toda uma cadeia produtiva que detinha em 2019, um valor adicionado de R\$ 27,5 bilhões de acordo com estudo publicado pelo Observatório do Cinema e do Audiovisual (OCA) em 2021.

Mesmo considerando a pandemia, que prejudicou e interrompeu toda a dinâmica do setor, seu ecossistema, comunidade artística e produtores culturais, ainda sim, é visível um desmonte público que aprofundou a crise de um setor inteiro e, principalmente, enfraqueceu estados pequenos como o Espírito Santo onde não há uma constância na produção cultural e criativa e que necessitam de incentivos do poder público para o desenvolvimento do setor.

4. Metodologia

A economia criativa é um setor bastante heterogêneo, com áreas que vão desde o mais tradicional como o desenvolvimento de tecnologias e até o mais cultural como o audiovisual, publicidade etc. De forma

a analisar o dimensionamento desse setor, é utilizado como base o estudo feito pelo Instituto Jones dos Santos Neves em 2016, “Economia Criativa no Espírito Santo - Painel de Indicadores”, em que foi construída uma delimitação para os segmentos da economia criativa, incluindo nessa análise quatro novos segmentos.

Quadro 1 - Segmentos da Economia Criativa

Conceito Secult	Conceito Ampliado
Design	Publicidade
Teatro (Artes Cênicas)	
Artesanato	Patrimônio e Artes
Música	
Audiovisual	Editorial
TIC	
Festas e Celebrações	P&D
Gastronomia	

Fonte: Instituto Jones dos Santos Neves. Elaboração Própria.

É perceptível, portanto, que neste quadro há a presença dos segmentos da gastronomia, festas e celebrações e artesanato no conceito Secult. Isso se dá devido à adoção de características específicas que o IJSN aplicou ao quadro por conta desses segmentos serem proeminentes para a economia capixaba. Em outros institutos esses segmentos não são possíveis de serem observados, é algo único para o estado. O conceito ampliado se deve a uma análise comparativa com outras instituições, a qual se percebeu a necessidade de incluir esses 4 segmentos.

Com os segmentos determinados, cabe agora definir as atividades econômicas que são desenvolvidas em cada um desses segmentos. O IJSN, através de um esforço para compatibilizar as estatísticas disponíveis em vários países, entendeu que os dados se organizam para mensurar as atividades econômicas e atuações das empresas em seus territórios. No Brasil, há a Classificação Nacional das Atividades Econômicas (CNAE), que foi desenvolvida em parceria com a Receita Federal e seguindo orientações técnicas do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). As CNAE estão disponíveis no portal da Relação Anual de Informações Sociais (Rais), do Ministério do Trabalho e Emprego (MTE), que segue regras e modelos de organizações internacionais como a *International Standard Industrial Classification of All Economic Activities* (Isic), criada pela ONU.

Assim, da mesma forma que realizado pelo IJSN, este artigo tratou de adaptar as classes criativas para o CNAE 2.0, seguindo a listagem segmentada apresentada pelo instituto onde o mesmo inclui categorias específicas para a dinâmica local do setor criativo no Espírito Santo. Considerando isso, chegou-se a uma lista de classificação dos setores que seguiu exatamente como indicado pelo IJSN, além disso foi acrescentado mais uma atividade, a “CNAE 91031”⁵ tendo como referência o boletim publicado pelo SEBRAE/RJ “Economia Criativa do Rio de Janeiro e as MPE”, publicado em 2012 que utilizou essa classificação em seu estudo.

Obtidas as 52 classificações⁶, o foco agora será em buscar os devidos recortes necessários para dimensionar e caracterizar o setor no Brasil e no estado entre os anos de 2011 e 2021, fornecendo ao todo 14 tipos diferentes de informações estatísticas que abordam aspectos do setor no Brasil e no Espírito Santo.

Dadas as dimensões deste artigo, percebe-se, portanto, com a metodologia exposta, que o foco é em analisar unicamente o setor criativo⁷, comparando dados do Espírito Santo com o Brasil, tudo isso com dados da únicos extraídos no portal do RAIS e utilizando como base de apresentação o que o próprio IJSN

⁵ Atividades de jardins botânicos, zoológicos, parques nacionais, reservas ecológicas e áreas de proteção ambiental

⁶ A listagem completa com todos os 52 segmentos estará inclusa no quadro 2, nos anexos.

⁷ Os estudos desenvolvidos por outras instituições como o Observatório Itaú Cultural, Firjan, Findes e IJSN apresentam informações com pouca semelhança a este artigo, utilizando de uma metodologia que considera outros setores tradicionais da indústria para a análise, gerando um aumento no número de trabalhadores, remuneração etc.

já havia feito no seu estudo em 2016. Também poderão ser visualizadas informações de outros institutos como o Observatório Itaú Cultural em casos em que não pôde ser encontrado ou extraído essas estatísticas.

5. Dimensionamento e a Caracterização do Setor no Brasil e no Espírito Santo entre 2011 e 2021

Com o objetivo de mensurar a economia criativa no Espírito Santo, essa parte do artigo focou em apresentar a evolução do setor no período delimitado, portanto, na última década, entre os anos de 2011 e 2021 e comparando esses dados com a média nacional. Destaca-se aqui principalmente indicadores extraídos do RAIS, como tamanho de estabelecimento, tamanho de estabelecimento por vínculos, gênero e faixa etária do trabalhador, renda média nominal e escolaridade dos profissionais. Todos eles poderão ser organizados em gráficos e tabelas.

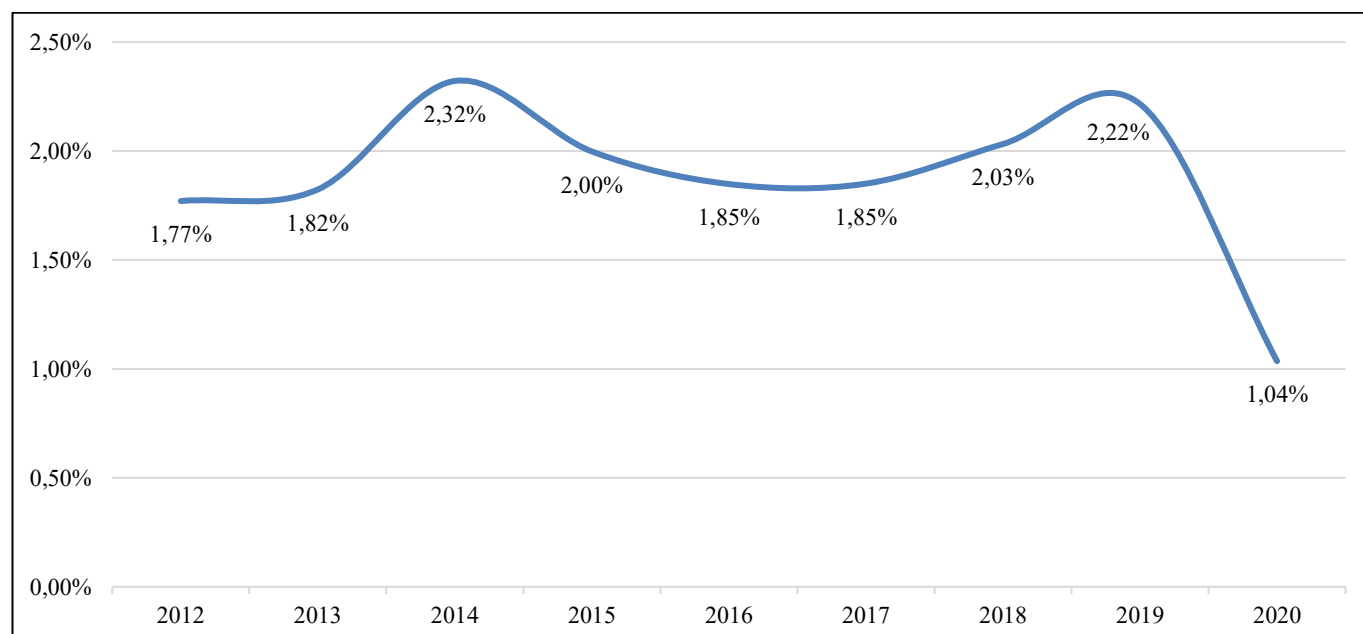
5.1 PIB Criativo do Espírito Santo

O Observatório Itaú Cultural em seu estudo (2023) divulgou que o Espírito Santo em 2020, por meio de suas empresas criativas, gerou mais de R\$4,1 bilhões em receita. Posicionando o estado a frente de estados mais tradicionais e populares nos aspectos da produção criativa como Bahia, Ceará e Pernambuco.

O Instituto faz um cálculo do PIB da Economia Cultural e das Indústrias Criativas em todo o Brasil, utilizando como componentes do PIB lucros, salários, impostos, royalties e direitos autorais e a própria lei Rouanet. Com isso, é possível visualizar a contribuição do setor no Espírito Santo para o PIB da economia criativa no Brasil entre os anos de 2012 e 2020.

Apesar das diferenças metodológicas com os resultados deste artigo, o que se percebe é que o estado contribui a uma média de 1,78% entre os anos informados para o PIB da Economia Criativa do Brasil, com seu maior pico sendo em 2014 quando atingiu 2,32% e o menor valor sendo atingido em 2020 quando chegou a aproximadamente 1,04% do PIB, a maior oscilação negativa dentre todo o período.

Figura 4 – Contribuição da Economia Criativa Capixaba no PIB Criativo Nacional (2012 a 2020)



Fonte: Observatório Itaú Cultural (2023). Elaboração Própria

5.2 Recortes Setoriais

Com base nos recortes, é possível observar um crescimento gradativo nos primeiros anos da década. Porém, com a crise econômica de 2015/16, houve diminuição dos trabalhadores na área, e o pico atingido em 2014 quando chegou a 48,3 mil trabalhadores, não foi mais alcançado nos anos seguintes. A situação piorou no primeiro ano de pandemia em 2020 quando o setor chegou a 40,7 mil trabalhadores, chegando ao seu pior nível, mas tendo um aumento no ano seguinte após a retomada da economia, de 9,24%. É interessante observar que o Espírito Santo segue um padrão quase semelhante ao do Brasil na ocupação do setor no mesmo período, todavia, o país atingiu o pico de trabalhadores atuando na área em 2019, quando chegou a 2,7 milhões de trabalhadores, superando 2014, a época, o seu maior valor.

Figura 5 - Pessoal Ocupado na Economia Criativa no Espírito Santo (2011 a 2021)

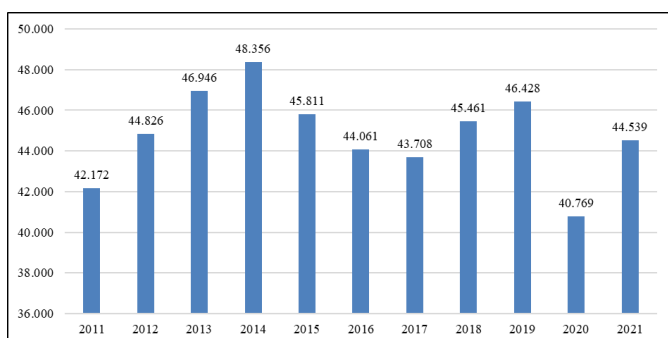
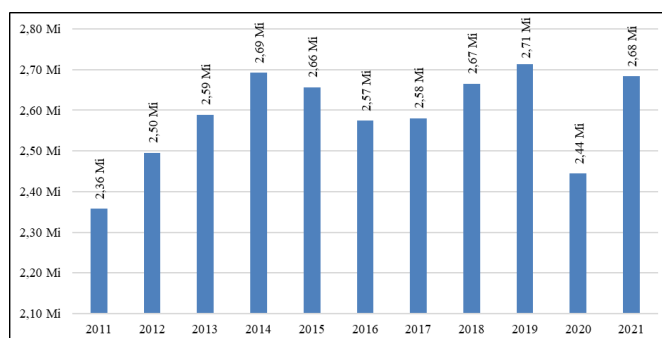


Figura 6- Pessoal Ocupado na Economia Criativa no Brasil (2011 a 2021)



Fonte: Rais. Elaboração Própria.

A distribuição etária em 2011 mostra que os trabalhadores vinculados ao setor no Espírito Santo eram os mais jovens⁸, com 72,8% desses trabalhadores sendo pessoas com menos de 40 anos. De semelhante modo, o Brasil possuía 72,9% dos seus trabalhadores abaixo dos 40 anos em 2011, mantendo um padrão a nível nacional e estadual no respectivo ano. Em 2021, apesar dos jovens ainda se manterem como maioria, essa faixa etária de trabalhadores sofreu uma leve redução em seus índices. Com 67,5% desses trabalhadores em 2021 tendo menos de 40 anos no Espírito Santo e 67,2% no Brasil, uma queda de cerca de 5% em 10 anos, tanto no estado quanto no país.

Figura 7 – Faixa etária dos trabalhadores na Economia Criativa (2011)

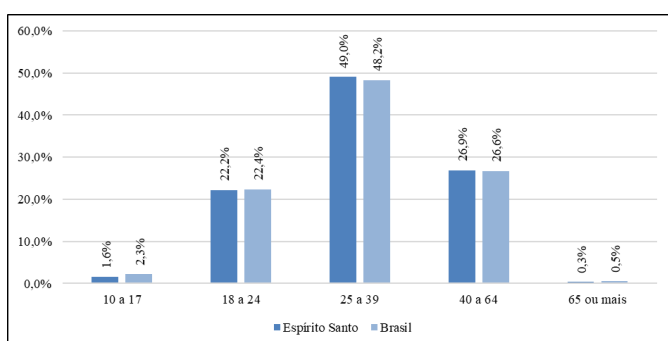
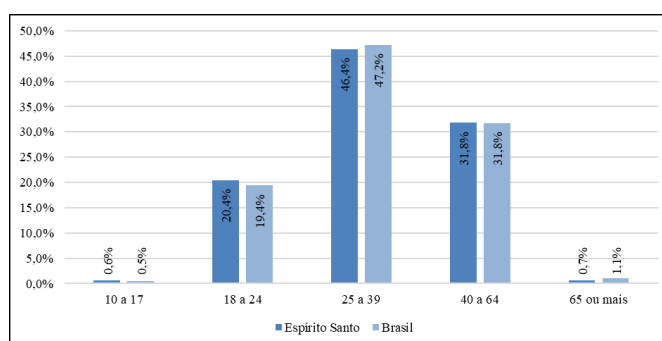


Figura 8 – Faixa etária dos trabalhadores na Economia Criativa (2021)



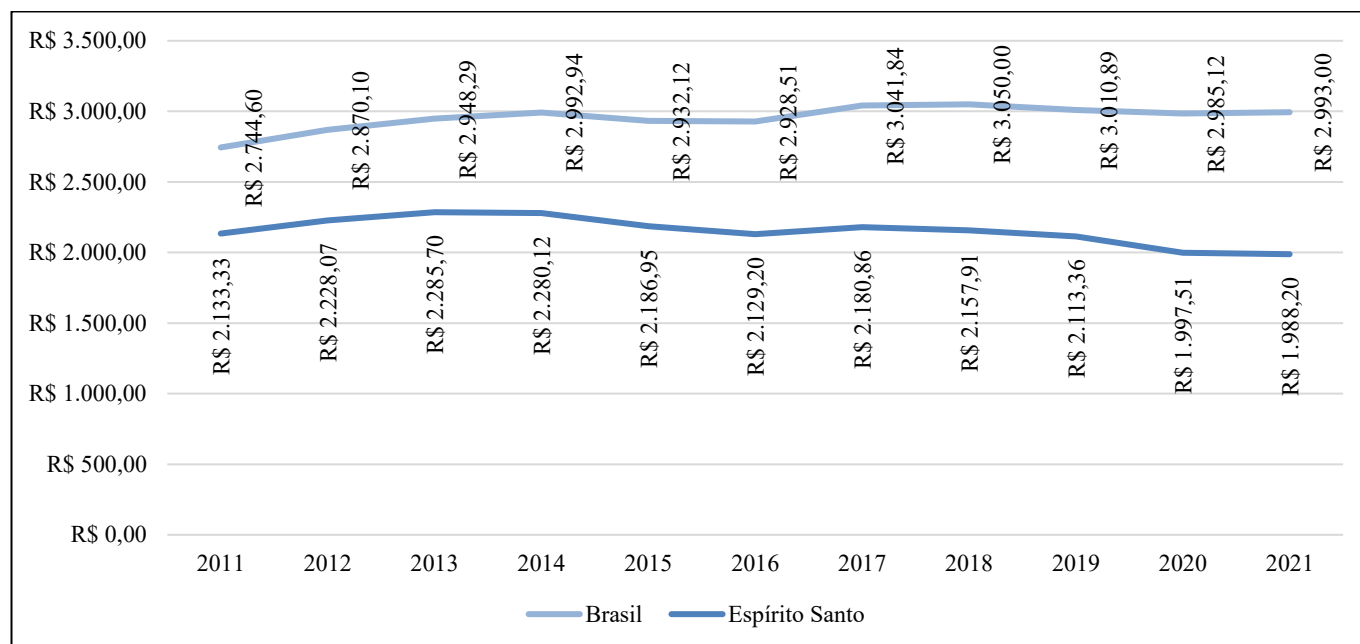
Fonte: Rais. Elaboração Própria.

Analisando a remuneração desses trabalhadores vinculados à economia criativa, é perceptível que os trabalhadores no Espírito Santo possuem rendas menores comparados aos trabalhadores a nível nacional. Além disso, em 10 anos os salários dos trabalhadores criativos no estado tiveram uma queda de cerca de

⁸ Optou-se assim como o estudo do IJSN, em classificar os profissionais com menos de 40 anos como jovens.

6,80%, enquanto no Brasil ocorreu o inverso, a média salarial aumentou 9,05% no mesmo período, apesar do pico ter sido atingido em 2019 quando chegou ao valor de R\$ 3.050,00.

Figura 9 – Remuneração média real dos trabalhadores criativos a valores constantes (2011 a 2021)⁹



Fonte: Rais. Elaboração Própria.

Por conseguinte, os trabalhadores criativos com maior remuneração no Espírito Santo em 2011 foram os empregados em estabelecimentos¹⁰ de 1000 ou mais pessoas, ganhando em média na faixa de R\$ 7.066,67. Já no Brasil, percebe-se também, que os mais remunerados eram em estabelecimentos de 1000 ou mais pessoas, com seus trabalhadores recebendo em média R\$ 4.890,73, abaixo do Espírito Santo no mesmo período. Ao chegar em 2021, é notável o fato de o estado perder empregados nos estabelecimentos de 1000 ou mais pessoas, mas ter ganhos salariais acima da média nacional em empresas de 1 a 9 e 100 a 249 empregados. A tabela abaixo, mostra todas essas informações descritas.

Tabela 2 – Remuneração média real por estabelecimentos criativos a valores constantes (2011 e 2021)¹¹

Empregados	2011		2021		Variação ES	Variação BR
	ES	BR	ES	BR		
De 1 a 4	R\$ 1.355,86	R\$ 1.558,98	R\$ 1.373,65	R\$ 1.571,19	1,3%	0,78%
De 5 a 9	R\$ 1.428,39	R\$ 1.668,62	R\$ 1.507,34	R\$ 1.696,97	5,53%	1,70%
De 10 a 19	R\$ 1.687,81	R\$ 1.850,69	R\$ 1.719,09	R\$ 1.903,39	1,85%	2,85%
De 20 a 49	R\$ 1.984,65	R\$ 2.231,51	R\$ 1.952,99	R\$ 2.342,94	-1,60%	4,99%
De 50 a 99	R\$ 2.478,59	R\$ 2.831,01	R\$ 2.492,30	R\$ 3.067,87	0,55%	8,37%
De 100 a 249	R\$ 2.891,24	R\$ 3.994,24	R\$ 3.356,99	R\$ 4.517,72	16,11%	13,11%
De 250 a 499	R\$ 3.084,86	R\$ 4.891,07	R\$ 3.127,00	R\$ 5.349,70	1,37%	9,38%
De 500 a 999	R\$ 3.598,52	R\$ 4.819,39	R\$ 2.469,62	R\$ 5.743,64	-31,37%	19,18%
1000 ou mais	R\$ 7.066,67	R\$ 4.890,73	R\$ 0,00	R\$ 5.260,26	-100,00%	7,56%
Média Total	R\$ 2.133,33	R\$ 2.744,60	R\$ 1.988,20	R\$ 2.993,00	-6,80%	9,05%

Fonte: Rais. Elaboração Própria

⁹ Utilizou-se 2021 como ano base para o cálculo de deflação dos anos anteriores.

¹⁰ De acordo com o IBGE, o porte das empresas é definido da seguinte forma: Micro: até 9 empregados; Pequena: de 10 a 49 empregados; Média: de 50 a 99 empregados; Grande: mais de 100 empregados.

¹¹ Utilizou-se 2021 como ano base para o cálculo de deflação dos anos anteriores.

Nota-se que esses trabalhadores tanto no Brasil quanto no Espírito Santo em 2011, em sua maioria, ou seja, mais de 49,9% haviam pelo menos completado o ensino médio, com o estado mantendo taxas mais altas que a média do Brasil em trabalhadores com no mínimo o ensino médio incompleto e ensino médio completo. Porém, o inverso é visto em trabalhadores com no mínimo superior completo ou mais, a nível nacional o Espírito Santo tem taxas mais baixas que a média do Brasil, algo em torno de 2,9% de diferença.

Ao verificar o nível de escolaridade em 2021, o estado passa a ter mais trabalhadores com até o fundamental concluído, ensino médio incompleto e ensino médio completo. Ao mesmo tempo, a diferença do Espírito Santo com o Brasil aumenta entre aqueles que possuem ensino superior completo ou mais, com o país chegando a ter 5,9% de trabalhadores com nível superior a mais, em média em relação ao estado, apesar do aumento do número de profissionais com tais níveis no Espírito Santo.

Figura 10 – Escolaridade por trabalhador da Economia Criativa (2011)

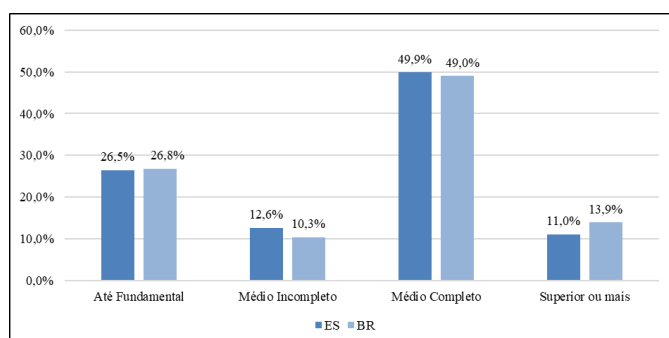
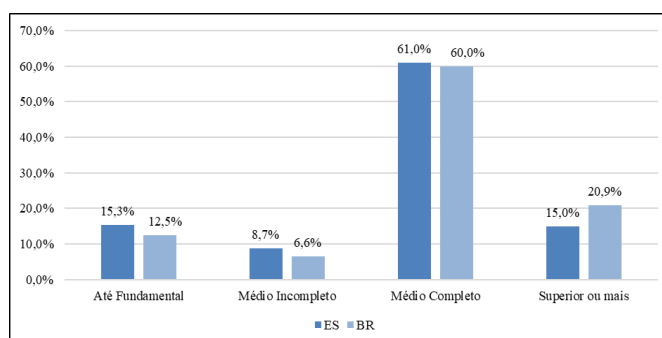


Figura 11 – Escolaridade por trabalhador da Economia Criativa (2021)



Fonte: Rais. Elaboração Própria

Quanto ao sexo dos trabalhadores da economia criativa no Espírito Santo em 2011, do total de 42 mil trabalhadores, 22 mil eram formados em sua maioria por mulheres dos profissionais identificados por esse gênero, enquanto os homens totalizavam 19 mil dos profissionais. Desta maneira, o Espírito Santo possui uma participação maior das mulheres na economia criativa, em comparação ao Brasil, onde os dados apontam para uma massa de 1,2 milhões (51,6%) de homens contra 1,1 milhões (48,4%) de mulheres.

Ao final do período em 2021, se verifica que as mulheres continuam a ser maioria entre os ocupados no Espírito Santo, com 23 mil trabalhadores, mas, destaca-se o aumento de 3,87% do número de profissionais do sexo masculino, chegando ao total de 21 mil trabalhadores. No país, ao contrário do estado, o que se verifica é um cenário ocupacional de maioria masculina, onde o crescimento dos mesmos em 10 anos foi de 14,2%, chegando ao total de 1,3 milhões (51,8%) de profissionais em 2021. Já as mulheres, chegaram em a 1,2 milhões (48,2%) de profissionais em 2021, um aumento percentual de 13,3% em 10 anos.

Figura 12 – Gênero dos trabalhadores da Economia Criativa no Espírito Santo (2011)

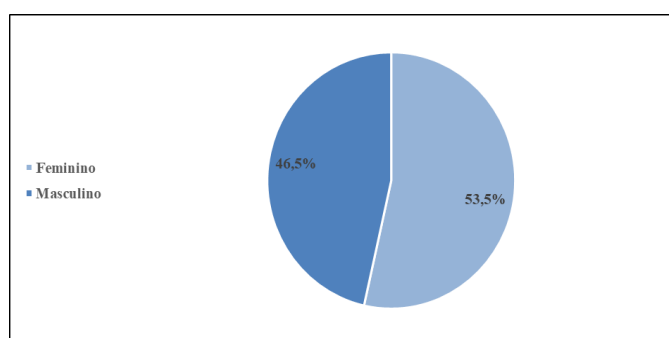
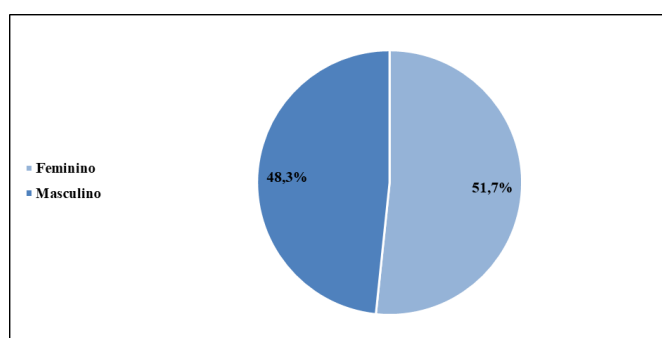


Figura 13 – Gênero dos trabalhadores da Economia Criativa no Espírito Santo (2021)



Fonte: Rais. Elaboração Própria

Por fim, se pode observar na tabela abaixo o número de estabelecimentos com ligações a economia criativa em 2011 e 2021. Em ambos os anos, variando em torno de 90% do total de estabelecimentos da economia criativa, a ampla maioria das empresas criativas no Espírito Santo concentra-se na faixa de 0 a 19 empregados. Mas o grau maior de crescimento na última década, deu-se em empresas de 250 a 499 empregados, com uma variação positiva de 2011 a 2021 de 57,1%. No Brasil, é possível observar uma dinâmica nos mesmos moldes do Espírito Santo, onde a ampla maioria dos estabelecimentos, empregam de 0 a 19 pessoas, concentrando em torno de 90% de todos os estabelecimentos do setor.

Tabela 3 – Estabelecimentos da Economia Criativa (2011 e 2021)

Empregados	2011		2021		Variação ES	Variação BR
	ES	BR	ES	BR		
0	727	32.264	946	40.158	30,1%	24,5%
De 1 a 4	3.063	137.533	3.667	174.568	19,7%	26,9%
De 5 a 9	1.128	48.617	1.275	57.276	13,0%	17,8%
De 10 a 19	612	29.163	657	31.879	7,4%	9,3%
De 20 a 49	281	15.593	263	16.212	-6,4%	4,0%
De 50 a 99	53	3.592	44	3.872	-17,0%	7,8%
De 100 a 249	20	1.411	18	1.632	-10,0%	15,7%
De 250 a 499	7	383	11	476	57,1%	24,3%
De 500 a 999	3	165	4	210	33,3%	27,3%
1000 ou mais	1	104	0	128	-100,0%	23,1%
TOTAL	5.895	268.825	6.885	326.411	16,8%	21,4%

Fonte: Rais. Elaboração Própria

E assim como pôde ser observado na tabela de renda média por estabelecimentos, em que nenhum trabalhador sequer recebia qualquer valor que seja em empresas com mais de 1000 empregados, não há no Espírito Santo, em 2021, nenhum estabelecimento do ramo criativo nessa faixa, perdendo então sua única empresa de grande porte em relação a 2011.

Conclusão

Em conclusão, o presente artigo teve como objetivo apresentar a importância do estudo da economia criativa, suas principais políticas de fomento e incentivo e a caracterização do setor no desenvolvimento econômico capixaba entre os anos de 2011 e 2021 comparado ao Brasil. Os dados apresentados demonstram que o setor cultural e criativo capixaba, mesmo oferecendo um dinamismo menor em comparação ao restante do Brasil, segue crescendo paralelamente ao país em alguns dos seus indicadores. A principal ressalva se dá nos dados de remuneração média real, onde, no Espírito Santo, não houve uma plena recuperação dos valores em 2021. Portanto, cabe entender as razões estruturais que impedem um crescimento acima da média da economia criativa estadual, bem como investigar por que as crises enfrentadas na última década afetaram o estado de forma mais significativa em comparação ao restante do país.

Ademais, com as diminuições das restrições impostas contra o coronavírus em 2021, o setor reaqueceu no Brasil e no Espírito Santo. Os incentivos culturais, portanto, foram peças fundamentais para a retomada. Além disso, o setor se beneficiou com a volta do público às atividades de lazer e entretenimento, causando uma melhoria nos indicadores. Porém, é preocupante a falta de compromisso dos órgãos públicos municipais, estaduais e federais com as leis de incentivo, o fomento é uma parcela essencial para o desenvolvimento do setor criativo e, por isso, deve ser dada uma atenção especial a essa área que tanto contribui para a economia. Logo, o artigo demonstra que, apesar das recentes crises econômicas, políticas e sanitárias enfrentados pelo país nessa última década, o setor soube se reinventar e mostrar seu valor no país e também no estado, apesar do descaso dado pelo governo federal à época, mesmo com dados comprovando a real capacidade de geração de valor dos segmentos Criativos diante de outros setores mais tradicionais da indústria.

Bibliografia

Creative Industries Mapping. London, UK, DCMS: 2001. Disponível em: <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-mapping-documents-2001>. Acesso em: 8 jul. 2023.

Creative Nation: Commonwealth cultural policy. Sydney, AU, Department of Communications and the Arts: 1994. Disponível em: <https://apo.org.au/node/29704>. Acesso em: 8 jul. 2023.

DA SILVA ANJO, José Edemir; GUEDES ROCHA, Arthur Gabriel. **Políticas culturais no setor audiovisual: Uma Análise do Plano Espírito Santo Criativo.** Congresso Brasileiro de Estudos Organizacionais, Recife (PE), UFPE, ed. 6, 2019.

DIAS, Mariana Cândido. Inovação, cultura e sustentabilidade: **Um estudo sobre a economia criativa.** Orientadora: Sonia Maria Dalcomuni. 2014. 161 p. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Economia) - Pós-Graduação em Economia, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2014.

Economia criativa cresceu mais que PIB brasileiro entre 2012 e 2020, diz estudo. O Globo, 2023. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/noticia/2023/04/setor-cultural-cresceu-mais-que-economia-brasileira-entre-2012-e-2020-diz-estudo.ghtml>. Acesso em: 8 jul. 2023.

Economia criativa do Rio de Janeiro e as MPE. Rio de Janeiro: SEBRAE. 2012.

Economia criativa no Espírito Santo: Painel de Indicadores. Vitória: IJSN. 2016.

Empresas criativas do ES geraram mais de R\$ 4,1 bilhões em receita em 2020. A Gazeta, 2023. Disponível em: <https://www.agazeta.com.br/hz/cultura/empresas-criativas-do-es-geraram-mais-de-r-41-bilhoes-em-receita-em-2020-0423>. Acesso em: 8 jul. 2023.

Estudo Valor Adicionado pelo Setor Audiovisual, 2019. Brasília, Observatório Brasileiro do Cinema: 2021.

FAPES completa 17 anos consolidando Pesquisa e Inovação do Espírito Santo. Fapes, 2021. Disponível em: <https://fapes.es.gov.br/Noticia/fapes-completa-17-anos-consolidando-pesquisa-e-inovacao-do-espírito-santo>. Acesso em: 08 jul. 2023.

FLEW, Terry; CUNNINGHAM, Stuart. 2010. **Creative Industries After the First Decade of Debate.** The Information Society, n. 26, v.2, p. 113- 123.

Funcultura. Secult. Disponível em: <https://secult.es.gov.br/funcultura-2>. Acesso em: 29 jul. 2023.

Fundo de Fiscalização das Telecomunicações. Teleco. Disponível em: https://www.teleco.com.br/tutoriais/tutorialtrib/pagina_2.asp. Acesso em: 8 jul. 2023.

FURTADO, Celso. **Criatividade e dependência na civilização industrial.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

Governo do Estado lança ações de fomento à inovação, economia criativa e o HUB ES+. Governo do ES, 2022. Disponível em: <https://www.es.gov.br/Noticia/governo-do-estado-lanca-acoes-de-fomento-a-inovacao-economia-criativa-e-o-hub-es>. Acesso em: 8 jul. 2023.

Governo do Estado lança Programa ES + CRIATIVO. Governo do ES, 2019. Disponível em: <https://www.es.gov.br/Noticia/governo-do-estado-lanca-programa-es-criativo>. Acesso em: 8 jul. 2023.

Lei Aldir Blanc de apoio a cultura é regulamentada pelo Governo Federal. Governo Federal, 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/pt-br/noticias/cultura-artes-historia-e-esportes/2020/08/lei-aldir-blanc-de-apoio-a-cultura-e-regulamentada-pelo-governo-federal>. Acesso em: 8 jul. 2023.

Lei do Audiovisual. Portal do Incentivo. Disponível em: https://portaldoincentivo.com.br/visitors/incentive_laws/3. Acesso em: 8 jul. 2023.

Lei Rouanet dá retorno de R\$ 1,59 ao país para cada R\$ 1 investido em projetos, diz ministério. G1, 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2018/12/14/lei-rouanet-da-retorno-de-r-159-ao-pais-para-cada-r-1-investido-em-projetos-diz-ministerio.ghtml>. Acesso em: 8 jul. 2023.

Lei Rouanet entre críticas e o impulso à economia criativa. Jornal da USP, 29 mar. 2023. Disponível em: <https://jornal.usp.br/artigos/lei-rouanet-entre-criticas-e-o-impulso-a-economia-criativa/>. Acesso em: 8 jul. 2023.

Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil. Rio de Janeiro: FIRJAN, 2012.

Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil. Rio de Janeiro: FIRJAN, 2022.

MARIA DE OLIVEIRA, João; CESAR DE ARAUJO, Bruno; VALÉRIO SILVA, Leandro. **Panorama da Economia Criativa no Brasil.** Brasília, Ipea: 2013. Disponível em: https://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/2026/1/TD_1880.pdf. Acesso em: 8 jul. 2023.

NAGAO MENEZES, Daniel Francisco. **Regulação da Economia Criativa no Brasil.** Ius Gentium, v. 7, n. 2, p. 13, 2016.

O que é a Lei de Incentivo. Secretária Especial da Cultura. Disponível em: <http://leideincentivoacultura.cultura.gov.br/o-que-e/>. Acesso em: 8 jul. 2023.

Painel de Dados da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas (ECIC). São Paulo: 2023. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/observatorio/paineldedados/>. Acesso em: 8 jul. 2023.

Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011 – 2014. Brasília, Ministério da Cultura: 2011.

PÓSS, Karoline. **O que é k-pop? Conheça o estilo musical que está conquistando o mundo.** Letras, 2020. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/blog/k-pop/>. Acesso em: 30 jul. 2023.

Projetos culturais têm financiamento pela Lei Rubem Braga. Prefeitura de Vitória. Disponível em: <https://www.vitoria.es.gov.br/prefeitura/lei-rubem-braga>. Acesso em: 8 jul. 2023.

Recolhimento da CONDECINE. Ancine. Disponível em: <https://antigo.ancine.gov.br/pt-br/condecine>. Acesso em: 8 jul. 2023.

REIS, A. C. F. **Economia criativa como estratégia de desenvolvimento: uma visão dos países em desenvolvimento.** São Paulo: Garimpo Soluções; Itaú Cultural, 2008.

RUTHE, Aline. **Soft Power e Hard Power: entenda a diferença.** Politize, 2022. Disponível em: <https://www.politize.com.br/soft-power-hard-power/>. Acesso em: 30 jul. 2023.

SARMENTO, P. B.; ANJO, J. E. da S. **Lei Rubem Braga e a EPC: o motor do trabalho da economia criativa em Vitória-ES.** Revista Extraprensa, [S. l.], v. 12, p. 78-95, 2019. DOI: 10.11606/extraprensa2019.153274. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/extraprensa/article/view/153274>. Acesso em: 9 fev. 2022.

SCHUMPETER, Joseph. **Capitalismo, socialismo e democracia.** Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1961.

Sobre a LICC. Secult. Disponível em: <https://secult.es.gov.br/sobre-a-licc>. Acesso em: 29 jul. 2023.

UNCTAD – Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento; Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (2012). **Relatório de economia criativa 2010: economia criativa, uma opção de desenvolvimento viável.** Brasília, Ministério da Cultura; São Paulo, Itaú Cultural. Disponível em: https://unctad.org/pt/docs/ditctab20103_pt.pdf. Acesso em: 24 jan 2023.

APÊNDICES/ ANEXOS

Quadro 2 – CNAE da Economia Criativa do Espírito Santo

	Segmentos	Descrição CNAE 2.0
Conceito Secult	Design	Atividades paisagísticas Atividades técnicas relacionadas à arquitetura e engenharia Design e decoração de interiores Fabricação de bijuterias e artefatos semelhantes Lapidação de gemas e fabricação de artefatos de ourivesaria e joalheria Serviços de arquitetura
	Teatro (artes cênicas)	Artes cênicas, espetáculos e atividades complementares Criação artística Ensino de arte e cultura Gestão de espaços para artes cênicas, espetáculos e outras atividades artísticas
	Artesanato	Fabricação de artefatos de madeira, palha, cortiça, vime e material trançado não especificados anteriormente, exceto móveis Fabricação de produtos cerâmicos não-refratários não especificados anteriormente
	Música	Atividades de gravação de som e de edição de música Fabricação de instrumentos musicais
	Audiovisual	Atividades de exibição cinematográfica Atividades de pós-produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão Atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão Atividades de rádio Atividades de televisão aberta Atividades fotográficas e similares Distribuição cinematográfica, de vídeo e de programas de televisão Programadoras e atividades relacionadas à televisão por assinatura
	TIC	Consultoria em tecnologia da informação Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não-customizáveis Suporte técnico, manutenção e outros serviços em tecnologia da informação
	Festas e Celebrações	Aluguel de equipamentos recreativos e esportivos Aluguel de máquinas e equipamentos não especificados anteriormente Atividades de organização de eventos, exceto culturais e esportivos Atividades de organizações associativas ligadas à cultura e à arte Atividades profissionais, científicas e técnicas não especificadas anteriormente
	Gastronomia	Restaurantes e outros estabelecimentos de serviços de alimentação e bebidas Serviços ambulantes de alimentação Serviços de catering, bufê e outros serviços de comida preparada
Conceito Ampliado	Publicidade	Agenciamento de espaços para publicidade, exceto em veículos de comunicação Agências de publicidade Atividades de publicidade não especificadas anteriormente Pesquisas de mercado e de opinião pública
	Patrimônio e Artes	Atividades de bibliotecas e arquivos Atividades de jardins botânicos, zoológicos, parques nacionais, reservas ecológicas e áreas de proteção ambiental Atividades de museus e de exploração, restauração artística e conservação de lugares e prédios históricos e atrações similares
	Editorial	Edição de cadastros, listas e de outros produtos gráficos Edição de jornais Edição de livros Edição de revistas Edição integrada à impressão de cadastros, listas e de outros produtos gráficos Edição integrada à impressão de jornais Edição integrada à impressão de livros Edição integrada à impressão de revistas
	P&D	Pesquisa e desenvolvimento experimental em ciências físicas e naturais Pesquisa e desenvolvimento experimental em ciências sociais e humanas

Fonte: Instituto Jones dos Santos Neves e Sebrae/RJ. Elaboração Própria.