



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE GESTÃO  
CURSO DE CIÊNCIAS ECONÔMICAS

MIRTHIS MELO DA SILVA PRECILIANO

**INDÚSTRIA CRIATIVA EM PERNAMBUCO:** Onde está localizada e como o emprego se comporta ao longo do tempo - uma análise para os anos de 2010-2019

Caruaru

2022

MIRTHIS MELO DA SILVA PRECILIANO

**INDÚSTRIA CRIATIVA EM PERNAMBUCO:** Onde está localizada e como o emprego se comporta ao longo do tempo – uma análise para os anos de 2010-2019

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Ciências Econômicas da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Ciências Econômicas.

**Área de concentração:** Economia Criativa.

**Orientador (a):** Prof<sup>o</sup>. Dr. Leandro Willer Pereira Coimbra

Caruaru

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Preciliano, Mirthis Melo da Silva.

Indústria Criativa em Pernambuco: onde está localizada e como o emprego se comporta ao longo do tempo ? uma análise para os anos de 2010-2019 / Mirthis Melo da Silva Preciliano. - Caruaru, 2022.

47 p. : il., tab.

Orientador(a): Leandro Willer Pereira Coimbra

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Ciências Econômicas, 2022.

1. Economia Criativa. 2. Indústria Criativa. 3. Quociente Locacional. 4. Cidades Criativas. I. Coimbra, Leandro Willer Pereira . (Orientação). II. Título.

330 CDD (22.ed.)

MIRTHIS MELO DA SILVA PRECILIANO

**INDÚSTRIA CRIATIVA EM PERNAMBUCO:** Onde está localizada e como o emprego se comporta ao longo do tempo – uma análise para os anos de 2010-2019.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Ciências Econômicas da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Ciências Econômicas.

Aprovada em: 24/05/2022

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>o</sup>. Dr. Leandro Willer Pereira Coimbra (Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof<sup>a</sup>. Msc. Ana Paula Sobreira Bezerra (Examinadora Interna)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Rosa Kato (Examinadora Interna)  
Universidade Federal de Pernambuco

## RESUMO

A Economia Criativa é um termo abrangente que ainda não possui uma definição certa, mas que aponta como meio de desenvolvimento, mais inclusivo e mais sustentável. A rede de Cidades Criativas da UNESCO já possui 12 cidades brasileiras em sua composição, possibilitando maior desenvolvimento e integração entre várias cidades criativas em todo mundo, e que pode ser uma realidade para outras cidades brasileiras. Sendo assim, o trabalho teve por objetivo principal identificar as cidades pernambucanas que possuem especialização na Indústria Criativa e, além disso, ver como essa Indústria se comportou no estado no período de 2010-2019. Para tanto foi utilizado um método de estudo histórico, através da análise e discussão de artigos científicos e livros ligados à Economia Criativa, contextualizando a teoria acerca do tema e fazendo análises quantitativas através de dados retirados da Relação Anual de Informações Sociais (RAIS) disponíveis no site do Ministério do Trabalho e Emprego (MTE). Os dados foram trabalhados usando o Índice do Quociente Locacional (QL) para identificar as cidades que possuíam especialização produtiva na referida Indústrias, foram aplicados filtros como participação produtiva na área superior a 1% e cidades que possuíam um número de estabelecimentos igual ou superior a 10 nesta mesma área, para identificar aglomerações produtivas e evitar distorções presentes no índice QL. Para realização dos cálculos foi utilizado o software Microsoft Excel. Foram identificadas 19 cidades pernambucanas dentro das especificações, algumas destas já recebem incentivos governamentais e empresariais, o que evidencia, de fato, o desenvolvimento e a importância da Indústria Criativa em Pernambuco. Foram mostradas também outras cidades, que não passaram nos filtros estabelecidos, mas que possuem potencial para se desenvolver, podendo precisar de incentivos, conscientização e recursos para tal.

**Palavras-chave:** economia criativa; indústria criativa; quociente locacional; cidades criativas.

## ABSTRACT

The Creative Economy is a comprehensive term that does not yet have a definite definition, but points to a more inclusive and sustainable means of development. The UNESCO Creative Cities network already has 12 Brazilian cities in its composition, greater development and integration between several creative cities around the world, and that can be a reality for other Brazilian cities. Therefore, the work aimed, in addition to the main objective, to identify the cities in Pernambuco that have specialization in the Creative Industry and, from that, to see how this Industry behaved in the state in the period 2010-2019. A method of historical study was used, through the analysis and discussion of scientific articles and books related to the Creative Economy, contextualizing the theory on the subject and both technical comparisons through data provided from the Annual Report of Social Information (RAIS) available on Ministry of Labor and Employment (MTE) website. The works were worked using the Index that identify the cities that had qualification as belonging or belonging to the industry, were able to represent an area of 1% and a number equal to greater than 10, to identify the productive units and avoid distortions presented in the index. QL To use Microsoft Excel software 19 cities in Pernambuco were identified within the specifications, some of these suggestions already encourage the government and the initiative, evidence, fact, development and importance of the Creative Industry in Pernambuco. They were approached for cities, which were also not recognized resources for other institutions, but that can help to promote incentives.

**Keywords:** creative economy; creative industry; location quotient; creative cities.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>REVISÃO DE LITERATURA.....</b>	<b>9</b>
2.1	Economia Criativa: História e conceituação.....	9
2.2	Crescimento, desenvolvimento, Economia Criativa e Indústria Criativa.....	11
2.3	Indústrias e Cidades Criativas.....	13
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>18</b>
3.1	Cálculo do Quociente Locacional.....	18
3.2	Áreas e segmentos da Indústria Criativa por código CNAE.....	20
<b>4</b>	<b>ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....</b>	<b>24</b>
4.1	Consumo.....	24
4.2	Mídias.....	29
4.3	Cultura.....	31
4.4	Tecnologia.....	35
4.5	Indústria Criativa em Pernambuco, um panorama geral.....	37
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>44</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>46</b>

## 1 INTRODUÇÃO

De acordo com as teorias mais recentes de crescimento econômico, as economias tendem a acumular capital de modo até que chegam a um estado estacionário. Os teóricos de crescimento econômico neoclássico como Romer, defendem que a tecnologia e/ou o capital humano, através da Pesquisa e Desenvolvimento, são os fatores que fazem com que determinada economia inove e saia desse estado estacionário (SOUZA, 2008). A criatividade é o que move o mundo das ideias, gerando inovações, sejam elas tecnológicas ou sociais.

De acordo com Howkings (2012), as pessoas ultimamente vêm mudando suas necessidades, inclusive, ele utiliza a teoria da pirâmide de Maslow, para ilustrar que ao se satisfazer as necessidades básicas de sobrevivências e de relações sociais, os seres tendem a buscar a realização pessoal, tendo neste ponto, atividades ligadas à criatividade e ao bem-estar. De acordo com o autor, em países industrializados os gastos com atividades de entretenimento e lazer tiveram um número significativo nos últimos anos, e os mercados estão evoluindo para atender essa necessidade.

Newbiggin (2010) aponta a Economia Criativa como uma das áreas que vem se desenvolvendo e estudando esse mercado. A Economia tem por objetivo principal estudar a alocação eficiente dos recursos escassos, já a Economia Criativa, tem a criatividade e o talento como sua principal matéria-prima, suas atividades incluem desde atividades como artesanato até tecnologias de ponta, gerando renda e emprego onde se desenvolvem, sendo o conceito de Economia criativa ligado à cultura, economia e à tecnologia.

A Economia Criativa tende a provocar mudanças não apenas no setor de produção, como visto nos sistemas capitalistas tradicionais, mas no setor social, cultural e ambiental, buscando promover um desenvolvimento mais sustentável e baseado na informação, nas ideias e na colaboração.

A rede de cidades Criativas criada pela UNESCO (2022a) trata de unir as cidades que têm a criatividade como fator influente em seu desenvolvimento social e econômico, unindo e promovendo a cooperação e integração entre essas cidades, além disso, as cidades que ingressam na rede devem adotar posturas que sejam adequadas aos cumprimentos dos Objetivos do Milênio definidos pela ONU, visando melhorar índices de pobreza, desigualdades sociais, entre outros. O Objetivo desta rede é promover maior desenvolvimento para as cidades inseridas.

No Brasil, até a data da pesquisa 12 cidades brasileiras integravam a rede de cidades criativas: Belo Horizonte, Florianópolis, Belém, Brasília, Fortaleza, Salvador, Santos, Parati, João Pessoa, Recife, Campina Grande e Curitiba.

Até o ano de 2017, foi feita uma análise da Indústria Criativa no Brasil, pela Firjan, e de acordo com a análise 1,8% da mão de obra nacional atua na Economia Criativa. Mesmo após um período de recessão entre o período de 2014-2015 o emprego formal na Indústria Criativa conseguiu manter sua participação, porém, no Estado de Pernambuco houve uma queda na participação de 9,6% do emprego total da Indústria Criativa, sendo as políticas de restrições fiscais e cortes em alguns setores de financiamento público, possíveis explicações para tal resultado (FIRJAN, 2019).

Sabendo-se dos debates acerca da importância da Economia Criativa nos dias atuais e da sua manifestação na sociedade, a identificação de setores que possuem participação significativa no emprego formal pode ajudar na identificação de possíveis centros criativos nos municípios do Estado de Pernambuco, e, além disso, possibilitar um maior direcionamento de investimentos para estes setores.

Sendo assim o presente trabalho tem como objetivo geral avaliar o resultado do emprego formal na área da Indústria Criativa para o período de 2010 a 2019, identificando as cidades que têm uma maior importância e as cidades que têm participação significativa no quantitativo de empresas e emprego formal da indústria criativa em Pernambuco no ano de 2019, para assim ter um maior direcionamento sobre possíveis centros criativos no Estado.

O trabalho será dividido em objetivos específicos buscando uma abordagem histórica da definição/conceituação da Economia Criativa, uma contextualização da Economia criativa e sua importância para o crescimento e desenvolvimento das regiões, além disso, será feita a identificação das quatro grandes áreas da Economia Criativa e quais são suas atividades específicas segundo a CNAE 2.0 e seus respectivos códigos.

Após essa fase de contextualização e melhor entendimento sobre o que é a Economia e a Indústria Criativa, serão coletados dados relacionados ao emprego no site do Ministério do Trabalho e Emprego (RAIS-MTE) por grande área da Indústria Criativa e por cidades de Pernambuco, identificando através do Quociente Locacional (QL) as cidades que possuem especialização produtiva em alguma dessas áreas no ano de 2019, observando também o comportamento do emprego da Indústria Criativa em Pernambuco no período de 2010 a 2019.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

A Economia Criativa é um conceito em evolução que se refere a atividades econômicas baseadas no conhecimento e na criatividade gerando crescimento e desenvolvimento econômico, renda e emprego, ao mesmo tempo em que promove inclusão social, diversidade cultural e desenvolvimento humano, abraçando a economia, a sociedade, a cultura, o turismo, e ao mesmo tempo o desenvolvimento tecnológico e a propriedade intelectual, onde seus bens compreendem valor econômico e simbólico (REIS, 2008; UNCTAD, 2010).

Entender seu contexto e formação, além do seu desenvolvimento no Brasil é importante para ter um melhor entendimento sobre a mesma. É importante frisar, que de acordo com a literatura consultada existem vários conceitos sobre o que é a Economia Criativa (HOWKINS, 2013; REIS, 2008; SERRA E FERNANDEZ, 2015; UNCTAD, 2010), mas que ainda não há uma definição concreta e universalizada, podendo variar seu entendimento de autor para autor como será apontado adiante.

### 2.1 Economia Criativa: História e conceituação

A primeira vez em que apareceu algo relacionado à Economia Criativa foi no ano de 1994, na Austrália, onde, para estimular o desenvolvimento da cultura no país o governo criou o termo *Creative Nation*. Entre as atividades incentivadas pelo governo nesse período, estavam dança, *design*, artes visuais e artesanatos, música, literatura e turismo. O projeto foi se popularizando entre os países, que começaram a mapear as Indústrias Criativas, e a importância da cultura no desenvolvimento econômico começou a ser reconhecida. O conceito sobre a Economia Criativa deriva do termo Indústrias Criativas, inspirado justamente no projeto descrito (REIS, 2008; SEBRAE, 2008; SERRA E FERNANDEZ, 2015).

No ano de 2001, na Inglaterra, John Howkins, publicou o livro *The creative economy: how people make money from ideas*, onde o autor conceitua de fato o termo Economia Criativa, e discorre sobre a relação entre a economia e a criatividade, e como o produto criativo pode gerar lucro. Pode-se observar que o no próprio título do livro ele já utiliza o termo Economia Criativa.

Howkins (2012) define a criatividade como a geração de algo novo, que até então não existia, ou de alguma melhora em algo já existente, partindo primordialmente de ideias. A criatividade é algo disruptivo, que traz a ideia do novo, reinventa, rompe paradigmas até então existentes, trazendo novas soluções para os problemas, impulsionando mudanças e inovações (NEWBIGIN, 2010; REIS, 2008).

Já a economia, Howkins (2012) define como algo que trata basicamente da alocação de recursos escassos, sendo uma forma de consumo, comercialização e troca de produtos, porém, há uma contradição ao se definir a Economia Criativa, dado que a criatividade é um recurso que não é escasso.

Partindo desse ponto tem-se que o que Howkins (2012) denomina *produto criativo*, que é quando a criatividade – partindo das ideias - torna-se um produto economicamente viável. A partir desse momento, a ideia pode materializar-se se tornando um bem ou um serviço, podendo vir a ter sua propriedade e consequente comercialização.

É a partir dessas conceituações e integrações entre os termos Economia e Criatividade que surge explicações mais segmentadas sobre o que é de fato a Economia Criativa.

Serra e Fernandez (2015) defendem que a Economia Criativa é o nome dado às atividades que têm a criatividade como ponto principal no desenvolvimento de um produto de valor, e que a mesma faz parte da área de Economia do Conhecimento, área antes já estudada por teóricos econômicos que viam na criatividade e nas ideias, especificamente na pesquisa e desenvolvimento (P&D) pontos articuladores de crescimento e desenvolvimento.

Porém, é importante destacar que a modelagem das ideias por teóricos econômicos têm um maior enfoque na tecnologia, sendo esta, definida como a maneira como os insumos são transformados em produtos no processo de produção (SOUZA, 2008).

Autores da corrente neoclássica defendem a importância da tecnologia, mas não a modelam, como Solow, que na década de 50, destacou a importância do progresso tecnológico como motor do crescimento sustentado, porém, a tecnologia em seu modelo é exógena. Já Romer, na década de 80 tornou a tecnologia endógena em seu modelo, através do uso de ideias, para ele, as ideias melhoravam as tecnologias de produção, e essas novas tecnologias advinham basicamente de P&D. Schumpeter, também defendia as ideias e o progresso tecnológico como motor do crescimento econômico, aprofundando seus estudos sobre P&D, destacando uma parte de seu trabalho somente ao estudo da área das pesquisas e do processo de “destruição criativa” existente no mesmo (SOUZA, 2008).

Para Serra e Fernandez (2015) estudos mais aprofundados sobre como o conhecimento é gerado e difundido na economia, são na maior parte, desenvolvidos por teóricos neoschumpeterianos, citam Edith Penrose que segue essa corrente, e em seu trabalho mostrou a relação entre Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) e o crescimento da firma, além disso, defendem que a Economia Criativa surge no meio dessa Economia do Conhecimento - que é quando o conhecimento (ideias) passam a ser estocados, transferidos e comercializados -, muitas vezes sendo também confundida com a mesma, mas que traz um conceito mais amplo, envolvendo e integrando não somente o estudo da tecnologia, mas indo a campos mais distantes como os da arte e da cultura (SERRA E FERNANDEZ, 2015).

Newbiggin (2010) defende que os produtos da Indústria Criativa trazem além do seu valor de uso e de troca, um valor cultural, que pouco tem a ver com valores simplesmente econômicos relacionados a custos e lucros, e é justamente essa carga cultural que diferencia a Economia Criativa de outros setores econômicos.

Além disso, há um ponto de convergência entre todos os conceitos de Economia Criativa, que é a lei da propriedade intelectual, ou seja, a proteção das propriedades das ideias, que geralmente se dá em forma de patentes, direitos autorais e marcas. É a partir desse ponto que a Economia Criativa transforma-se em Indústria Criativa (NEWBIGGIN, 2010).

## 2.2 Crescimento, desenvolvimento, Economia Criativa e Indústria Criativa

Antes de qualquer discussão é importante pontuar as diferenças existentes entre os conceitos de crescimento e de desenvolvimento, para evitar possíveis desentendimentos, e assim compreender melhor como se traduz a importância de um estudo mais aprofundado sobre a Economia Criativa.

Seguindo a corrente teórica econômica, o crescimento está relacionado à acumulação de capital, a diferença se dá na forma como ele se relaciona com o desenvolvimento. Teóricos da corrente neoclássica e keynesiana consideram o desenvolvimento como função de crescimento, já outro grupo, formado por teóricos como Hirschman (1974), Lewis (1969), cepalinos e marxistas, defendem que o desenvolvimento econômico se caracteriza não apenas pelo crescimento do produto, mas de melhorias em indicadores sociais, como pobreza, nutrição e expectativa de vida, além da preservação do meio ambiente (SOUZA, 2008).

SEBRAE (2008) utiliza o termo Economia Criativa como algo relacionado ao desenvolvimento e a Indústria Criativa relacionada ao crescimento econômico, sendo a Economia Criativa relacionada com quatro dimensões sustentáveis: econômica, social, simbólica e ambiental, podendo ser um modelo estratégico de desenvolvimento socioeconômico, trazendo melhorias no modo de vida não apenas da sociedade, mas também das indústrias produtivas e do meio ambiente.

De acordo com Reis (2008), desde os anos 90 quando o governo do Reino Unido identificou e mapeou Indústrias Criativas, que a Economia Criativa vem ganhando importância e reconhecimento ao redor do mundo, promovendo inclusão social, requalificação urbana através da identificação de *clusters* e formação de cidades criativas, sendo importante encontrar as características e vantagens da Economia Criativa em cada região estudada, pois cada um traz características únicas sobre a mesma.

No Brasil, o primeiro mapeamento da Indústria Criativa foi feito pela FirJan no ano de 2004, no ano de 2019 foi feito outro mapeamento, mostrando que durante o período de 2004 a 2017 houve crescimento com pequenas oscilações na participação da Economia Criativa no PIB brasileiro, porém, no período de 2014 a 2017, essa participação alcança um pico e se estabiliza a uma taxa de aproximadamente 2,6% de participação no PIB. Deve-se levar em consideração que este foi um período de grande instabilidade política e econômica no país (FIRJAN, 2019).

De acordo com Firjan (2019) os Estados que apresentam maior participação no PIB são: São Paulo, Rio de Janeiro e Distrito Federal, porém outros Estados se destacaram ao apresentarem crescimento na participação, como Santa Catarina, Amazonas, Pernambuco, Ceará e Amapá. As áreas que apresentam maiores números de vínculos são representadas por Consumo, Tecnologia, Mídias e Cultura.

Firjan (2019) ainda aponta que entre os Estados com maior participação e que estão dentro da média nacional na área de Consumo se destacam Ceará com 50,3% da participação, seguido por Santa Catarina, São Paulo, Paraná e Piauí. Já na área de Cultura a média é de 7,7% de participação, havendo um maior número de Estados participantes, sendo Acre o Estado com maior participação (16,1%), e Minas Gerais, Paraná, São Paulo e Distrito Federal os Estados que se apresentaram abaixo da média.

Já na área de Mídias a média de participação é de 11,4%, sendo o Rondônia o Estado com maior representatividade, sendo Santa Catarina, Minas Gerais, Rio de Janeiro e São Paulo os estados com menores participações. Por fim, a área de tecnologia, possuindo uma média de participação na Indústria Criativa de 37,1%, sendo Rio de Janeiro, Amazonas, Espírito Santo, São Paulo e Minas Gerais os estados que têm uma participação acima da média, Pernambuco se apresenta em seguida com 36,1% de participação.

São Paulo e Rio de Janeiro, juntos, concentram 50% de todos os profissionais criativos do país (FIRJAN, 2019).

Britto (2016) faz uma análise para o ano de 2013 sobre o comportamento das atividades Criativas no Brasil, e em quais regiões e estados elas se concentram. Ele considerou que as regiões mais desenvolvidas do país tendem a apresentar especialização produtiva em áreas tecnológicas e digitais, além de possuírem maior concentração de atividades consideradas criativas, e as regiões menos desenvolvidas como Nordeste, Norte e Centro-Oeste apresentam maior especialização em áreas ligadas à Cultura, e uma menor participação nas atividades Criativas do país (BRITTO, 2016).

### 2.3 Indústrias e Cidades Criativas

A Indústria Criativa para Reis (2008) é caracterizada por um conjunto de setores, que pode variar de acordo com cada região, já a Economia Criativa envolve questões sociais, educacionais, políticas, organizacionais e econômicas. Para fins do presente trabalho serão analisados indicadores e resultados utilizando o termo Indústria Criativa.

No ano de 1998 o Reino Unido criou o primeiro Mapa de Indústrias Criativas, a Indústria Criativa era definida por atividade que tinham origem na criatividade, habilidade e talento individual e que geravam riqueza e emprego. As atividades definidas foram muito criticadas, pois abrangiam muitos setores, mas o Departamento de Cultura, Mídia e Esporte (DCMS) do referido país, manteve 13 setores definidos, esses setores podem ser observados no Quadro 1 (NEWBIGIN, 2010).

Segundo o relatório da UNCTAD (2010), uma série de modelos foi desenvolvida, cada um com uma definição diferente do que seriam as atividades na Indústria Criativa, apresentando quatro modelos com divisões e atividades diferentes, mostrados no Quadro 1.

**Quadro 1 - Modelos de classificação dos setores da Indústria Criativa**

(continua)

<p><b>Modelo de DCMS do Reino Unido</b> – criado no fim dos anos 90 no Reino Unido, como estratégia do governo para impulsionar a economia baseada na criatividade e inovação</p>	<p>Publicidade Arte e antiguidades Artesanato Arquitetura Design Moda Filme e vídeo Música Artes cênicas Editoras Software Televisão e rádio Videogames e jogos de computador</p>
<p><b>Modelo de textos simbólicos</b> – deriva das definições de indústrias culturais, existente na Europa e Reino Unido, foca a atenção na cultura popular.</p>	<p><b>Indústrias culturais centrais</b> Publicidade Filmes Internet Música Editoras Televisão e rádio Videogames e jogos de computador <b>Indústrias culturais periféricas</b> Artes cênicas <b>Indústrias culturais sem distinção fixa</b> Eletrônicos para consumidor Moda Software Esporte</p>
<p><b>Modelo de círculos concocêntricos</b> – afirma que as ideias criativas são originadas das artes criativas centrais, na forma de som, texto e imagem e que se externalizam através de círculos concocêntricos. Este modelo foi a base para a definição de indústrias criativas na Europa.</p>	<p><b>Artes criativas centrais</b> Literatura Música Artes cênicas Artes visuais <b>Outras indústrias culturais centrais</b> Filmes Museus e bibliotecas <b>Indústrias culturais mais amplas</b> Serviços de patrimônio Editoras Gravação de sons Televisão e rádio Videogames e jogos de computador <b>Indústrias relacionadas</b> Publicidade Arquitetura Design Moda</p>

**Quadro 1 - Modelos de classificação dos setores da Indústria Criativa**

(conclusão)

<p><b>Modelo de direitos autorais da OMPI</b> – Se baseia nas indústrias que têm trabalhos protegidos por direitos autorais.</p>	<p><b>Indústrias Centrais de direitos autorais</b>  Publicidade  Sociedades de gestão coletiva  Filmes e vídeo  Música  Artes cênicas  Editoras  Software  Televisão e rádio  Artes gráficas e visuais  <b>Indústrias de direitos autorais interdependentes</b>  Material de gravação em branco  Eletrônicos para consumidor  Instrumentos musicais  Papel  Fotocopiadoras  Equipamento fotográfico  <b>Indústrias de direitos autorais parciais</b>  Arquitetura  Vestuário, calçados  Design  Moda  Utensílios domésticos  Brinquedos</p>
--	---

**Fonte:** UNCTAD (2010).

Como mostrado no Quadro 1, os modelos e as definições de atividades inseridas na indústria criativa variam dependendo dos países e dos estudos envolvidos na mesma.

No Brasil, observa-se uma estrutura também diferenciada das que foram citadas anteriormente, podendo ser observada no Quadro 2.

Apesar de a Indústria Criativa ter sido mapeada em outros países em meados dos anos 90, no Brasil, somente no ano de 2004, que houve o primeiro mapeamento, realizado pela Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (FirJan), órgão que até os dias atuais tem forte atuação nos mapeamentos de indústria criativa. Além disso, no ano de 2005, foi instalado em Salvador, na Bahia, o Centro Internacional das Indústrias Criativas. No ano de 2012, a Secretaria da Economia Criativa publica um planejamento estratégico, onde estabelece políticas públicas para o desenvolvimento da economia criativa brasileira (SEBRAE, 2008).

O modelo apresentado no Quadro 2 é fonte de estudo da Firjan, porém, dependendo do órgão que desenvolve algum estudo sobre a Indústria Criativa, essa estrutura também pode ser alterada. O Mapeamento das Indústrias Criativas feito pela Firjan (2019) define a divisão da Economia Criativa em 4 grandes áreas, que se dividem em 13 segmentos criativos, que são agrupados e apresentados a seguir.

**Quadro 2 - Áreas e segmentos criativos**

ÁREA	SEGMENTO
<b>CONSUMO</b>	Design
	Arquitetura
	Moda
	Publicidade
<b>MÍDIAS</b>	Editorial
	Audiovisual
<b>CULTURA</b>	Patrimônio e Artes
	Música
	Artes Cênicas
	Expressões Culturais
<b>TECNOLOGIA</b>	P&D
	Biotecnologia
	TIC (Tecnologia da Informação e comunicação)

**Fonte:** Adaptado FIRJAN (2019).

A ideia sobre o que é a Economia Criativa e as atividades da Indústria Criativa envolvidas na mesma, também tem sido aplicada a cidades, especialmente àquelas onde existem várias atividades culturais, onde as mesmas são parte importante do desenvolvimento social e econômico da cidade. Essas cidades tendem a possuir uma alta concentração de emprego criativo, atraindo investimentos para esses setores (UNCTAD, 2010).

Reis (2008) conceitua cidades criativas como algo que pode ser entendido por várias óticas: de combate às desigualdades e violência e de atração de talentos e investimentos, como também espaço para a atuação de um conjunto de setores criativos (*clusters*), como ponto de transformação de cidades em polos criativos mundiais, com política de turismo e de atração de trabalhadores criativos, além disso, as cidades, através da valorização da economia local podem ser reestruturadas socialmente e economicamente.

No ano de 2004, a UNESCO criou uma rede de cidades criativas, que tem como fator primordial promover a integração e cooperação entre as cidades que fazem parte do grupo. Para essas cidades, a criatividade é um segmento importante para o desenvolvimento, além disso, as cidades envolvidas devem cumprir e ter um plano para colocar em prática os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda de 2030 das Nações Unidas, que envolvem combate à pobreza e à fome, educação e saúde de qualidade, entre outros (UNESCO, 2022a).

Segundo o relatório da UNCTAD (2010) o principal objetivo da rede é facilitar o desenvolvimento cultural do grupo em todo o mundo, para que eles troquem experiências e melhores formas de desenvolver a economia local e o desenvolvimento social, através de um processo de colaboração mútua entre os que fazem parte da rede.

As cidades criativas não seguem uma linha tênue para serem denominadas assim, cada cidade tem sua especificidade e sua área de destaque, de acordo com a UNESCO (2022a), a rede de cidades criativas atualmente conta com 246 cidades distribuídas em sete áreas criativas: *design*, artesanato e arte folclórica, cinema, gastronomia, mídia, música e literatura. Cada cidade pode se especializar em uma dessas áreas a fim de aumentar seus esforços.

Todas as cidades que atendam aos requisitos estabelecidos pela UNESCO podem integrar a rede de cidades criativas, especialmente cidades que não são capitais, mas que possuem recursos históricos, culturais e uma ligação com uma das sete áreas criativas estabelecidas (UNCTAD 2010).

Nascimento (2021), no site do Ministério do Turismo, aponta no ano referido, o caminho a ser seguido para que as cidades brasileiras adentrem a rede de cidades criativas da UNESCO, segundo a mesma, a inscrição é feita pelo preenchimento de um formulário pelo gestor do município que, além disso, indica uma pessoa de contato e um grupo gerenciador, após isso podem desenvolver as iniciativas da cidade criativa em sua cidade, com um esboço de plano de ação por quatro anos, a candidatura deve ser feita e acompanhada por uma carta oficial do prefeito da cidade, e após isso, encaminhada para uma pré-seleção para endosso na Comissão Nacional.

De acordo com o mapa das cidades criativas, disponibilizado pela UNESCO, 12 cidades brasileiras já fazem parte dessa rede. Na área de *design*: Curitiba - PR, Fortaleza - CE e Brasília - DF, artesanato e arte folclórica: João Pessoa - PB, cinema: Santos - SP, música: Salvador - BA e Recife - PE, mídia: Campina Grande - PB e, por fim, gastronomia: Paraty - RJ, Belo Horizonte - MG, Belém - PA e Florianópolis - SC (UNESCO, 2022b).

### 3 METODOLOGIA

Com relação à natureza das fontes utilizadas para análise qualitativa, parte-se do princípio de uma pesquisa bibliográfica, onde Severino (2007) a define como aquela que se realiza a partir dos registros disponíveis, onde o pesquisador trabalha a partir de contribuições de estudos já existentes, tratando-se nesse caso de pesquisa em artigos científicos publicados em revistas e disponibilizados no site da Scielo, e em livros. Além desses, foram feitas também buscas em sites diretamente relacionados à Economia Criativa, como Firjan, Itaú Cultural e UNESCO e sites de órgãos governamentais como o Ministério do Turismo e de prefeituras. As pesquisas foram realizadas na busca dos temas: Economia Criativa, crescimento e desenvolvimento econômico e dos métodos utilizados em Economia Regional.

A análise dos dados corresponde à pesquisa explicativa, a qual além de analisar e registrar os fenômenos estudados busca identificação da causa dos mesmos de modo quantitativo e/ou qualitativo (SEVERINO, 2007).

Os dados foram retirados do site do Ministério do Trabalho e Emprego (MTE).

#### 3.1 Cálculo do Quociente Locacional

Para identificação das cidades com maior participação e especialização na indústria criativa de Pernambuco foi utilizado o cálculo do Quociente Locacional (QL), definido por Britto e Albuquerque (2002) como uma ferramenta que identifica a existência de lugares especializados em determinado tipo de atividade, identifica lugares onde há especialidade produtiva superior à média da região estudada, sua fórmula é dada por:

$$QL = \frac{\frac{E_{ij}}{E_t}}{\frac{E_j}{E}} \quad (1)$$

onde,  $E_{ij}$  = emprego do setor  $i$  no município  $j$ .

$E_t$  = emprego total do setor  $i$ .

$E_j$  = emprego total no município  $j$ .

$E$  = emprego total da região mais agregada.

Quando  $QL < 1$  significa que a especialização do município  $j$  em atividades do setor  $i$  é inferior à especialização do conjunto de Pernambuco nas atividades desse setor; Quando  $QL = 1$  significa que a especialização do município  $j$  em atividades do setor  $i$  é idêntica à especialização do conjunto de Pernambuco nas atividades desse setor; Quando  $QL > 1$  a especialização do município  $j$  em atividades do setor  $i$  é superior à especialização do conjunto de Pernambuco nas atividades desse setor, ou seja, a concentração da atividade econômica do município nesse setor é superior à concentração dessa atividade no estado de Pernambuco.

O Quociente Locacional (QL) foi calculado levando em consideração o quantitativo de empregos ativos na Indústria Criativa em cada município, em uma base de dados disponibilizada pela RAIS, totalizando 185 municípios do estado de Pernambuco.

Para fins do presente trabalho, seguiu-se a metodologia de Britto e Albuquerque (2002) que em seu trabalho identificaram aglomerações industriais especializadas nos setores considerados. O cálculo do QL pode apresentar algumas distorções, para evitar e melhorar o direcionamento das informações, algumas condições foram atendidas, como:  $QL > 1$  e participação mínima do município no total do emprego do setor de 1%, além disso, levaram-se também em consideração as cidades que possuíam um número superior a 10 estabelecimentos da indústria criativa.

Essa metodologia identifica aglomerações industriais, que na definição de Britto e Albuquerque (2002) refere-se a uma concentração geográfica e setorial de empresas, que geram vantagens competitivas para determinada região, promovendo um maior crescimento econômico. A identificação dessas aglomerações é significativa para um correto direcionamento de investimentos públicos.

Como o QL mede a especialização produtiva em determinado setor, onde no seu numerador é indicada a participação da cidade na área estudada (Consumo, Mídias, Cultura ou Tecnologia), e no denominador a participação da cidade em Economia Criativa no Estado, para que o QL apresente resultado maior que 1, o numerador deve ser maior que o denominador, caso não seja, o QL apresenta um resultado inferior a 1, em outras palavras, uma cidade que tenha alta participação na Indústria Criativa no Estado, pode apresentar baixo QL em algumas áreas, devido ao fato de que não é especializada na mesma, mesmo possuindo número significativo de vínculos.

Para diminuir possíveis erros serão apresentadas tabelas que apresentam as cidades com especialização produtiva, ou seja, que mantêm o quantitativo de vínculos formais acima da média estadual e outra tabela apresentando as cidades com as participações e vínculos significativos, que neste caso, serão consideradas cidades com participação igual ou maior que 1% em cada área.

Deve-se levar em consideração que estão sendo considerados apenas dados de pessoas jurídicas que possuem código CNAE específico da Indústria Criativa, e que existem vínculos de atividades criativas em vários setores industriais, deve-se levar consideração também o alto grau de informalidade ainda existente no País.

### 3.2 Áreas e segmentos da Indústria Criativa por código CNAE

De acordo com os segmentos definidos pela Firjan no Quadro 2 e com base nas sete áreas criativas definidas pela UNESCO, apresentadas no Quadro 1, foi criado o seguinte quadro com seus respectivos códigos CNAE, alguns desses códigos disponibilizados pelo Observatório do Itaú Cultural (ITAÚ CULTURAL, 2021) e outros disponibilizados no mapeamento da Firjan (FIRJAN, 2019).

No Quadro 2 são apresentados 13 segmentos criativos definidos pela Firjan (2019), o segmento de Gastronomia até então estava incluído no segmento de Expressões Culturais, porém, no Quadro 3, apresentado a seguir, o segmento de Gastronomia foi separado, levando em consideração as áreas criativas definidas pela UNESCO, sendo a Gastronomia uma dessas áreas de especialização das cidades criativas.

A partir do momento que uma empresa torna-se jurídica, ela é inserida em uma determinada área, e essa área é representada por um código chamado CNAE (Classificação Nacional de Atividades Econômicas). A CNAE é a classificação oficial adotada pelo Sistema Estatístico Nacional. Suas principais aplicações incluem o Cadastro Central de Empresas, pesquisas econômicas entre outros (CONCLA, 2021). Para estudar a Indústria Criativa foram levadas em consideração as empresas que possuem cadastro em áreas que são consideradas da Indústria Criativa.

**Quadro 3 - Áreas e segmentos criativos por código CNAE**

(continua)

Área	Segmento	Código CNAE	Atividade
CULTURA	Artes Cênicas	90019	Artes cênicas, espetáculos e atividades complementares
		90027	Criação artística
		90035	Gestão de Espaços para Artes Cênicas, Espetáculos e Outras Atividades Artísticas
	Música	59201	Atividades de Gravação de Som e de Edição de Música
	Patrimônio e Artes	91015	Atividades de Bibliotecas e Arquivos
		91023	Atividades de museus e de exploração, restauração artística e conservação de lugares e prédios históricos e atrações similares
	Expressões Culturais	16218	Fabricação de madeira laminada e de chapas de madeira compensada, prensada e aglomerada
		16226	Fabricação de estruturas de madeira e de artigos de carpintaria para construção
		16234	Fabricação de Artefatos de Tanoaria e de Embalagens de Madeira
		16293	Fabricação de artefatos de madeira, palha, cortiça, vime e material trançado não especificados anteriormente, exceto móveis
		32116	Lapidação de gemas e fabricação de artefatos de ourivesaria e joalheria
		32124	Fabricação de Bijuterias e Artefatos Semelhantes
		23494	Fabricação de produtos cerâmicos não-refratários não especificados anteriormente
	Gastronomia	56112	Restaurantes e outros estabelecimentos de serviços de alimentação e bebidas
		56201	Serviços de catering, bufê e outros serviços de comida preparada
56121		Serviços ambulantes de alimentação	
TECNOLOGIA	Tecnologia da Informação	62015	Desenvolvimento de Programas de Computador Sob Encomenda
		62023	Desenvolvimento e Licenciamento de Programas de Computador Customizáveis
		62031	Desenvolvimento e Licenciamento de Programas de Computador Não-Customizáveis
		62040	Consultoria em Tecnologia da Informação
		62091	Suporte Técnico, Manutenção e Outros Serviços em Tecnologia da Informação
		63119	Tratamento de Dados, Provedores de Serviços de Aplicação e Serviços de Hospedagem na Internet
		63194	Portais, Provedores de Conteúdo e Outros Serviços de Informação na Internet
		63917	Agências de Notícias
		63992	Outras Atividades de Prestação de Serviços de Informação não Especificadas Anteriormente
	95118	Reparação e manutenção de computadores e de equipamentos periféricos	
	P&D	72207	Pesquisa e desenvolvimento experimental em ciências sociais e humanas
72100		Pesquisa e desenvolvimento experimental em ciências físicas e naturais	

**Quadro 3 - Áreas e segmentos criativos por código CNAE**

(continua)

Área	Segmento	Código CNAE	Atividade
MÍDIAS	Editorial	58115	Edição de Livros
		58123	Edição de Jornais
		58131	Edição de Revistas
		58191	Edição de Cadastros, Listas e Outros Produtos Gráficos
		58212	Edição Integrada à Impressão de Livros
		58221	Edição Integrada à Impressão de Jornais
		58239	Edição Integrada à Impressão de Revistas
		58298	Edição Integrada à Impressão de Cadastros, Listas e Outros Produtos Gráficos
	7490101	Serviços de Tradução, Interpretação e Similares	
	Audiovisual	59111	Atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão
		59120	Atividades de pós-produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão
		59138	Distribuição Cinematográfica, de Vídeo e de Programas de Televisão
		59146	Atividades de Exibição Cinematográfica
		60101	Atividades de Rádio
		60217	Atividades de Televisão Aberta
60225		Programadoras e atividades relacionadas à televisão por assinatura	
74200	Atividades fotográficas e similares		
CONSUMO	Design	74102	Design e Decoração de Interiores
	Arquitetura	71111	Serviços de Arquitetura
	Moda	13111	Preparação e Fiação de Fibras de Algodão
		13120	Preparação e Fiação de Fibras Têxteis Naturais, Exceto Algodão
		13138	Fiação de Fibras Artificiais e Sintéticas
		13146	Fabricação de Linhas para Costurar e Bordar
		13219	Tecelagem de Fios de Algodão
		13227	Tecelagem de Fios de Fibras Têxteis Naturais, Exceto Algodão
		13235	Tecelagem de Fios de Fibras Artificiais e Sintéticas
		13308	Fabricação de Tecidos de Malha
		13405	Acabamentos em fios, tecidos e artefatos têxteis
		13511	Fabricação de Artefatos Têxteis para Uso Doméstico
		13529	Fabricação de Artefatos de Tapeçaria
		13537	Fabricação de Artefatos de Cordoaria
		13545	Fabricação de Tecidos Especiais, Inclusive Artefatos
		13596	Fabricação de Outros Produtos Têxteis não Especificados Anteriormente
	14118	Confecção de Roupas Íntimas	
14126	Confecção de Peças do Vestuário, Exceto Roupas Íntimas e as Confeccionadas Sob Medida		

**Quadro 3 - Áreas e segmentos criativos por código CNAE**

(conclusão)

Área	Segmento	Código CNAE	Atividade
CONSUMO	Moda	14134	Confecção de Roupas Profissionais, Exceto Sob Medida
		14142	Fabricação de Acessórios do Vestuário, Exceto para Segurança e Proteção
		14215	Fabricação de Meias
		14223	Fabricação de Artigos do Vestuário, Produzidos em Malharias e Tricotagens, Exceto Meias
	Publicidade	73114	Agências de Publicidade
		73122	Agenciamento de Espaços para Publicidade, Exceto em Veículos de Comunicação
		73190	Atividades de publicidade não especificadas anteriormente
		7490105	Agenciamento de Profissionais para Atividades Esportivas, Culturais e Artísticas
		7490199	Outras Atividades Profissionais, Científicas e Técnicas não Especificadas Anteriormente

**Fonte:** Adaptado pelo autor com base em informações disponibilizadas pela Firjan, 2021 Itaú Cultural, 2021 e UNESCO, 2022a.

O Quadro 3 foi organizado por grande área, pelos segmentos presentes em cada área, e pelos respectivos códigos CNAE das atividades presentes em cada segmento.

A partir desse ponto tem-se a base para fazer a busca do quantitativo de emprego em cada atividade no site do Ministério do Trabalho e Emprego, mais especificadamente utilizado a Relação Anual de Informações Sociais – RAIS.

## 4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A análise foi dividida por grandes áreas, sendo elas: Consumo, Mídias, Cultura e Tecnologia, visando identificar quais cidades têm maior destaque em determinada área, levando em contas as atividades ali desenvolvidas, além disso, foi observado dentro de cada área quais os segmentos de maior destaque, ou seja, aquele em que as cidades possuem maior quantitativo de empregos formais, sendo estes segmentos mostrados no Quadro 2, sendo eles: Design, Arquitetura, Moda, Publicidade, Editorial, Audiovisual, Patrimônio e Artes, Música, Artes Cênicas, Expressões Culturais, Pesquisa e Desenvolvimento, Biotecnologia e Tecnologia da Informação e Comunicação.

### 4.1 Consumo

A área de consumo é formada pelos segmentos de Publicidade e Marketing, Arquitetura, Design e moda, e é a segunda área que possui maior representatividade de vínculos formais, ficando atrás apenas da área de Cultura, inclusive, algumas indústrias, como a de moda, possuem representatividade significativa na Indústria da Transformação, sendo elas: Fabricação de produtos têxteis e Confecção de Artigos do Vestuário e Acessórios.

A Tabela 1, apresentada a seguir, traz informações sobre os municípios que possuem participação no emprego formal total da área de Consumo em Pernambuco igual ou superior a 1%, o quantitativo de emprego formal e de estabelecimentos por cidade, e o seu Quociente Locacional (QL), que mostra o grau de especialização produtiva dessas cidades na área de Consumo, devendo este, ser maior que 1.

**Tabela 1** - Municípios com especialização produtiva na área de Consumo em Pernambuco - 2019

Município	Participação no emprego formal da área de Consumo (% em relação ao total do Estado)	QL	Número de estabelecimentos da área de Consumo	Empregos formais na área de Consumo
Caruaru	22,7	2,3	708	6159
Santa Cruz do Capibaribe	16,7	3,3	536	4523
Toritama	7,4	3,4	234	1992
Taquaritinga do Norte	3,0	3,6	74	809
Surubim	2,1	2,8	70	581
Jaboatão dos Guararapes	5,7	1,2	55	1557
Cupira	1,2	3,4	39	330
Belo Jardim	1,1	2,0	31	295
Vitoria de Santo Antão	1,0	1,3	22	272
São Caitano	1,3	1,4	19	361
Abreu e Lima	2,0	2,6	14	533

**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS.

De acordo com a tabela 1, os municípios pernambucanos que apresentam maior participação no emprego formal na área de Consumo são Caruaru, com participação de 22,7% do total do emprego nessa área, seguido por Santa Cruz do Capibaribe, Toritama e Jaboatão do Guararapes. Os outros municípios mostrados na tabela tem uma menor participação, porém possuem grau significativo e acima da média estadual de especialização em Consumo.

É importante destacar que as cidades de Caruaru, Toritama e Santa Cruz do Capibaribe, são as principais cidades que formam o conhecido Polo de Confecções do Agreste, e é justamente no segmento de moda que estas cidades apresentam o maior quantitativo de pessoas empregadas formalmente, como pode ser visto na tabela 2.

Com relação às outras cidades que apresentam especialização no setor de consumo, a maioria possui o maior quantitativo de emprego no segmento de moda, com exceção de Jaboatão do Guararapes e Caruaru, que além da moda também possuem emprego formal ativo e significativo no segmento de publicidade.

**Tabela 2** - Empregos formais dos municípios especializados em Consumo em Pernambuco por segmentos - 2019

Cidade	Design	Arquitetura	Moda	Publicidade
Caruaru	7	5	6050	97
Santa Cruz do Capibaribe	0	0	4521	2
Toritama	0	0	1989	3
Jaboatão dos Guararapes	1	4	1329	223
Taquaritinga do Norte	0	0	809	0
Surubim	0	0	577	4
Abreu e Lima	0	0	533	0
São Caitano	0	0	361	0
Cupira	0	0	325	5
Belo Jardim	0	0	293	2
Vitoria de Santo Antão	0	3	256	13

**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS.

Na Tabela 3 apresentada a seguir, além das informações apresentadas de acordo com os filtros aplicados<sup>1</sup>, foi adicionada uma coluna para fins de comparação entre a participação do município no emprego na Indústria Criativa e no emprego na área de Consumo, além disso, buscou-se apresentar as cidades que não passaram nos filtros, mas que apresentaram um resultado significativo quando observadas as outras variáveis.

É o caso do Recife que possui 44,5% de participação no emprego formal da Indústria Criativa - ou seja, quase metade do emprego formal da Indústria Criativa de Pernambuco pertence a essa cidade -, possuindo também 16,7% de participação no emprego formal na área de Consumo, e o segundo maior quantitativo de emprego formal e de estabelecimentos, porém, apresenta um QL inferior a 1 nessa área, e por este motivo não foi apresentada na Tabela 1, o que indica que a especialização produtiva dessa cidade está direcionada para outra área da Indústria Criativa, não diminuindo sua importância nesta área.

Também é o caso de Petrolina, que apresenta participação no emprego da Indústria Criativa de 4,7% e de 2,1% no emprego da área de Consumo, 66 estabelecimentos e 564 empregos formais, porém apresenta um QL inferior a 1, indicando que a sua especialização produtiva encontra-se em outra área.

<sup>1</sup> Filtros aplicados:  $QL > 1$ ; participação do município no total do emprego da área de Consumo em Pernambuco igual ou superior a 1%, e um número superior a 10 estabelecimentos da Indústria Criativa na área de Consumo.

**Tabela 3** - Municípios com participação no emprego formal igual ou superior a 1% com relação ao emprego formal total da área de Consumo em Pernambuco - 2019

Município	Participação no emprego formal da área de Consumo (% em relação ao total do Estado)	Participação no emprego formal na Indústria Criativa (% em relação ao total do Estado)	QL	Número de estabelecimentos da área de Consumo	Empregos formais na área de Consumo
Caruaru	22,7	10,0	2,3	708	6159
Recife	16,7	44,5	0,4	528	4533
Santa Cruz do Capibaribe	16,7	5,0	3,3	536	4523
Toritama	7,4	2,1	3,4	234	1992
Jaboatão dos Guararapes	5,7	4,8	1,2	55	1557
Paulista	3,1	4,3	0,7	45	841
Taquaritinga do Norte	3,0	0,8	3,6	74	809
Surubim	2,1	0,8	2,8	70	581
Petrolina	2,1	4,7	0,4	66	564
Abreu e Lima	2,0	0,8	2,6	14	533
Olinda	1,8	3,3	0,5	72	484
Goiana	1,5	0,7	2,2	8	413
São Caitano	1,3	1,0	1,4	19	361
Araripina	1,2	0,6	1,9	7	330
Cupira	1,2	0,4	3,4	39	330
Belo Jardim	1,1	0,5	2,0	31	295
Vitoria de Santo Antão	1,0	0,8	1,3	22	272

**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS.

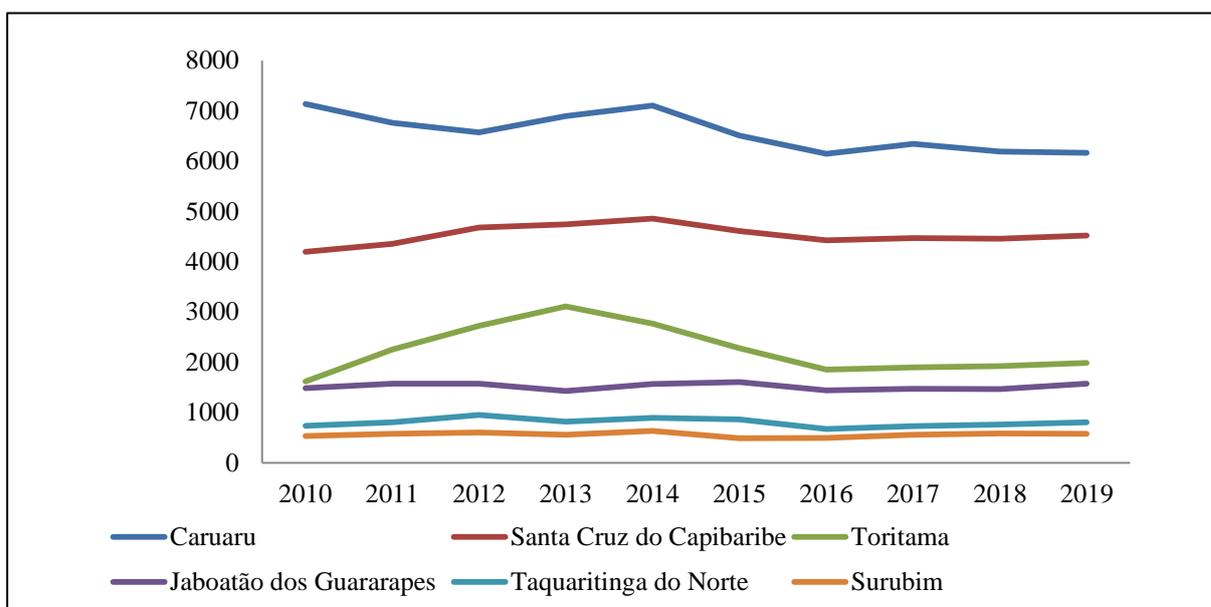
Goiana e Araripina foram as outras cidades apresentadas na Tabela 3, que não foram apresentadas na Tabela 1, mesmo possuindo QL superior a 1 e participação no emprego formal total em Consumo superior a 1%, possuíam apenas 8 e 7 estabelecimentos, respectivamente, levando em consideração que o mínimo considerado foram 10 estabelecimentos.

No Gráfico 1, é apresentado o comportamento do emprego formal das cidades que possuem maior destaque na área de Consumo, foram consideradas as cidades que possuem mais que 5% de participação no emprego total do Estado de Pernambuco na área de Consumo.

Das cidades apresentadas no Gráfico 1, Caruaru e Toritama são as que mais prendem a atenção, por apresentarem altos números de crescimento e de queda na quantidade de emprego formal. No ano de 2010 Caruaru apresentava 7.137 empregos formais esse foi seu número mais alto, a partir desse ponto houve períodos de crescimento e de quedas desses número, apresentando em 2019, 6.165 empregos formais na área de Consumo, uma queda de 972 empregos com relação ao ano de 2010.

Já Toritama, apresentava 1.623 empregos formais no ano de 2010, e 1.991 empregos no ano de 2019, apresentando um número maior com relação ao ano de 2010, porém, seu pico no número de empregos formais em Consumo foi de 3.111, no ano de 2013.

**Gráfico 1** – Comportamento do Emprego formal nos municípios com maior destaque na área de Consumo entre os anos de 2010 e 2019



**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS, 2022.

Os anos entre 2014 e 2016 foram caracterizados por crise econômica e instabilidade política em todo o Brasil, afetando a maior parte dos setores econômicos, é esperado que nesse período todos os mercados apresentassem queda em seus resultados, isso pode ser observado em todas as cidades do Gráfico 1, Caruaru e Toritama de modo mais acentuado, e Santa Cruz do Capibaribe, Jaboatão dos Guararapes, Taquaritinga do Norte e Surubim de modo mais suave, porém, todas as cidades, após o período de crise mostraram estarem se recuperando e tendendo ao crescimento novamente, até o ano analisado de 2019.

## 4.2 Mídias

A área de Mídias é constituída pelos segmentos de Editorial e Audiovisual, suas atividades principais envolvem edição e impressão gráfica, atividades cinematográficas, fotográficas, e comunicação por rádio ou televisão, essas atividades são apresentadas no Quadro 3 com seus respectivos códigos CNAE.

Na Tabela 4 são apresentados os municípios pernambucanos que dentro da Indústria Criativa possuem especialização produtiva na área de Mídias, um número superior a 10 estabelecimentos nessa mesma área e participação superior a 1% no total do emprego formal de Mídias em Pernambuco.

**Tabela 4** - Municípios com especialização produtiva na área de Mídias em Pernambuco - 2019

Município	Participação no emprego formal da área de Mídias (% em relação ao total do Estado)	QL	Número de estabelecimentos da área de Mídias	Empregos formais na área de Mídias
Recife	62,0	1,4	168	3024
Olinda	7,0	2,1	20	340
Garanhuns	2,1	1,9	13	101

**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS.

Na área de Mídias, Recife possui uma participação no emprego formal total do Estado de 62%, seguido por Olinda e Garanhuns, com participação de 7% e 2% respectivamente, como pode ser observado na tabela 4.

Na Tabela 5, são mostrados os quantitativos de emprego nos segmentos presentes na área de Mídias, Garanhuns e Olinda possuem maior número de empregos formais no segmento Audiovisual, enquanto Recife possui uma quantidade de empregos significativos tanto em Audiovisual quanto em Editorial.

**Tabela 5** - Empregos formais dos municípios especializados em Mídias em Pernambuco por segmentos - 2019

Cidade	Editorial	Audiovisual
Recife	1459	1565
Olinda	67	273
Garanhuns	18	83

**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS.

Na tabela 6 são apresentadas mais três cidades que possuem participação superior a 1% no trabalho em mídias, porém, não possuem especialização produtiva nessa área, além de ser adicionada uma coluna mostrando a participação dessas cidades no emprego total da Indústria Criativa em Pernambuco, sendo elas:

Caruaru, com participação de 8,8% no emprego formal de Mídias e 10% de participação no emprego total da Indústria Criativa, possuindo 34 estabelecimentos, sendo a segunda cidade a apresentar o maior quantitativo de emprego formal nessa área, mas, por sua especialização produtiva estar situada em outra área, apresentou um QL inferior a 1.

Petrolina possuindo participação de 4% no emprego total em Mídias, 22 estabelecimentos, mas possui um QL inferior a 1, indicando que sua especialização produtiva também se encontra em outra área, e Jaboatão dos Guararapes com participação de 1,6% no emprego em Mídias e 11 estabelecimentos, e que apesar de possuir participação de 4,8% no total do emprego em Indústria Criativa do Estado, não possui especialização produtiva na área de Mídias, possuindo também um QL inferior a 1.

**Tabela 6** - Municípios com participação no emprego formal igual ou superior a 1% com relação ao emprego formal total da área de Mídias em Pernambuco - 2019

Município	Participação no emprego formal da área de Mídias (% em relação ao total do Estado)	Participação no emprego formal na Indústria Criativa (% em relação ao total do Estado)	QL	Número de estabelecimentos da área de Mídias	Empregos formais na área de Mídias
Recife	62,0	44,5	1,4	168	3024
Caruaru	8,8	10,0	0,9	34	431
Olinda	7,0	3,3	2,1	20	340
Petrolina	4,0	4,7	0,9	22	197
Garanhuns	2,1	1,1	1,9	13	101
Jaboatão dos Guararapes	1,6	4,8	0,3	11	78

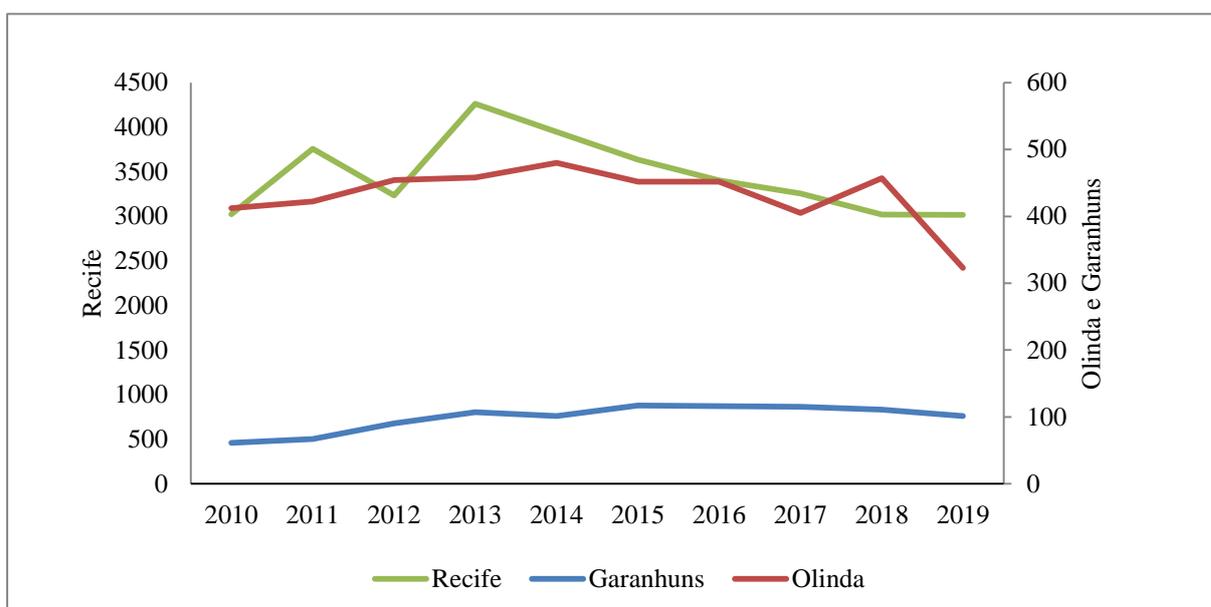
**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS.

No Gráfico 2, é apresentado o comportamento do emprego nas cidades que possuem especialização produtiva na área de Mídias, o gráfico possui dois eixos verticais, de modo que facilite a visualização das variações do emprego.

No ano de 2010, Recife apresentava 3.024 empregos formais em Mídias, mostrando tendências acentuadas de crescimento e queda, até alcançar seu pico de crescimento no ano de 2013 e apresentar quedas sucessivas nos anos seguintes, entre 2018 e 2019 a queda foi de apenas 2 empregos formais, passando a possuir 3.017 empregos formais no ano de 2019.

No ano de 2010, Olinda possuía 412 empregos na área de Mídias, chegando a maior quantidade de 457 empregos em 2018, porém, em 2019 esse número caiu para 323 empregos formais. Garanhuns foi a única cidade com especialização em Mídias que mostrou crescimento ao longo dos anos, inclusive, no período de crise compreendido entre os anos de 2014-2016, possuindo 61 empregos formais em Mídias no ano de 2010 e 101 no ano de 2019.

**Gráfico 2** - Comportamento do Emprego formal nos municípios com maior destaque na área de Mídias entre os anos de 2010 e 2019



**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS, 2022.

#### 4.3 Cultura

A área de cultura é a que possui a maior quantidade de emprego formal, com relação as outras áreas (Consumo, Mídias e Tecnologia), é formada pelos segmentos de Artes Cênicas, Música, Patrimônio e Artes, Expressões Culturais, e, para o presente trabalho, o segmento de Gastronomia foi desmembrado do segmento de Expressões Culturais para formar um segmento isolado.

A área de Cultura envolve desde atividades artísticas, espetáculos, edição e gravação de músicas, Bibliotecas e Museus, artesanatos em madeiras e cerâmicas, até as atividades gastronômicas, incluindo serviços ambulantes de alimentação, sendo essas atividades descritas com maior detalhe no Quadro 3.

Os municípios com maior participação no emprego e especialização produtiva na área de Cultura são apresentados na Tabela 7, sendo Recife a cidade com maior participação, tendo 49,3% de participação com relação ao emprego formal total dessa área no Estado, seguido por Paulista com 6,1%, Jaboatão dos Guararapes com 5,4% e Cabo de Santo Agostinho com 4,3%, sendo estes os mais representativos, porém todos os municípios apresentados na Tabela possuem especialização produtiva nessa área.

**Tabela 7** - Municípios com especialização produtiva na área de Cultura em Pernambuco - 2019

Município	Participação no emprego formal da área de Cultura (% em relação ao total do Estado)	QL	Número de estabelecimentos da área de Cultura	Empregos formais na área de Cultura
Recife	49,3	1,1	2646	26461
Jaboatão dos Guararapes	5,4	1,1	385	2904
Olinda	3,8	1,2	287	2032
Ipojuca	3,0	1,8	200	1622
Paulista	6,1	1,4	173	3279
Cabo de Santo Agostinho	4,3	1,7	158	2315
Garanhuns	1,6	1,4	133	850
Gravatá	1,3	1,6	83	696
São Caitano	1,1	1,1	17	585

**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS.

Na Tabela 8 é apresentado o quantitativo de vínculos da área de Cultura por segmento, a maioria das cidades se encontra com o maior número de emprego formal no segmento de Gastronomia. Cabo de Santo Agostinho, Recife e São Caitano apresentam números significativos de emprego formal também no segmento de Expressões Culturais, além disso, Recife também apresenta destaque no segmento de Artes Cênicas.

**Tabela 8** - Empregos formais dos municípios especializados em Cultura em Pernambuco por segmentos - 2019

<b>Cidade</b>	<b>Artes Cênicas</b>	<b>Música</b>	<b>Patrimônio e Artes</b>	<b>Expressões Culturais</b>	<b>Gastronomia</b>
Recife	295	18	11	597	25540
Paulista	0	0	0	19	3260
Jaboatão dos Guararapes	11	0	28	65	2800
Cabo de Santo Agostinho	12	0	0	878	1425
Olinda	29	2	0	0	2001
Ipojuca	2	0	0	47	1573
Garanhuns	22	1	0	8	819
Gravatá	11	0	0	5	680
São Caitano	0	0	0	457	128

**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS.

Como visto anteriormente, algumas cidades podem ter participação significativa em determinada área, mas não ser especializada na mesma, como é o caso de Caruaru, apresentado na Tabela 9, que possui participação de 5,7% na área de cultura, sendo a terceira cidade com o maior quantitativo de emprego formal na área de Cultura de Pernambuco, Petrolina também possui resultado significativo tanto em participação quanto em número de estabelecimentos e vínculos e Camaragibe com 1% de participação no emprego formal dessa área e com 105 estabelecimentos.

A tabela 9, que além do índice QL, mostra o grau de participação das economias no Estado, abre uma reflexão de que há cidades, como as que foram descritas com participação importante na área, mesmo não possuindo especialização produtiva na mesma.

**Tabela 9** - Municípios com participação no emprego formal igual ou superior a 1% com relação ao emprego formal total da área de Cultura em Pernambuco – 2019

Município	Participação no emprego formal da área de Cultura (% em relação ao total do Estado)	Participação no emprego formal na Indústria Criativa (% em relação ao total do Estado)	QL	Número de estabelecimentos da área de Cultura	Empregos formais na área de Cultura
Recife	49,3	44,5	1,1	2646	26461
Paulista	6,1	4,3	1,4	173	3279
Caruaru	5,7	10,0	0,6	487	3066
Jaboatão dos Guararapes	5,4	4,8	1,1	385	2904
Petrolina	4,7	4,7	1,0	418	2540
Cabo de Santo Agostinho	4,3	2,5	1,7	158	2315
Olinda	3,8	3,3	1,2	287	2032
Ipojuca	3,0	1,7	1,8	200	1622
Garanhuns	1,6	1,1	1,4	133	850
Gravatá	1,3	0,8	1,6	83	696
São Caitano	1,1	1,0	1,1	17	585
Camaragibe	1,0	0,6	1,6	105	550

**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS.

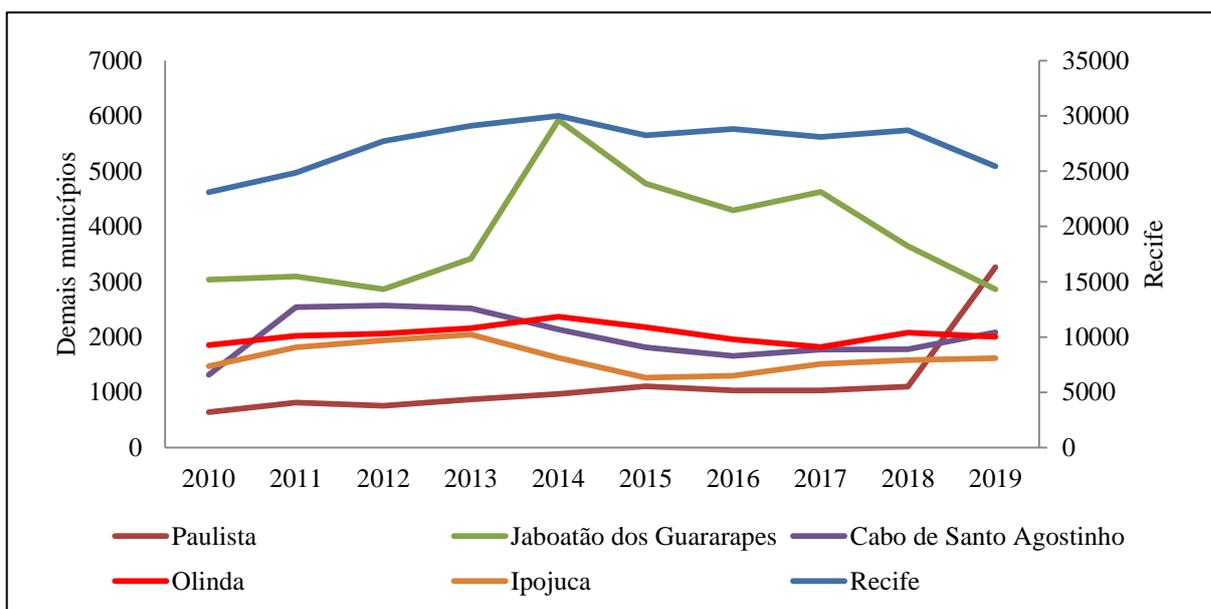
No Gráfico 3 são mostradas algumas das cidades com especialização produtiva na área de Cultura, e o comportamento do emprego nessa área entre os anos de 2010 e 2019. Para uma melhor visualização do gráfico, foram consideradas as cidades que possuíam um percentual superior a 3% na participação do emprego formal total do Estado nessa mesma área.

Recife é a cidade que possui o maior quantitativo de emprego formal em Cultura, possuindo 23.098 empregos formais no ano de 2010, e 25.447 no ano de 2019, com tendência de crescimento até o ano de 2014, oscilações nos anos seguintes e uma tendência de queda entre 2018 e 2019, mas mesmo assim possuindo um número de emprego superior ao inicial no ano de 2010.

Ipojuca, Olinda e Cabo de Santo Agostinho seguem a mesma tendência, entre crescimento nos anos iniciais, queda no período de crise (2014-2016) e recuperação e crescimento do número de empregos a partir de 2017.

Paulista é a cidade que apresenta um número significativo de crescimento de emprego formal, a cidade no ano de 2010 possuía 641 empregos formais, e mesmo nos anos de crise a queda no seu número de emprego foi quase imperceptível, em 2018 apresentou 1.104 empregos, e no ano seguinte (2019) apresentou 3.264 empregos formais na área Cultura, ou seja, em relação a 2010 houve um aumento de 2.623 vínculos até o ano de 2019.

**Gráfico 3** - Comportamento do Emprego formal nos municípios com maior destaque na área de Cultura entre os anos de 2010 e 2019



**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS, 2022.

#### 4.4 Tecnologia

A área de tecnologia é formada pelos segmentos de P&D e Tecnologia da Informação, envolvendo atividades desde desenvolvimento de softwares, informações na internet, consultorias em tecnologia, e prestação de serviços de manutenção e reparação de computadores até Pesquisa e Desenvolvimento em ciências sociais e físicas.

De acordo com a Tabela 10, no segmento de tecnologia apenas duas cidades encontram-se com especialização produtiva na área de Tecnologia em Pernambuco: Recife com participação no emprego formal total dessa área de 78,2% e Petrolina com participação no emprego de 10,8%, possuindo mais de 10 estabelecimentos e um resultado do QL superior a 1.

**Tabela 10** - Municípios com especialização produtiva na área de Tecnologia em PE - 2019

Município	Participação no emprego formal da área de Tecnologia (% em relação ao total do Estado)	QL	Número de estabelecimentos da área de Tecnologia	Empregos formais na área de Tecnologia
Recife	78,2%	1,8	562	9457
Petrolina	10,8%	2,3	36	1300

**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS.

Recife se destaca na área de Tecnologia da Informação, enquanto Petrolina tem um maior enfoque em Pesquisa e Desenvolvimento, tendo sua atividade econômica voltada para fruticultura voltada para exportação o que demanda, de fato, maiores pesquisas e desenvolvimentos tecnológicos voltados para área, como mostrado na Tabela 11, a seguir.

**Tabela 11** - Empregos formais dos municípios especializados em Tecnologia em Pernambuco por segmentos - 2019

Município	Tecnologia da Informação	P&D
Petrolina	134	1166
Recife	9395	62

**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS.

De acordo com a tabela 12, Recife e Petrolina são as cidades com maior participação na área de Tecnologia, sendo responsáveis por 90% da participação na área. Porém, outras cidades, ainda que modestamente, também apresentam participação superior a 1% no total do emprego da área de Tecnologia de Pernambuco, como Olinda, Jaboatão dos Guararapes e Caruaru, com 2,8%, 1,5% e 1,1%, respectivamente.

**Tabela 12** - Municípios com participação no emprego formal igual ou superior a 1% com relação ao emprego formal total da área de Tecnologia em Pernambuco – 2019

Município	Participação no emprego formal da área de Tecnologia (% em relação ao total do Estado)	Participação no emprego formal na Indústria Criativa (% em relação ao total do Estado)	QL	Número de estabelecimentos da área de Tecnologia	Empregos formais na área de Tecnologia
Recife	78,2	44,5	1,8	562	9457
Petrolina	10,8	4,7	2,3	36	1300
Olinda	2,8	3,3	0,9	52	338
Jaboatão dos Guararapes	1,5	4,8	0,3	30	186
Caruaru	1,1	10,0	0,1	45	134

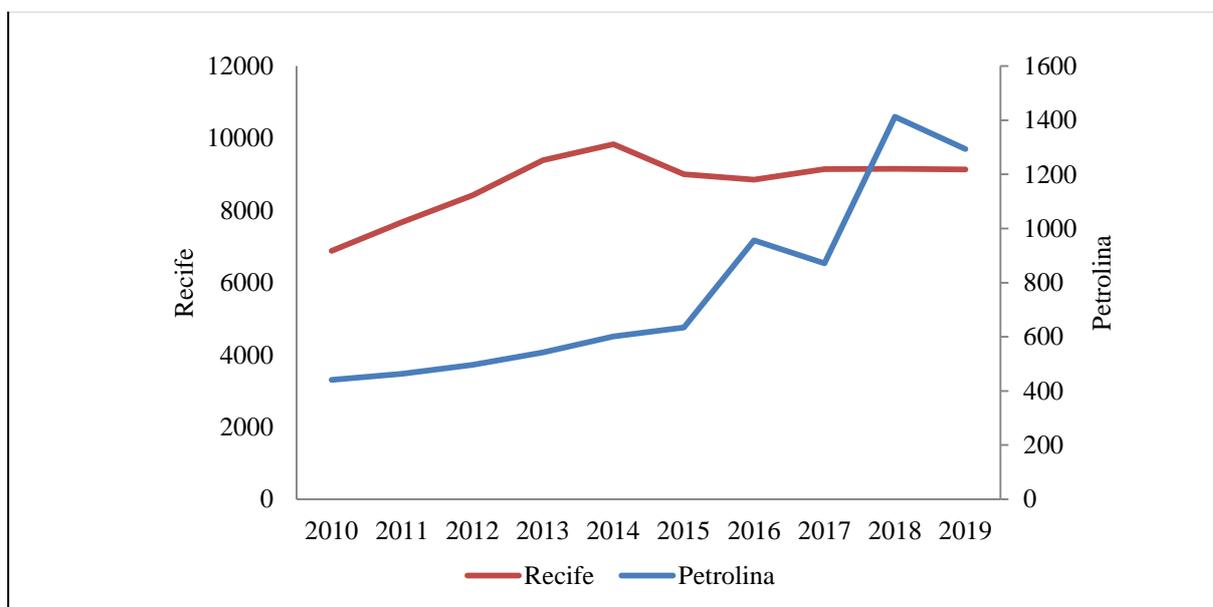
**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS.

No Gráfico 4 são apresentadas as duas cidades com especialização produtiva na área de Tecnologia: Recife e Petrolina, as duas apresentam tendências diferentes no que se trata ao comportamento do emprego ao longo do período de análise.

Como na maioria das áreas já abordadas, o emprego em Recife foi mais afetado a partir do ano de 2014, recuperando-se nos anos seguintes, possuindo 6.879 empregos no ano de 2010 e 9.133 no ano de 2019.

A cidade de Petrolina apresentou crescimento contínuo, só apresentou queda entre 2016 e 2017 e entre 2018 e 2019. Mesmo no período de queda apresentou número de emprego formal superior ao inicial do ano de 2010, passando de 441 empregos em 2010, para 1294 empregos formais no ano de 2019.

**Gráfico 4** - Comportamento do Emprego formal nos municípios com maior destaque na área de Tecnologia entre os anos de 2010 e 2019



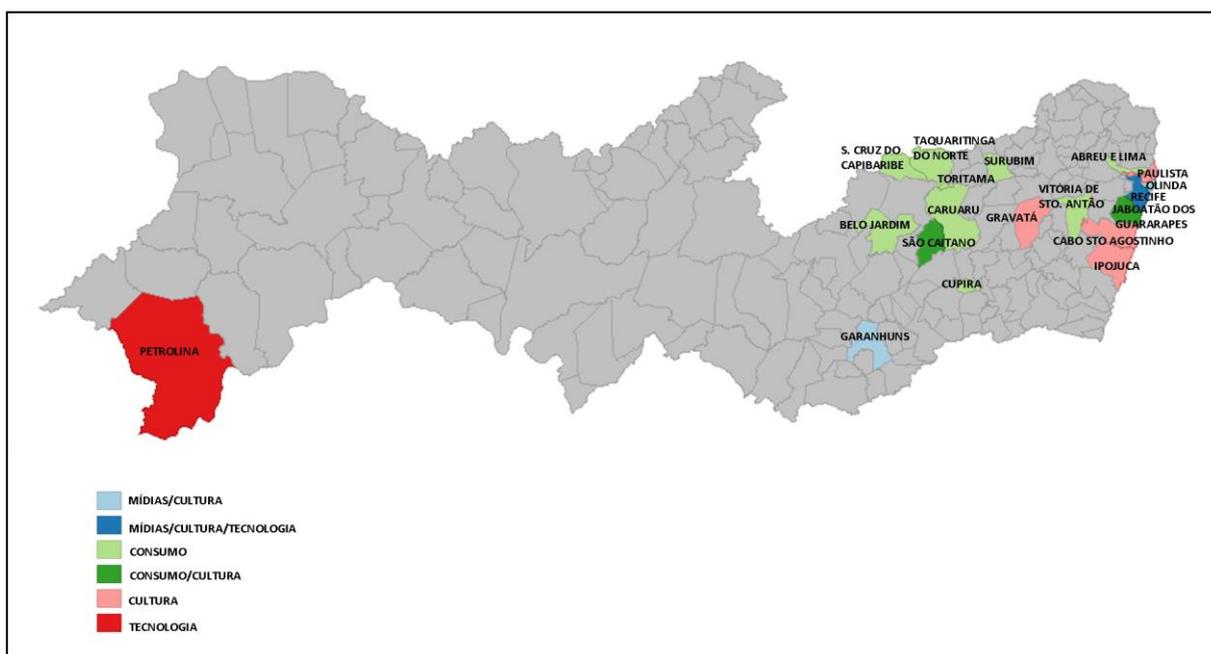
**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS, 2022.

#### 4.5 Indústria Criativa em Pernambuco, um panorama geral

O Mapa 1 apresenta uma síntese com todos os municípios de Pernambuco que possuem especialização produtiva em uma ou mais das quatro áreas da Indústria Criativa, apresentando também suas respectivas áreas.

Como pode ser observado, Recife é a cidade que apresenta especialização no maior quantitativo de áreas: Mídias, Cultura e Tecnologia, sendo a capital do Estado, e possuindo uma variada e concentrada gama de empreendimentos.

**Mapa 1** - Municípios de Pernambuco especializados em áreas da Indústria Criativa para o ano de 2019.



**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS, 2022.

De acordo com informações divulgadas no site da prefeitura do Recife a cidade possui a terceira maior economia do Norte/Nordeste, é sede de um dos maiores parques de inovação do Brasil, conhecido como Porto Digital, onde estão localizadas mais de 300 empresas, incubadoras, e mais de 11 mil trabalhadores, além do Recife, o Porto Digital atua também na cidade de Caruaru, através do armazém da criatividade (PREFEITURA DO RECIFE, 2021).

Além do parque tecnológico, Recife possui forte economia em outros setores, destacando-se no setor de serviços, possuindo também fortes valores culturais, possuindo um vasto centro histórico do período colonial, além das identidades com as vastas culturas que colonizaram o estado.

Observa-se que a maioria das Indústrias Criativas que possuem especialização e aglomeração produtiva em alguma das quatro áreas estão concentradas no Litoral, Zona da Mata e Agreste. No Sertão do estado, apenas Petrolina se destaca na área de tecnologia.

Petrolina é uma cidade que mesmo localizada no Sertão e afastada de outros polos produtivos, se destaca, primordialmente por ser uma via de passagem para outros estados, ao Norte e ao Sul do País. Além disso, por estar inserida na bacia hidrográfica do Rio São Francisco, a maior parte de sua área possui solo apropriado para cultivo temporário ou permanente, o que possibilitou ao município destacar-se na produção de vinhos, uvas e fruticultura irrigada, sendo responsável por uma grande parcela das exportações desse setor no Brasil. Nesse tipo de produção são aplicadas técnicas avançadas, daí a importância da tecnologia para esta cidade.

No Agreste Central e setentrional, a maioria das cidades se destaca na área de consumo, a única exceção é a cidade de São Caitano, que além de Consumo, também tem destaque na área de cultura.

Cupira, Belo Jardim, Santa Cruz do Capibaribe, Taquaritinga, Surubim e Toritama são cidades que têm grande representatividade no segmento de moda, da área de Consumo, Caruaru além do segmento de moda, tem grande quantidade de vínculos também no segmento de publicidade.

No Agreste Meridional, apenas a cidade de Garanhuns possui especialização produtiva com caracterização de aglomeração industrial, possuindo mais de 10 estabelecimentos vinculados as áreas de Mídias e Cultura.

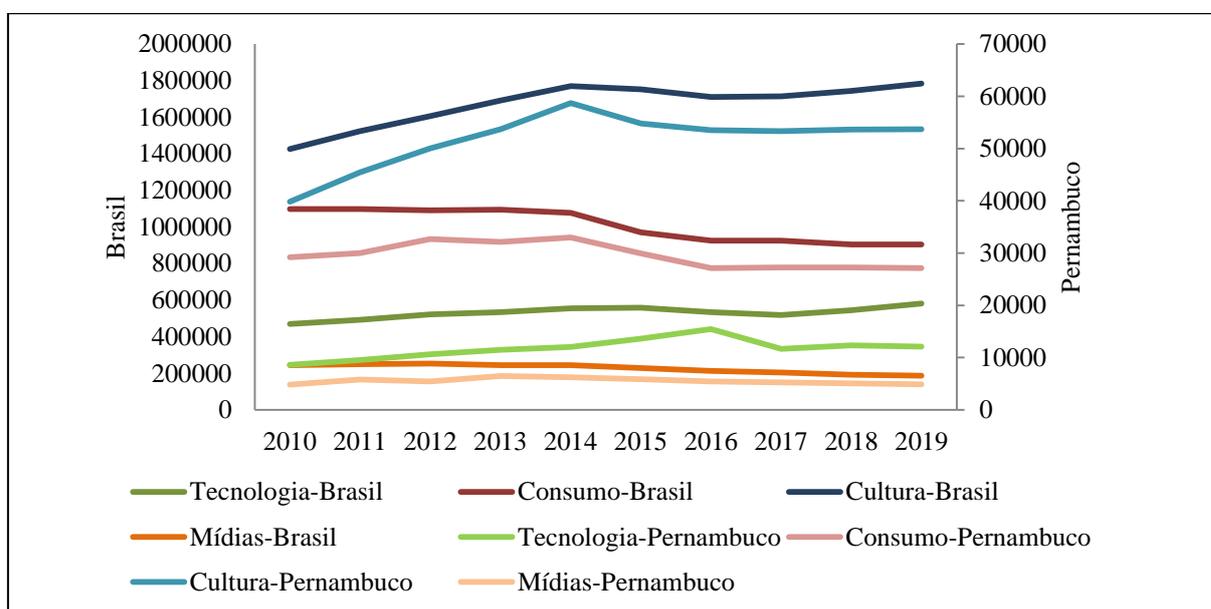
De acordo com o site da prefeitura da cidade, sua economia foi marcada por vários ciclos, iniciando pelo cultivo do café, pela diversidade da agropecuária, e por fim, o desenvolvimento do comércio, turismo e serviços. A cidade possui vários pontos turísticos, e também o Festival de Inverno de Garanhuns, que é conhecido em todo o estado, principalmente pelo forte impacto cultural que o mesmo representa (PREFEITURA DE GARANHUNS, 2021).

No Litoral e Zona da Mata, com exceção da capital Recife, todas as outras cidades possuem especialização produtiva, na área de consumo ou cultura ou de ambas, como é o caso de Jaboatão dos Guararapes.

Gravatá, Cabo de Santo Agostinho, Ipojuca e Paulista têm especialização produtiva na área de Cultura, Olinda em Mídias e Cultura, Jaboatão dos Guararapes em Consumo e Cultura, Vitória de Santo Antão e Abreu e Lima são especializados apenas na área de Consumo.

De acordo com o Gráfico 5, apresentado a seguir, pode-se ter um maior panorama do comportamento do emprego formal da Indústria Criativa em Pernambuco e no Brasil, nele, ficam evidentes as áreas que apresentam o maior quantitativo de empregos em suas respectivas áreas, sendo elas, Cultura, Consumo, Tecnologia e Mídias respectivamente, Pernambuco tende a apresentar ciclos de crescimento e queda parecidos com os observados no Brasil.

**Gráfico 5** - Comportamento do quantitativo de emprego formal nas áreas da Indústria Criativa em Pernambuco e no Brasil 2010-2019



**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS, 2022

O período de crise e recessão no Brasil a partir de 2014 provocou efeitos em todos os setores econômicos, algumas áreas tiveram um impacto maior que outras, como foram o caso das áreas de Tecnologia, Consumo e Cultura em Pernambuco. No Brasil as quedas mais acentuadas foram nas áreas de Cultura e Consumo.

Ao se observar isoladamente a área de Consumo no Gráfico 5, destacada na cor vermelha, pode-se observar que houve uma queda no quantitativo de vínculos no período entre 2014 e 2016, tanto em Pernambuco quanto no Brasil, esse foi um período caracterizado por grandes instabilidades econômicas e políticas, o que impactou diretamente em vários setores econômicos e conseqüentemente no emprego dos mesmos.

Porém, observa-se que a partir do ano de 2016 em Pernambuco já há maior controle no número de vínculos da área de Consumo, mantendo, nos anos posteriores certa estabilidade nesse número. Já, no Brasil, a partir de 2016 há, ainda, dificuldade em manter esse número estável, apresentando oscilações ao longo dos anos.

Ao se observar a área de Mídias, destaque com cor laranja, o gráfico mostra períodos de crescimento e de queda no quantitativo de vínculos até o ano de 2013, nos anos seguintes há quedas consecutivas. No Brasil, o maior número de crescimento foi no ano de 2012, após esse período o número de vínculos diminuiu cada vez mais. De acordo com estudo de 2017, realizado pela Firjan (2019), a área de Mídias corresponde apenas a aproximadamente 11% do total de emprego na indústria criativa, e os estados que apresentam maior representatividade nessa área é Rondônia seguido por Santa Catarina, Minas Gerais, Rio de Janeiro e São Paulo. Sendo Santos-SP, inclusive, uma das cidades criativas da UNESCO, no segmento de cinema, da área de Mídias.

A desenvoltura negativa dos outros Estados em Mídias, por não terem especialização produtiva nessa área e conseqüente pequeno número de emprego formal, como se pode observar no estado de Pernambuco, pode fazer com que o quantitativo do emprego nacional diminua.

Com relação à área de Tecnologia, representada no Gráfico 5 com a cor verde, é uma das áreas que mais sofre efeitos de volatilidade do mercado, pois está em constante desenvolvimento, além de novas tecnologias surgirem substituindo tecnologias antigas, gerando esse tipo de efeito..

A partir de 2010, Pernambuco apresentou altos índices de crescimento nos empregos formais ligados à área tecnológica, a crise nessa área só afetou o Estado no período de 2016-2017, que apresentou uma queda mais acentuada, apresentando certa instabilidade nos empregos nos anos seguintes, com crescimento e queda desses números.

No Brasil, observou-se o comportamento normal esperado, com queda no período de recessão (2014-2016) e crescimento nos anos seguintes, apresentando um crescimento mais acentuado entre os anos de 2017 e 2019, inclusive seu pico de crescimento se dá no ano de 2019.

É importante frisar que em Pernambuco, a criação do Porto digital nos anos 2000, sendo uma iniciativa de empresas privadas e do governo Estadual, como intuito de ligar atores, empresas e organizações, para gerar maior desenvolvimento e crescimento na cidade de Recife, tem importante papel no crescimento do emprego nessa área entre 2010 e 2016.

A área de Cultura, representada pela cor azul no Gráfico 5, é a área que possui o maior quantitativo de emprego formal tanto a nível nacional, quanto estadual. Entre os anos de 2010 a 2014, há uma forte tendência de crescimento de emprego em Cultura, principalmente em Pernambuco quando comparada ao nível nacional, porém, como em todas as outras áreas, apresentou queda entre 2014 e 2016, mostrando um processo de estabilidade nos anos seguintes.

No Brasil, observa-se um fato curioso, mesmo no período de recessão, que afetou todos os setores econômicos, os vínculos apresentaram uma queda muito pequena, mostrando nos anos posteriores tendência ao crescimento, alcançando, inclusive, no ano de 2019, o maior pico de crescimento já registrado nessa área.

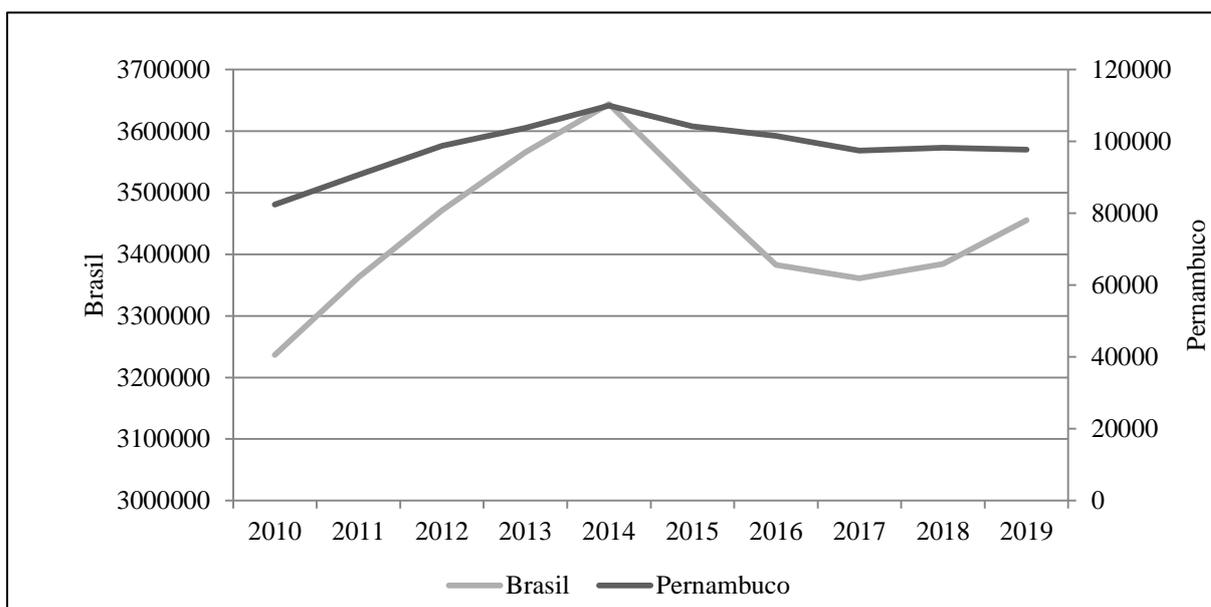
De acordo com o Gráfico 5, a partir do ano de 2016 pode-se observar que algumas áreas tiveram uma recuperação mais rápida, em Pernambuco as áreas de Cultura e de Tecnologia conseguiram uma recuperação, porém, apresentaram uma tendência estável, já no Brasil, a área de Cultura e de Tecnologia além de conseguirem se recuperar, apresentaram resultados crescentes ao longo dos anos posteriores

Com relação ao emprego formal total da Indústria Criativa, os resultados foram demonstrados no Gráfico 6 a seguir.

Ao se observar os números de empregos formais da Indústria Criativa em Pernambuco, o gráfico 6 apresenta uma tendência ao crescimento a partir de 2010, queda a partir de 2014 e tendência a estabilidade a partir de 2017.

No Brasil, observa-se um crescimento acentuado de pessoas ingressando no mercado da Indústria Criativa, e uma quantidade muito acentuada de pessoas saindo do mesmo a partir de 2014, esse é um comportamento normal, onde, em períodos de crise e de restrições fiscais, em que a economia fica desaquecida, as taxas de desemprego tendem a aumentar. A partir de 2017 mostram-se tendências de crescimento também acentuadas.

**Gráfico 6** – Comportamento do emprego formal da Indústria Criativa em Pernambuco e no Brasil 2010-2019



**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em dados disponibilizados pela RAIS, 2022.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabendo-se da riqueza cultural existente no Brasil e em Pernambuco, buscou-se através deste trabalho identificar as cidades de Pernambuco que poderiam ser consideradas criativas, e que têm especialidade produtiva na Indústria Criativa, identificando, além disso, aglomerações produtivas, ou seja, na pesquisa, foram consideradas cidades que possuem mais que dez empreendimentos criativos, sinalizando o desenvolvimento da Indústria Criativa na mesma.

A análise foi dividida por grandes áreas, as cidades que têm participação na Indústria Criativa do Estado, podem ter especialização produtiva em uma ou mais das quatro áreas abordadas: Consumo, Cultura, Tecnologia e Mídias.

De acordo com a metodologia aplicada, das cidades que possuem participação significativa na Indústria Criativa, 19 cidades destacaram-se na análise. Algumas destas cidades já recebem títulos que as destacam nessas áreas criativas, principalmente no que se trata da área de Cultura, como Garanhuns famosa pelo Festival de Inverno, Caruaru que se destaca com a famosa Feira de Caruaru e pelo maior São João de Pernambuco, Recife e Olinda que além da carga cultural que já carregam, possuem o maior carnaval do Estado, sendo Recife, atualmente, uma das cidades criativas da UNESCO na categoria de música, destacando-se também na área de Mídias. Além de se destacarem na área de Cultura, essas cidades também possuem participação em outras áreas da Indústria Criativa, podendo trazer maior desenvolvimento econômico e social para região onde estão inseridas.

Na área de Consumo, algumas das cidades que mais se destacam são Caruaru, Santa Cruz do Capibaribe e Toritama, essas cidades formam o conhecido Polo de Confecções do Agreste no estado de Pernambuco, e é justamente no segmento de moda que elas possuem o maior quantitativo de emprego formal.

A área de Tecnologia possui duas principais cidades com especialização produtiva nessa área, Recife destacando-se no segmento de Tecnologia da Informação, já famosa nessa área por ser sede do Porto Digital, e Petrolina que se encontra no Sertão e possui um alto nível de exportação agrícola no Estado destacando-se em Pesquisa e Desenvolvimento, o que explica a importância desse segmento para a cidade.

Além dessas, outras cidades apresentaram-se com participação no emprego estadual na Indústria Criativa superior a 1%, mas com um número de estabelecimentos menor, o que pode indicar uma cidade que está se desenvolvendo e que precise de recursos e incentivos, como é o caso de Goiana e Araripina, com destaque na área de Consumo, mas, possuindo 8 e 7 estabelecimentos respectivamente. Na área de Mídias, Cultura e Tecnologia todas as cidades apresentadas possuem mais que 10 estabelecimentos.

Por ser uma área relativamente nova, a Economia Criativa ainda está se popularizando, porém, vê-se resultado positivo na quantidade de pessoas que ingressam nesse mercado, tanto a nível estadual quanto nacional, os únicos períodos de queda em quase todas as cidades nesse número referem-se aos anos em que houve grandes restrições fiscais e instabilidades política, compreendido entre os anos de 2014 a 2017.

Com relação ao emprego formal da Indústria Criativa nos municípios de Pernambuco, a maioria das cidades mostrou estar se recuperando após o período de crise, apenas Caruaru na área de Consumo, Olinda na área de Mídias, Jaboatão dos Guararapes, Recife e Olinda na área de Cultura e Petrolina na área de tecnologia, apresentaram dificuldade em manter um crescimento sustentado no número de emprego formal, ou seja, das 19 cidades analisadas, apenas 5 cidades apresentaram queda no número de emprego entre os anos de 2017 e 2019, evidenciando a importância da Indústria Criativa na geração de emprego em Pernambuco.

O trabalho visou diminuir a escassez sobre os assuntos referentes ao conteúdo de Economia Criativa no estado de Pernambuco, além de analisar o emprego na Indústria Criativa ao longo dos últimos 10 anos, identificando cidades com atividades que possuem potencial criativo para o ano de 2019, dado a disponibilidade de dados.

Como sugestão para próximos trabalhos pode ser feito um estudo do comportamento da Indústria Criativa por área ao longo dos anos, e se as cidades identificadas para o ano de 2019 continuaram as mesmas ao longo do tempo, além disso, pode ser feita também a identificação de *clusters* produtivos na Indústria Criativa de Pernambuco.

A análise do trabalho foi feita apenas utilizando vínculos de empresas registradas em atividades da Indústria Criativa, ou seja, apenas atividades com código da Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE), seria interessante uma pesquisa com dados sobre emprego utilizando dados da Classificação Brasileira de Ocupações (CBO), incluindo as atividades criativas fora das empresas classificadas como integrantes da Indústria Criativa.

## REFERÊNCIAS

BRITTO, Jorge; ALBUQUERQUE, Eduardo da Motta e. *Clusters Industriais na Economia Brasileira: Uma Análise Exploratória a Partir de Dados da RAIS*. **Estudos Econômicos**, São Paulo, v.32, n. 1, p. 71-102, jan./mar. 2002 Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ee/article/view/117749/115402> Acesso em: 7 jul. 2021.

CONCLA – Comissão Nacional de Classificação. Disponível em: <https://concla.ibge.gov.br/> Acesso em: 15 de julho de 2021.

FIRJAN - Federação das indústrias do Rio de Janeiro. **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**. Rio de Janeiro, 2019, 24p. Disponível em: <https://www.firjan.com.br/economicriativa/downloads/MapeamentoIndustriaCriativa.pdf> Acesso em: 7 jul. 2021.

HOWKINS, John. **ECONOMIA CRIATIVA: Como ganhar dinheiro com ideias criativas**. 1. ed. São Paulo: M.Books, 2012 272p.

ITAÚ CULTURAL. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/observatorio/paineldedados/pesquisa/empresas-da-economia-criativa> Acesso em: 15 de julho de 2021.

NASCIMENTO, Livia. Municípios brasileiros já podem se candidatar ao título de Cidade Criativa. **Ministério do Turismo**, 20 de maio de 2021. Disponível em: < <https://www.gov.br/turismo/pt-br/assuntos/noticias/municipios-brasileiros-ja-podem-se-candidatar-ao-titulo-de-cidade-criativa>> Acesso em: 9 jul. 2021

NEWBIGIN, John. **A ECONOMIA CRIATIVA: UM GUIA INTRODUTÓRIO**. Reino Unido: British Council 2010 82p. Disponível em: [https://creativeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/Intro\\_guide\\_-\\_Portuguese.pdf](https://creativeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/Intro_guide_-_Portuguese.pdf) Acesso em: 7 jul. 2021.

PREFEITURA DE GARANHUNS. Disponível em: < <https://garanhuns.pe.gov.br/>> Acesso em: 16 de novembro de 2021.

PREFEITURA DO RECIFE. Disponível em: < <http://www.recife.pe.gov.br/>> Acesso em: 16 de novembro de 2021.

REIS, Ana Carla Fonseca. **Economia Criativa como estratégia de desenvolvimento: uma visão dos países em desenvolvimento**. São Paulo: Itaú Cultural, 2008, 267p. Disponível em: <https://garimpodesolucoes.com.br/wp-content/uploads/2014/09/Economia-Criativa-como-Estrat%C3%A9gia-de-Desenvolvimento.pdf> Acesso em: 7 jul. 2021.

SEBRAE. **Caderno de Economia Criativa: Economia Criativa e Desenvolvimento Local**. Vitória, 2008, 232p. Disponível em:

<https://observatoriodoturismo.es.gov.br/Media/observatorio/Publicacoes/Livros/Caderno%20de%20Economia%20Criativa%20-%20Economia%20Criativa%20e%20Desenvolvimento%20Local.pdf> Acesso em: 7 jul. 2021.

SERRA, Neusa; FERNANDEZ, Rafael Saad. Economia criativa: da discussão do conceito à formulação de políticas públicas. **Revista de Administração e Inovação**, São Paulo, v.11, n.4 p.355-372, 2015 Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rai/article/view/110253> Acesso em: 7 jul. 2021.

SEVERINO, Antônio Joaquim **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez editora , 2007, 304p.

SOUZA, Nali de Jesus de **Desenvolvimento Econômico**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008, 313p.

UNCTAD – Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento. Relatório de Economia Criativa 2010: economia criativa uma opção de desenvolvimento. **Secretaria de Economia Criativa** São Paulo, 2010,423p. Disponível em: [https://unctad.org/system/files/official-document/ditctab20103\\_pt.pdf](https://unctad.org/system/files/official-document/ditctab20103_pt.pdf) Acesso em: 7 jul. 2021.

UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. 2022a Disponível em: <https://pt.unesco.org/covid19/cultureresponse> Acesso em 06 de abril de 2022.

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. **Mapa das cidades criativas**. 2022b Disponível em: <https://en.unesco.org/creative-cities/creative-cities-map> Acesso em: 06 de abril de 2022.