



Indústria criativa em pernambuco: uma proposta de identificação de especializações produtivas

Creative industry in pernambuco: a proposal for the identification of productive specializations

DOI: 10.54020/seasv2n3-003

Recebimento dos originais: 05/07/2021
Aceitação para publicação: 20/08/2021

Maria Fernanda Freire Gatto

Professora da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Departamento de Economia, Recife, PE, Brasil.
E-mail: maria.padil@ufpe.br

José Ozair Cavalcanti Neto

Graduação em Ciências Econômicas pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Recife, PE, Brasil.
E-mail: ozair.cavalcanti@ufpe.br

RESUMO

Este artigo teve como objetivo realizar um estudo comparativo das especializações produtivas do núcleo da indústria criativa em Pernambuco nos anos de 2011 e 2019. Para o alcance do objetivo proposto, foi realizado um estudo de natureza exploratório-descritiva. Na fase exploratória foi realizada a revisão da literatura sobre tema e na fase descritiva utilizou-se os dados da RAIS/MTE para tentar encontrar potenciais especializações no núcleo da indústria criativa do estado. A partir desses dados, foi calculado o índice de Quociente Locacional. Os resultados mostraram uma redução no número de empregos do núcleo da indústria criativa em Pernambuco no período estudado, mas um aumento no número de potenciais especializações, que passaram de cinco no ano de 2011 para oito em 2019.

Palavras-chave: Economia Criativa, Especializações Produtivas, Economia de Pernambuco.

ABSTRACT

This paper aims to perform a comparative study of productive specializations in the core of the creative industry in Pernambuco during 2011 and 2019. To achieve the proposed objective, an exploratory-descriptive study was conducted. In the exploratory phase was carried out literature review on the subject and in the descriptive stage was used data from the RAIS/MTE to try to find potential specializations in the core of Creative Industry in the state. From these data, we calculated the rates of Locational Quotient. The results showed an decrease in the number of jobs in the core of the creative industry in Pernambuco during the studied period, but a increase in the number of potential specializations, which rose



from five in 2011 to eight in 2019.

Keywords: Creative Economy, Productive Specializations, Pernambuco Economy

1 INTRODUÇÃO

A Economia Criativa advém da Economia da Cultura, que surge como tal no final da década de 1960, através de um trabalho sobre artes performáticas promovido por Baumol e Bowen (1969, apud GATTO, 2013). O termo Economia Criativa foi utilizado pela primeira vez por John Howkins, em 2001, que a define como “o negócio das ideias – o meio através do qual novas ideias e invenções são comercializados e vendidos. Consiste em todos os atos criativos em que o trabalho intelectual cria valor econômico” (DOSSIER DE ECONOMIA CRIATIVA, 2008). Hoje esse conceito já foi bastante ampliado e representa o grande potencial de desenvolvimento mundial. A inovação no setor criativo, não pressupõe grandes investimentos de recursos financeiros, é possível conquistar novos mercados sem se aproximar da competição predatória e da antiga disputa por preço e qualidade (MELITO, 2006).

A criatividade econômica é um processo dinâmico que leva à inovação em tecnologia, práticas de negócio, marketing, etc., sendo intensamente relacionada à aquisição de vantagem competitiva na economia; (relatório de economia criativa 2010) Definem-se como “indústrias criativas” aquelas que necessitam de criatividade, habilidade e talento, com potencial para a geração de riquezas e empregos por meio da exploração de sua propriedade intelectual (DCMS, 2001).

Atualmente a Indústria Criativa brasileira conta com 4 segmentos subdivididos em 13 setores. No segmento de Consumo, estão Arquitetura, Publicidade, Design e Moda; em Cultura, encontram-se Patrimônio e Artes, Artes Cênicas, Música e Expressões Culturais; os setores Editorial e Audiovisual estão no segmento de Mídias; e por fim, no segmento Tecnologia, sob a nova terminologia do FIRJAN (2012), estão os setores Biotecnologia, Pesquisa e Desenvolvimento e o setor de Tecnologia da Informação e Comunicação. Este último era o setor de Software na catalogação anterior do FIRJAN, que correspondia a todo o setor de Tecnologia.

O reflexo das transformações sociais no mercado de trabalho pode ser compreendido mais claramente com o desdobramento dos impactos dos avanços



tecnológicos em nossa sociedade. Com a popularização e a ampliação do acesso a novas tecnologias, a diferenciação com base na automatização da produção perde força, deixando de ser garantia de uma vantagem sustentada e de um diferencial competitivo. Junto a isso, a ampla automatização da produção – com maquinários inteligentes, capazes de contribuir no processo decisório e com pouca necessidade de intervenção humana – traz ainda mais à tona a questão da substituição da mão de obra pela máquina. Nesse sentido, outras aptidões se fazem necessárias dentro das empresas. Em paralelo, a magnitude da conectividade muda a forma e, especialmente, a velocidade como a informação é gerada. O volume de dados cresce de maneira tão exponencial que já superou o limite da capacidade humana de absorção e consumo dessas informações. Para se ter uma ideia, estima-se que, em 2019, serão geradas 20 vezes mais informações do que em 2005. Nessa mesma linha, a inovação tecnológica provoca mudanças nas relações de trabalho à medida que a massificação da internet aumenta a conectividade e derruba barreiras físicas e geográficas. Como consequência, abrem-se caminhos para novas formas de trabalho e negócios, cada vez mais em rede. Nesse contexto, práticas como home office e trabalho digital colaborativo passam a ser comuns no mercado (FIRJAN, 2019).

A Economia Criativa sofreu nos últimos anos, em consonância com o fraco desempenho da economia como um todo. No entanto, há movimentos interessantes no âmbito dos profissionais criativos, que demonstram tendência rumo à digitalização. Dado o cenário de crise política e econômica vivenciado no Brasil recentemente, a economia criativa oferece uma resposta rápida aos desafios encontrados tanto na produção quanto na distribuição de bens e serviços. A Economia Criativa mostra-se, portanto, uma excelente estratégia para impulsionar o desenvolvimento local e diminuir as diferenças regionais encontradas no Brasil.

Diante do exposto, este trabalho tem objetivo de realizar um estudo comparativo das especializações produtivas do núcleo da indústria criativa em Pernambuco nos anos de 2011 e 2019. Para tanto, o estudo encontra-se dividido em cinco partes, sendo a primeira esta introdução. Segue-se a esta introdução uma revisão de literatura, que busca apresentar questões relativas a Economia da Cultura e Economia Criativa. Na sequência a terceira parte especifica a



metodologia; e a quarta parte expõe resultados, caracterizando a produção criativa em Pernambuco, destacando emprego nos anos selecionados e identificando potenciais especializações setoriais do núcleo da indústria criativa nos municípios de Pernambuco, utilizando o coeficiente locacional. Por fim, tem-se as considerações finais do artigo.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1 DEBATES SOBRE CULTURA NA ECONOMIA

Até a década de 60, o setor cultural era praticamente ignorado pela economia, para os Clássicos, Adam Smith e David Ricardo, os gastos nas artes eram considerados meras formas de lazer. Dessa forma, verifica-se que até então o setor cultural era praticamente ignorado pela teoria econômica, o que ocorria pelo fato de considerar-se que o setor cultural não seguia as leis fundamentais da economia (TOLILA, 2007).

Somente na década de 60, com a publicação do trabalho seminal de William Baumol e Willian Bowen, intitulado *Performing arts: the economic dilemma* que a economia da cultura surgiu como disciplina de estudo (REIS, 2007). No entanto, mesmo que acidentalmente, as poucas ponderações a respeito de economia e cultura realizadas anteriormente a Baumol e Bowen contribuíram de alguma forma para a inserção do tema no meio econômico.

De acordo com Benhamou (2007), Baumol e Bowen desenvolveram um modelo em que comparavam dois setores que se distinguiam por apresentarem, ou não, ganhos de produção. O setor de espetáculos ao vivo, considerado arcaico, caracterizava-se justamente por não gerar ganhos de produção, diferentemente dos setores progressistas, nos quais o uso intensivo da tecnologia acarretava ganhos de produtividade e a conseqüente redução dos custos. A razão disso está no fato do trabalho no setor “arcaico” ser o produto final, não podendo ser substituído, mesmo com todo o desenvolvimento tecnológico existente. Por exemplo, não se pode substituir uma orquestra por uma simples gravação. Isso significa que os custos dos espetáculos ao vivo são fatalmente irreduzíveis, podendo apenas ser compensados pelo aumento dos preços dos ingressos, o que poderia levar à redução da demanda e das receitas. Diante disso, os autores defendem a contribuição do Estado através de subsídios, como ocorre na França,



onde o segmento de espetáculos ao vivo depende fundamentalmente do apoio do governo para se manter (BENHAMOU, 2007).

Para Tolila (2007), os estudos de Baumol e Bowen possibilitaram a multiplicação de trabalhos na área da economia da cultura na década de 70. No início dessa década, foi criada a primeira revista especializada em economia da cultura. Intitulada *Journal of Cultural Economics*, a revista foi fundada pelo professor norte-americano William Hendon da Universidade de Akron, em 1973. Hendon ainda organizou a primeira conferência internacional de economia da cultura, em Edimburgo, em 1979, e mais tarde deu início à primeira associação de pesquisadores do tema, a ACEI (Association for Cultural Economics International), em 1993 (ACEI, 2012).

Ao longo dos anos, a Economia da Cultura foi ganhando mais espaço e aperfeiçoando seus métodos. E o reconhecimento institucional veio, em 1994, a partir de um artigo de David Throsby, no *Journal of Economic Literature*, denominado *The production and consumption of the arts: a view of cultural economics* (BENHAMOU, 2007; THROSBY, 1994 apud MIGUEZ, 2008).

2.2 A CULTURA NA HISTÓRIA DO PENSAMENTO ECONÔMICO

Como já abordado, até a década de 60 o setor cultural era praticamente ignorado pela economia, para os Clássicos, Adam Smith e David Ricardo, considerando as artes atividades economicamente improdutivas, o trabalho empregado na execução das obras e os gastos realizados com sua aquisição eram tidos como desvios de recursos que poderiam ser empregados nos setores produtivos da economia. Porém, uma contribuição importante para a Economia da Cultura dada por Smith foi o fato de ter sido o primeiro a admitir a existência de valor de uso e valor de troca a cultura: "As coisas que têm o maior valor de uso possuem frequentemente pouco ou nenhum valor de troca; e, ao contrário, as que têm o maior valor de troca possuem com frequência pouco ou nenhum valor de uso."

Já Karl Marx criticou a distinção feita por Smith de trabalho produtivo e improdutivo. Visto que, para Marx as atividades culturais são produtivas à medida que as pessoas enriquecem explorando as atividades dos trabalhadores assalariados que as praticam (MARX, 1977 apud SALADRIGUES i SOLÉ, 2003). Já segundo Max Weber, toda a sociedade compartilha um conjunto de valores e



idéias, ou seja, um substrato cultural que transcende a condição social e fundamenta o comportamento econômico. (Reis, 2007).

Com a teoria neoclássica, não mais se diferenciavam as atividades produtivas das improdutivas. O valor de um bem passou a ser traduzido em termos da utilidade que proporciona a quem o adquire ou consome. (REIS, 2007). Alfred Marshall, um dos principais expoentes da Escola Neoclássica, percebeu que quanto mais as pessoas ouvem músicas, mais passam a gostar de ouvi-las, e isso se estende as outras atividades artísticas; sendo assim a utilidade marginal é crescente nesse setor. Essa opinião é contrária ao que se tem na literatura econômica da teoria da utilidade marginal decrescente que se aplica aos demais setores, corroborando a ideia de que as leis fundamentais da economia não se aplicam ao setor cultural. (BENHAMOU, 2007).

Economista de grande envergadura na evolução do pensamento econômico, John Maynard Keynes legou à economia conceitos de validade inquestionável, inclusive para a economia da cultura¹⁸. Colecionador de arte e apaixonado pelo setor, foi o fundador da London Artists Association, em 1925. Também atuou como ardoroso defensor do Council for Music and the Arts, cujo objetivo era garantir o sustento dos artistas durante a II Guerra Mundial e foi um dos grandes pivôs na formação do Arts Council England, em 1946, instituição pública voltada ao financiamento das artes na Inglaterra. (REIS, 2007), Keynes apoiava a participação do Estado no financiamento das artes; porém, vale ressaltar que o autor não fez nenhuma abordagem econômica nas artes. Uma vez que, para ele a cultura teria um papel econômico importante apenas a partir século XXI, quando as condições de vida melhorariam, com mais tempo para o lazer e aumento dos gastos com cultura. Assim, quando as necessidades fossem satisfeitas, as pessoas passariam a deslocar seus recursos para fins não econômicos (MIGUEZ, 2008; SALADRIGUES i SOLÉ, 2003; TOLILA, 2007).

Com Baumol e Bowen nasce a economia da cultura como disciplina de estudo, em 1965 Baumol & Bowen publicaram um estudo que lhes valeu a alcunha de precursores da economia da cultura. Em *Performing Arts: the economic dilemma*, os autores defendem o subsídio às artes pelo fato de serem atividades que usam trabalho de modo intensivo. Ao contrário de outros setores, nos quais o emprego intensivo da tecnologia gera ganhos de produtividade e uma



consequente redução nos custos, as companhias e instituições culturais teriam seus custos relativos progressivamente mais elevados. Seguindo esse estudo pioneiro outros muitos estudos foram desenvolvidos pelo tema. Para Tolila (2007), os estudos de Baumol e Bowen possibilitaram a multiplicação de trabalhos na área da economia da cultura na década de 70.

Ao longo dos anos, a Economia da Cultura foi ganhando mais espaço e aperfeiçoando seus métodos. E o reconhecimento institucional veio, em 1994, a partir de um artigo de David Throsby, no *Journal of Economic Literature*, denominado *The production and consumption of the arts: a view of cultural economics* (BENHAMOU, 2007; THROSBY, 1994 apud MIGUEZ, 2008).

2.3 ECONOMIA CRIATIVA

O avanço tecnológico, acompanhado do advento da informática e, posteriormente, da internet, adicionou novos setores à economia e exerceu impacto significativo sobre as cadeias produtivas tradicionais. O desenvolvimento da tecnologia e da informática, pouco relacionados com o conceito tradicional de arte, porém extremamente ligados ao conceito de criação, lançaram luz sobre a limitação do termo indústria cultural, ensejando a elaboração de um novo e mais abrangente conceito, o de “indústria criativa”. (GATTO, 2013).

O termo Economia Criativa foi utilizado pela primeira vez por John Howkins, em 2001, em seu livro intitulado *The Creative Economy - How People Make Money From Ideas*, no qual estuda a relação entre criatividade e economia. Segundo Howkins (apud UNCTAD, 2010), a criatividade e a economia não são novidades, entretanto o que é novo é a relação entre elas e como elas se combinam para gerarem valor e riqueza.

A criatividade é definida por Howkins (2001, apud Dossier de Economia Criativa, 2008, p.3) como a “capacidade de gerar algo novo” De acordo com Howkins (2001, apud Dossier de Economia Criativa, 2008, p.3), economia criativa “é o negócio das ideias – o meio através do qual novas ideias e invenções são comercializados e vendidos.

A abordagem da Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD) para as indústrias criativas se apoia em ampliar o conceito de “criatividade”, passando-o de atividades que possuem um sólido componente artístico para “qualquer atividade econômica que produza produtos



simbólicos intensamente dependentes da propriedade intelectual, visando o maior mercado possível” (UNCTAD, 2004). Definem-se como “indústrias criativas” aquelas que necessitam de criatividade, habilidade e talento, com potencial para a geração de riquezas e empregos por meio da exploração de sua propriedade intelectual (DCMS, 2001).

2.4 ECONOMIA CRIATIVA NO BRASIL

Atualmente a Indústria Criativa brasileira conta com 4 segmentos subdivididos em 13 setores. No segmento de Consumo, estão Arquitetura, Publicidade, Design e Moda; em Cultura, encontram-se Patrimônio e Artes, Artes Cênicas, Música e Expressões Culturais; os setores Editorial e Audiovisual estão no segmento de Mídias; e por fim, no segmento Tecnologia estão os setores Biotecnologia, Pesquisa e Desenvolvimento e o setor de Tecnologia da Informação e Comunicação. (FIRJAN, 2019).

De acordo com o mapeamento feito pela FIRJAN 2019 a participação do PIB Criativo no PIB Brasileiro desde 2014 tem girado em torno de 2,62%, com pequenas oscilações, totalizando R\$ 171,5 bilhões em 2017. Sob a ótica do Mercado de Trabalho formal, a Indústria Criativa contou com 837,2 mil profissionais formalmente empregados em 2017. Consumo (43,8%) e Tecnologia (37,1%) responderam por aproximadamente 80% dos trabalhadores criativos no Brasil. Destaque para P&D, TIC, Publicidade & Marketing e Arquitetura. Oportuno ressaltar que Consumo e Tecnologia apresentaram desempenho superior ao observado no resto da economia.

O quadro de recessão observado nos últimos anos tem sido um dos fatores que atrapalham o desenvolvimento da indústria criativa no Brasil. No biênio 2013–2015, o cenário internacional mostrava-se progressivamente mais difícil, com o mundo desenvolvido ainda digerindo os efeitos da Crise Global de 2008/2009 e com os primeiros sinais de fadiga nas principais economias emergentes. A profunda crise econômica instalada no Brasil veio como um complicador desse cenário: contração intensa da produção, aumento da inflação, desemprego e perda do poder de compra da moeda. No biênio 2015–2017, o cenário de recessão econômica persistiu, acentuando os impactos sobre a população e as empresas. Na política, o período também foi de instabilidades, com a conclusão de um processo de impeachment. A importante aceleração do crescimento, tão



esperada para 2017, ficou aquém das expectativas, quadro que culminou em efeitos perversos para o mercado brasileiro: menos crescimento, menos emprego e menos renda, que levaram a diminuição do consumo, a queda dos investimentos – de agentes públicos ou privados – e o aumento do endividamento.

Levando em consideração essa conjuntura de reorganização da economia nacional e, em paralelo, o contexto mundial de profundas transformações, decorrentes das mudanças socioculturais e do avanço da digitalização - que colocam cada vez mais em foco o consumidor e suas experiências. A economia criativa aparece como uma solução para as empresas que necessitam de uma série de novas gamas de competências e habilidades até então inexploradas. E esse movimento já é visível na Indústria Criativa, que registra alterações no perfil dos profissionais buscados pelo mercado.

2.5 CULTURA E DESENVOLVIMENTO

Há dois modos de relacionar cultura e desenvolvimento, o primeiro deles vê na cultura um substrato que permeia transversalmente todas as outras dimensões e o segundo adiciona o seu potencial de geração de renda e empregos a questão de distribuição equânime e sustentável, como alternativa concebível para o desenvolvimento econômico-social de diversos países. Em um estudo desenvolvido pela Comissão Mundial sobre Cultura e Desenvolvimento da UNESCO lê-se: “Em 1988 já era claro para nós que o desenvolvimento era uma empreitada muito mais complexa do que se pensara originalmente. Ele não poderia mais ser visto como um caminho único, uniforme, linear, porque isso eliminaria inevitavelmente a diversidade cultural e a experimentação e limitaria perigosamente as capacidades criativas da humanidade, frente a um passado rico e a um futuro imprevisível. ” Hoje não é mais possível negar à cultura seu lugar de honra na mesa de discussões sobre desenvolvimento (REIS, 2007).

Dessa forma a questão não é apenas garantir a geração de riqueza que permita à economia andar sobre suas próprias pernas, como também sua repartição, entre países e dentro deles. O potencial da cultura como desenvolvimento passa a ser restrito ou ampliado conforme os canais de distribuição e acesso de que dispõe para represar ou difundir produtos e serviços culturais (REIS, 2007). Canclini ao estudar os modos de relacionar cultura e desenvolvimento em seu eixo distributivo concluiu que: “As estatísticas sobre os



usos das tecnologias revelam que esses tipos de desigualdades têm efeitos cotidianos: a Internet nos aproxima e torna simultâneas vidas distantes, porém como 20% da população mundial respondem por mais de 90% do acesso, aumenta a brecha entre ricos e pobres. Os meios massivos e a informática permitem imaginar que vivemos na sociedade do conhecimento, mas um congresso realizado em Genebra, em 2003, registrou que 97% dos africanos não têm acesso às novas tecnologias de informação e comunicação, enquanto a Europa e os Estados Unidos concentram 67% dos usuários de Internet. A América Latina, que conta com 8% da população mundial e contribui com 7% do PIB global, participa do cyberspaço com somente 4%. ” Essas privações imprimem aos países uma carência de robustez para lutarem por seus desenvolvimentos socioeconômicos e vulnerabiliza suas culturas, justamente a chave que lhes permitiria abrir novas portas para o desenvolvimento (REIS, 2007). Se por um lado, o resgate da diversidade cultural, sua promoção e divulgação, a ampliação do acesso à cultura e seus efeitos sobre a coesão social, a autoestima e a criatividade caracterizariam um modo de desenvolvimento social; por outro lado, é a possibilidade da distribuição interna e externa dessas manifestações culturais que solidificam os recursos sobre os quais se embasam o desenvolvimento econômico da sociedade.

Nesse contexto que prega a necessidade vital de imprimir um caráter sustentável ao desenvolvimento e de reconhecer a transversalidade da cultura, torna-se fundamental redesenhar o papel das políticas públicas. Atualmente voltadas ao combate e a erradicação da miséria e da pobreza, os poderes públicos esquecem de combater problemas estruturais que acabam sustentando o subdesenvolvimento.

Subdesenvolvimento é, assim, resultado também da concentração de informações e da conseqüente redução da capacidade de refletir, participar e exigir, agora agravada pelo fosso da exclusão digital. Na sociedade do conhecimento, nada é mais valioso do que a capacidade de obter informações, processá-las, devolvê-las e aplicá-las (REIS, 2007). A promoção do desenvolvimento lastreia-se na necessidade de gerar riqueza de forma sustentável e construída sobre a inclusão socioeconômica. Subdesenvolvimento é também e em primeiro lugar, fruto das desigualdades nos fluxos de comércio de



produtos e serviços, inclusive culturais, entre eles a desigualdade de acesso a informação e tecnologia.

3 METODOLOGIA

3.1 Dados

Como mencionado, este trabalho utilizará como base de dados a Relação Anual de Informações Sociais (RAIS/MTE), que disponibiliza informações sobre os números de estabelecimentos e vínculos empregatícios no Brasil referente a um ano-base.

A RAIS foi estabelecida, em 23/12/75, pelo decreto de nº 76.900, com a finalidade de levantar dados referentes ao setor do trabalho para possibilitar um maior controle da atividade trabalhista para as instituições governamentais, e também para fornecer dados para estudos que necessitem de informações sobre o mercado de trabalho. Os dados da RAIS são comumente utilizados em trabalhos que buscam encontrar arranjos/sistemas locais de produção pelo fato de disponibilizarem informações com um alto grau de desagregação setorial e geográfica. Em termos geográficos é possível obter dados até o nível de municípios, e no caso setorial, são disponibilizados dados até o nível de classes de indústria da CNAE a 4 dígitos (SUZIGAN et al., 2006).

Apesar dos pontos positivos acima citados, a RAIS apresenta algumas limitações: a) abrange apenas mercados formais - os dados da RAIS incluem apenas os vínculos empregatícios formais, com isso deixa de lado os números de trabalhadores informais que no Brasil ainda são altos, principalmente em cidades pouco desenvolvidas; b) método de autoclassificação - a coleta de dados primários da RAIS é feita sem nenhuma verificação de consistência pelo órgão coletor. Além disso, a empresa declarante pode informar os dados de todos seus estabelecimentos em um único endereço, normalmente da matriz. Isso pode acarretar uma superestimação no caso da matriz está em um APL ou no caso da filial está localizado em um APL subestimar ou até mesmo ocultá-la; c) emprego como variável base - essa característica impede que sejam percebidas as diferenças de tecnologia e produtividade entre regiões ou setores, uma vez que as atividades menos intensivas em trabalho e mais intensivas em capital ganhem menor peso no cálculo do APL; d) ser declaratória - as regiões menos desenvolvidas apresentam elevado nível de informalidade, o que implica uma



elevada incidência de empresas não declarantes, conseqüentemente distorce a análise de uma presença de um APL (SUZIGAN et al., 2006).

Já a CNAE – Classificação Nacional das Atividades Econômicas - é uma categorização feita pela Comissão Nacional de Classificação (CONCLA), pertencente ao IBGE. A CNAE 2.0 foi aprovada pela Resolução Concla n.º 1, de 04/09/2006 entrou em vigor a partir de 2007, e é uma versão ampla da CNAE estabelecida em 1995. Essa versão CNAE 2.0 é estruturada em cinco níveis, são eles: 21 seções, 87 divisões, 285 grupos, 673 classes e 1.301 subclasses. A CNAE é utilizada para a coleta e a divulgação de informação pelo tipo de atividade econômica nas estatísticas econômicas e socioeconômicas. A CNAE, por exemplo, é usada pela PNAD e pela RAIS/MTE.

4 QUOCIENTE LOCACIONAL (QL)

O quociente locacional foi desenvolvido, em 1960, por Isard para ser aplicado aos seus trabalhos de economia regional, com a finalidade de medir o grau de especialização de uma atividade em uma região. Alguns anos mais tarde, em 1989, o autor brasileiro Haddad apresentou de forma didática o uso desse índice em estudos regionais (AMBRÓSIO; FASIABEN; ROMEIRO, 2008). De acordo com Rubin e Rubin (2010) esse índice vem sendo amplamente usado pela literatura nos trabalhos de economia regional, pelo fato de ser considerada a melhor medida de especialização produtiva.

O QL é definido por Almeida et al. (2003, p.194) como sendo um índice “utilizado para medir a concentração de certa atividade econômica (setor) numa determinada área, tomando como referência a distribuição desta atividade num espaço geográfico mais abrangente, no qual a área em questão está inserida”. No caso desse trabalho, a área específica é cada município do Estado de Pernambuco, enquanto que a área de referência é o Estado de Pernambuco. A fórmula utilizada para calcular o índice locacional para esse trabalho foi feita através de uma adequação da definida por Haddad (1989, apud VIDIGAL; CAMPOS; ROCHA,2009), sendo então:

$$QL_{i,j} = \frac{\frac{E_j^i}{\bar{E}_j}}{\frac{E_{PE}^i}{\bar{E}_{PE}}}$$



Onde:

E_j^i = é o somatório de vínculos empregatícios do núcleo da indústria criativa do município j;

E_j = é o somatório de vínculos empregatícios da indústria de transformação do município j;

E_{PE}^i = é o somatório de vínculos empregatícios do núcleo da indústria criativa de Pernambuco;

E_{PE} = é o somatório de vínculos empregatícios da indústria de transformação de Pernambuco.

Quando o QL é maior que um pode-se dizer que o núcleo da indústria criativa é mais especializado no município j do que em Pernambuco. Já no caso em que QL é igual a um significa que a especialização do núcleo estudado no município j é igual à especialização do núcleo de Pernambuco. Enquanto que, quando o QL é menor que um, temos que a especialização do núcleo da IC é menor no município j do que comparado ao Estado (VIDIGAL; CAMPOS; ROCHA, 2009). O numerador do cálculo do QL representa a proporção de empregados no núcleo da IC em relação a indústria de transformação do município j. O denominador mostra essa mesma proporção para o Estado. Quando o numerador é maior que o denominador, conclui-se que o núcleo da IC tem uma maior importância para o município j do que para o Estado (ALMEIDA et al., 2003).

Mesmo com toda sua aplicabilidade já exposta, Suzigan et al. (2006) destaca que esse índice apresenta algumas limitações. O autor explica que pode haver uma superestimação do QL em regiões que tenham baixo desenvolvimento industrial, pelo fato de ter somente uma indústria e ainda de proporção pequena. Também há casos em que o QL é subestimado, isso acontece quando uma região é muito desenvolvida industrialmente e tem uma grande diversificação, apresentando um alto grau de emprego (SUZIGAN et al., 2006). Sendo assim, nessas circunstâncias o QL calculado pode não demonstrar o real grau de especialização produtiva da região.



4 RESULTADOS

Para o ano de 2011, o indicador de especialização utilizado, *Quociente Locacional*, sugeriu que há potencial para APL's de atividades ligadas ao núcleo da indústria criativa em cinco municípios de Pernambuco, como já havia sido observado por Jaquelyne Menezes em 2013. Eles estão divididos entre as seguintes regiões: Dois na região metropolitana do Recife (RMR), são eles Ipojuca e São Lourenço da Mata; um na Mata Norte, Condado; um no Sertão Central, Salgueiro e um no Agreste Meridional, São João (Quadro 1).

Quadro 1: Análise do Quociente Locacional nos municípios pernambucanos em 2011

Municípios de PE	RD's	QL	Posição QL
Condado	Mata Norte	1,1895	4º
Ipojuca	RMR	8,5598	2º
Salgueiro	Sertão Central	21,9408	1º
São João	Agreste Meridional	1,1731	5º
São Lourenço da Mata	RMR	7,2945	3º

Fonte: elaboração dos autores

O município que apresentou o maior QL (21,9408) em 2011, foi Salgueiro com 6746 vínculos ligados ao núcleo da indústria criativa o equivalente a 51,77% do total de vínculos do município, segundo Menezes (2013) esse elevado número de vínculos se dá, pela construção da ferrovia Transnordestina, que tem Salgueiro como ponto central de ligação entre os portos de Suape/PE e Pecém/CE, e a cidade de Eliseu Martins/PI que são as três extremidades da ferrovia. Ipojuca teve um QL de 8,5598 ocupando a segunda posição, com um total de 12563 vínculos ligados ao núcleo da indústria criativa o equivalente a 20,19% do total de vínculos do município, o desempenho de Ipojuca pode ser explicado pelo crescimento do Porto de Suape que gerou a demanda por infraestrutura para viabilizar o transporte na região. Ocupando a terceira posição tivemos São Lourenço da Mata, que assim como Ipojuca faz parte da Região Metropolitana do Recife, com um QL de 7,294479 e 1724 vínculos ligados ao núcleo da indústria criativa, o equivalente a 17,21% do total de vínculos do município (Quadro 1).

Por fim temos, ainda de acordo com o Quadro 1, os municípios de Condado e São João respectivamente o quarto e quinto colocado, com QL de 1,1895 e



1,1731. Percebe-se que o número de vínculos ligados ao núcleo da indústria criativa em Condado e São João são muito baixos, 35 vínculos em Condado e 32 em São João, de acordo com as limitações expostas por Suzigan et al. (2006) pode haver uma superestimação do QL nessas regiões por terem um baixo desenvolvimento industrial, ligado ao fato de ter somente uma indústria e ainda de proporção pequena. Também há casos em que o QL é subestimado, isso acontece quando uma região é muito desenvolvida industrialmente e tem uma grande diversificação apresentando um alto grau de emprego (SUZIGAN et al., 2006), é o caso por exemplo de Recife que em 2011 era responsável por 34,11% (13275 vínculos) do total de vínculos ligados ao núcleo da indústria criativa em Pernambuco e mesmo assim não apareceu com um QL relevante. Sendo assim, nessas circunstâncias o QL calculado pode não demonstrar o real grau de especialização produtiva da região, sendo necessário uma pesquisa de campo no local, proposta pelo próprio Suzigan et al. (2006).

Quadro 2: Análise do Quociente Locacional nos municípios pernambucanos em 2019

Municípios	RD's	QL	Posição QL
Arcoverde	Sertão do Moxotó	1,0577	8º
Fernando de Noronha	Distrito Estadual	3,4439	2º
Floresta	Sertão do Itaparica	2,8635	3º
Olinda	RMR	1,1250	7º
Recife	RMR	1,6242	5º
Salgueiro	Sertão Central	1,4618	6º
Saloá	Agreste Meridional	2,5941	4º
Sertânia	Sertão do Moxotó	33,6720	1º

Fonte: elaboração dos autores

Considerando o ano de 2019, o indicador de especialização utilizado, *Quociente Locacional*, sugeriu que há potencial para APL's de atividades ligadas ao núcleo da indústria criativa em oito municípios de Pernambuco, sendo dois deles da Região Metropolitana do Recife (RMR), são eles Recife e Olinda; dois do Sertão do Moxotó, Arcoverde e Sertânia; um do Sertão Central, Salgueiro; um do Sertão do Itaparica, Floresta; um do Agreste Meridional, Saloá e Fernando de Noronha (Quadro 2).

Dentre os municípios que tinham apresentado potencial para APL's de atividades ligadas ao núcleo da indústria criativa em 2011 apenas Salgueiro apareceu novamente em 2019, o município apresentou o maior QL (21,9408) em



2011, com 6746 vínculos ligados ao núcleo da indústria criativa o equivalente a 51,77% do total de vínculos do município, já em 2019 o município apresentou um QL de 1,4618, com um total de 152 vínculos, representando apenas 2% dos vínculos empregatícios do município (Quadro 2).

Recife e Olinda, apesar de não terem aparecido em 2011 como potencial para APL's de atividades ligadas ao núcleo da indústria criativa, eles apresentavam um grande número de vínculos empregatícios ligados ao setor, Olinda tinha 1228 vínculos, representando 1,44% do seu total de vínculos, e Recife tinha 13275 vínculos, representando 1,89% do seu total de vínculos, juntas elas representavam 37,27% do total de vínculos ligados ao núcleo da indústria criativa em 2011. Em 2019 Olinda foi a sétima colocada com um QL de 1,1250 e 1149 vínculos empregatícios ligados ao núcleo da indústria criativa, enquanto Recife teve um QL de 1,6242 com 14948 vínculos e obteve a quinta colocação, Recife que em 2011 teve seu QL subestimado aparece como quinto maior QL em 2019 e representa 66,15% do total de vínculos empregatícios ligados ao núcleo da indústria criativa em Pernambuco o que representando mais de dois terços do total de vínculos (Quadros 1 e 2).

Em primeiro lugar com o maior QL em 2019 ficou a cidade de Sertânia localizada no sertão do Moxotó com um QL de 33,6720; do total de vínculos empregatícios do município 47,48% estão ligados ao núcleo da indústria criativa o que representa 2175 vínculos de 4580; ainda no sertão do Moxotó temos o oitavo colocado, o município de Arcoverde com um QL de 1,0577 e 126 vínculos ligados ao núcleo da indústria criativa. O segundo lugar ficou com Fernando de Noronha com um QL de 3,4439 e 85 vínculos ligados ao núcleo da indústria criativa, seguido de Floresta com um QL de 2,8635 e 134 vínculos e em terceiro Saloá, localizada no Agreste Meridional, com um QL de 2,5941 e apenas 21 vínculos. Embora o QL de Saloá indicar que há potencial para APL's de atividades ligadas ao núcleo da indústria criativa no município o baixo número de vínculos ligados ao setor, apenas 21 vínculos, de acordo com as limitações expostas por Suzigan et al. (2006), sugerem que pode haver uma superestimação do QL nesse município por ele apresentar um baixo desenvolvimento industrial.

Apesar de o número de cidades onde o indicador, *Quociente Locacional*, sugeriu potencial para APL's de atividades ligadas ao núcleo da indústria criativa



ter aumentado de 2011 para 2019 de 5 municípios para 8, a quantidade total de vínculos ligados ao setor caiu 41,93% entre os anos, indo de 38909 vínculos em 2011, para 22594 em 2019. A participação de atividades ligadas a indústria criativa no mercado de trabalho formal também caiu entre os anos de 2011 e 2019, de 2,35% em 2011 para 1,41% em 2019. Dentre os fatores que levaram a essa queda na participação da indústria criativa em Pernambuco temos a profunda crise econômica instalada no Brasil que foi acentuada com a instabilidade política após a conclusão do processo de impeachment, junto a essa conjuntura de reorganização da economia nacional, há que se considerar o cenário global e as mudanças que permeiam a era atual, um mundo cada vez mais globalizado, digital e conectado, com mais acesso a informação e acirramento da concorrência (FIRJAN, 2019).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Economia Criativa vem se mostrando uma ótima estratégia de estímulo ao desenvolvimento local, possibilitando a redução das diferenças regionais sem a necessidade de grandes investimentos financeiros. Diante do cenário atual da economia brasileira e as dificuldades agravadas pela pandemia do Coronavírus, investimentos no setor podem ser uma solução prática e de baixo custo, com resultados efetivos.

O estudo da indústria criativa vem ganhando cada vez mais relevância tanto no âmbito acadêmico quanto no político-econômico. Apesar de sua indiscutível importância, ainda são poucos os estudos nessa área, principalmente com foco no nordeste brasileiro. Visando ajudar a suprir essa lacuna, este trabalho teve como objetivo realizar um estudo comparativo das especializações produtivas do núcleo da indústria criativa em Pernambuco entre os anos de 2011 e 2019.

Como resultado desse trabalho, observou-se uma queda significativa no número de empregos no núcleo da indústria criativa no período estudado. No que diz respeito à análise efetuada com base no indicador, *Quociente Locacional*, observou-se a presença de cinco potenciais especializações no Estado de Pernambuco em 2011, e um aumento para oito em 2019, sendo que apenas o município de Salgueiro continuou como sede de uma destas.

Ressalta-se que apesar da opção pela utilização desse índice, o mesmo



apresenta limitações. A primeira refere-se ao fato dos municípios com elevado nível de industrialização tornar difícil a identificação de uma possível especialização em função da grande diversificação dessa indústria, o que pode ter ocorrido com Recife, em 2011. Embora a revisão da literatura tenha apontado o Porto Digital como uma Arranjo Produtivo Local, os índices estudados apontaram a presença de potenciais especialização no município apenas no ano de 2019. Esse resultado gerou surpresa, mas pode ser explicado por essa restrição dos indicadores escolhidos. A segunda limitação que deve ser considerada ao utilizar o indicador diz respeito aos elevados valores que podem ser encontrados quando se estuda municípios pouco industrializados, nos quais a presença de poucas unidades produtivas pode acarretar uma superestimação dos resultados. Outro aspecto diz respeito aos dados da RAIS/MTE colherem apenas dados de empregos formais, desconsiderando os empregos informais, que no Brasil ainda são bastante significativos.

Destaca-se por fim que este estudo buscou contribuir para a reflexão acerca do desenvolvimento do núcleo da indústria criativa no Estado de Pernambuco, fazendo uma análise mais recente do atual cenário pernambucano e indicando municípios com potenciais especializações no setor.



REFERÊNCIAS

ACEI. Association for Cultural Economics Interncional: History
ALMEIDA, Manoel Bosco de. et al.

Identificação e avaliação de aglomerações produtiva: uma proposta metodológica para o Nordeste. Recife: IPSA/PIMES, 2003.194p.

AMBRÓSIO, L. A.; FASIABEN, M. C. R.; MORAES, J. F. L. Dinâmica dos usos e coberturas da terra em áreas de preservação permanente na bacia hidrográfica dos rios MogiGuaçu e Pardo, no período entre 1988 e 2002. In: CONGRESSO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE ECONOMIA, ADMINISTRAÇÃO E SOCIOLOGIA RURAL (SOBER), 46, 2008.

Anais... Rio Branco, 2008.

BENHAMOU, Françoise. A Economia da Cultura. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.

CROCCO, F. L. Tezini. Indústria Cultural: Ideologia, Consumo e Semiformação. Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación. 2009.

Dossier de Economia Criativa. Agência INOVA/CultDigest. Portugal, 2008.

Franco,M. John Howkins: economia criativa precisa de pessoas malucas. Exame.com, São Paulo, 02 ago.2012.

FIRJAN. A cadeia da indústria criativa no Brasil. Relatório Técnico, Fundação das Indústrias do Rio de Janeiro, n.2, maio 2008.7,13p

FIRJAN. Mapeamento da Industria Criativa no Brasil. Estudos e Pesquisas, Fundação das Indústrias do Rio de Janeiro, fevereiro 2019.

GATTO, M. F. Economia Criativa: Dificuldades e potencialidades de setores produtivos criativos. Editora UFPE, 2019.

GATTO, M. F. et al. Mapeando atividades criativas em Pernambuco: dimensionando os potenciais de expansão dos segmentos de maior destaque. Revista Nexos Economicos, 2013.

MELITO, A.M. Nem sempre inovar pressupõe investimento pesado. Gazeta Mercantil, São Paulo,23 mar. 2006.

MENEZES DA SILVA, J. Especializações produtivas no núcleo da indústria criativa em Pernambuco. Trabalho de Monografia – Departamento de Economia, UFPE, 2013.

MIGUEZ, Paulo. Alguns Aspectos do Processo de Constituição do Campo de Estudos em Economia da Cultura. In: Encontro de Estudos Multidisciplinares de Cultura, IV, 2008, Salvador. Anais... Salvador:UFBA,2008.



REIS, Ana Carla F. Economia da cultura e desenvolvimento sustentável: o caleidoscópio da cultura. Barueri, São Paulo: Editora Manole, 2007.6,18p

RUBIN, L. da S.; RUBIN, V. da S.. As vantagens do agricluster e a identificação de potencialidades para a metade sul do rio grande do sul in: congresso da sociedade brasileira de economia, administração e sociologia rural (SOBER), 48, 2010. Anais... Campo Grande, 2010. Disponível em: . Acesso em: 12 fev. 2013.

SUZIGAN, W. (Coord.).Identificação, mapeamento e Caracterização estrutural de Arranjos produtivos locais no Brasil. Relatório Consolidado.IPEA. Outubro de 2006.

TOLILA, Paul. Cultura e Economia: problemas, hipóteses, pistas. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007.

THROSBY, David. Economics and Culture. Cambridge University Press, 2001.
[UNCTAD] United Nations Conference on Trade and Development. The Creative Economy Report 2010: creative economy a feasible development option. Geneva: United Nation, 2010.

VIDIGAL, V. G.; CAMPOS, A. C.; ROCHA, C. B. Especialização produtiva nos arranjos produtivos locais (APL) de calçados no Brasil,1995-2006. Estudos do CEPE (UNISC), v.30, p.30-56, 2009.