



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS  
CIÊNCIAS ECONÔMICAS

DANIEL FERRAZ DE HOLANDA BARBOSA

**Transformações Produtivas na Indústria Criativa de Pernambuco: Um Estudo  
das Especializações**

Recife  
2024

DANIEL FERRAZ DE HOLANDA BARBOSA

**Transformações Produtivas na Indústria Criativa de Pernambuco: Um  
Estudo das Especializações**

Monografia apresentada ao Centro de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para conclusão do curso de bacharelado em Ciências Econômicas.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Maria Fernanda Freire Gatto Padilha

Recife

2024

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

Barbosa, Daniel Ferraz de Holanda.

Transformações produtivas na indústria criativa de Pernambuco: Um estudo das especializações. / Daniel Ferraz de Holanda Barbosa. - Recife, 2024.  
25 p., tab.

Orientador(a): Maria Fernanda Freire Gatto Padilha

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Ciências Econômicas - Bacharelado, 2024.

1. Economia criativa. 2. Indústria criativa. 3. Especializações. I. Padilha, Maria Fernanda Freire Gatto. (Orientação). II. Título.

330 CDD (22.ed.)

DANIEL FERRAZ DE HOLANDA BARBOSA

**Transformações Produtivas na Indústria Criativa de Pernambuco: Um  
Estudo das Especializações**

Monografia apresentada ao Centro de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para conclusão do curso de bacharelado em Ciências Econômicas.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Maria Fernanda Freire Gatto Padilha

APROVADO EM: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. a Maria Fernanda Gatto  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)  
Orientadora

---

Prof. a Ana Monteiro Costa  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)  
Avaliadora

## RESUMO

A economia criativa está se tornando um tema cada vez mais relevante nos trabalhos acadêmicos e pautas de políticas públicas, buscando um desenvolvimento mais sustentável. Este artigo tem como objetivo realizar um estudo comparativo das especializações produtivas do núcleo da indústria criativa em Pernambuco nos anos de 2019 e 2021. Para isso, fora utilizada a base de dados da Relação Anual de Informações Sociais do Ministério do Trabalho e Emprego (RAIS/MTE). Os dados foram analisados a partir da utilização do índice de Quociente Locacional (QL) e do Índice de Hirschman-Herfindahl Modificado (HHM). Foram apontados 20 municípios do estado com índices que os caracterizavam como especializados na indústria criativa no ano de 2021. Comparando com os dados de 2019, 3 novos municípios apresentam índices de especializado e 2 deixaram de apresentar.

**Palavras-chave:** economia criativa, indústria criativa, especializações.

## **ABSTRACT**

The creative economy is becoming an increasingly relevant topic in academic research and public policy agendas, seeking for more sustainable development. This article aims to conduct a comparative study of the productive specializations within the core of the creative industry in Pernambuco in the years 2019 and 2021. To achieve this, the database of the Annual Social Information Report from the Ministry of Labor and Employment (RAIS/MTE) was utilized. The data were analyzed using the Locational Quotient (LQ) and the Modified Hirschman-Herfindahl Index (HHM). In the year 2021, 20 cities in the state were identified with indices characterizing them as specialized in the creative industry. When compared with the 2019 data, three new cities showed specialization indices, while two cities no longer exhibited such specialization.

Keywords: creative economy, criative industry, specializations.

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Municípios com especialização produtiva em 2021 .....	18
Tabela 2 - Municípios que mudaram de classificação de 2019 para 2021 .....	21
Tabela 3 - 10 atividades com mais empregados na indústria criativa em 2019.....	23
Tabela 4 - 10 atividades com mais empregados na indústria criativa em 2021 .....	24

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2. OBJETIVOS .....</b>	<b>11</b>
2.1. OBJETIVO GERAL.....	11
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	11
<b>3 REVISÃO DE LITERATURA.....</b>	<b>12</b>
<b>4 METODOLOGIA.....</b>	<b>14</b>
4.1 DADOS.....	14
4.2 MÉTODO.....	15
4.2.1 QUOCIENTE LOCACIONAL .....	15
4.2.2. ÍNDICE DE HIRSCHIMAN-HERFINDAHL MODIFICADO (HHM) .	16
<b>5 RESULTADOS .....</b>	<b>18</b>
5.1 Análise do núcleo da Economia Criativa em Pernambuco – 2019 e 2021 .....	18
5.2 Resultado dos indicadores .....	19
5.2.1 Municípios especializados no ano de 2021 .....	19
5.2.2 Municípios que mudaram sua classificação de 2019 para 2021 .....	21
5.3 Variação nas atividades .....	23
<b>6 CONCLUSÃO.....</b>	<b>25</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>26</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Desde o começo dos anos 2000, um setor da economia que foi deixado de lado por muito tempo tem se tornado cada vez mais presente nos trabalhos e discussões acadêmicas, a economia criativa. O conceito de economia criativa surgiu apenas em 2001, quando John Howkins escreveu “The Creative Economy: How People Make Money From Ideas” e definiu como “o negócio das ideias – o meio através do qual novas ideias e invenções são comercializadas e vendidas. Consiste em todos os atos criativos em que o trabalho intelectual cria valor económico.” (DOSSIER DE ECONOMIA CRIATIVA, 2008). Em um estudo realizado pela Ernst & Young (EY, 2015), o valor de mercado das indústrias criativas e culturais no mundo foi estimado em US\$ 2,25 trilhões em 2013, totalizando 3% do produto interno bruto (PIB) mundial naquele ano (ECONOMIA CRIATIVA, 2018), demonstrando a importância do setor para a economia contemporânea.

Outro conceito importante é o da Indústria criativa, que evoluiu do conceito de indústria cultural que surgiu no período do pós-guerra quando membros da Escola de Frankfurt o usaram como uma forte crítica ao entretenimento de massa, já que a cultura era vista apenas como algo “artesanal”, que não poderia ter uma produção industrializada (PANORAMA DA ECONOMIA CRIATIVA NO BRASIL, 2013). Atualmente a indústria criativa não tem uma definição única, podendo abranger mais ou menos atividades econômicas dependendo da abordagem.

Para este trabalho, as atividades econômicas analisadas estão de acordo com a classificação da CNAE (Classificação Nacional de Atividades Econômicas) que, apesar de não ter uma categoria específica para o setor criativo, é possível encontrar várias dessas atividades distribuídas entre algumas categorias. Na CNAE-Domiciliar 2.0 o setor estudado está dividido em 10 categorias: moda; atividades artesanais; editorial; cinema, música, fotografia, rádio e TV; tecnologia da informação, arquitetura, publicidade e serviços empresariais; design; artes cênicas e artes visuais; museus e patrimônios.

Durante os anos de 2020 e 2021 toda a economia mundial foi bastante afetada pela pandemia de Covid-19, e as ações para conter o avanço do vírus como “lockdown” e o distanciamento social atingiram ainda com mais força a indústria criativa. Cinemas, museus e teatros fechados, artistas não podiam se apresentar,

estúdios não podiam gravar. Atualmente, os profissionais que conseguiram passar por esse enorme desafio estão podendo voltar à normalidade, mesmo que tenha sido necessária uma adaptação ao “novo mundo” pós pandemia.

Apesar de todas as dificuldades enfrentadas no passado recente, que levou a uma queda de 6,4% no número de empregos no setor em 2020, o estado de Pernambuco foi na contramão e teve um pequeno aumento de 0,6% no mesmo período, como aponta o Painel de Dados do Observatório do Itaú Cultural (Itaú Cultural, 2023).

Para melhor observar o que aconteceu com a indústria cultural em Pernambuco durante dado período, e para dar sequência aos trabalhos realizados sobre o setor criativo no estado, este estudo terá como problemática de pesquisa: Em Pernambuco, houve uma intensificação das atividades do núcleo criativo no ano de 2021 em relação a 2019?

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. OBJETIVO GERAL**

Este trabalho tem como objetivo geral “Realizar um estudo comparativo das especializações produtivas do núcleo da indústria criativa em Pernambuco nos anos de 2019 e 2021”.

### **2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Para alcançar o objetivo geral, foram definidos os seguintes objetivos específicos:

- Caracterizar, de forma geral, a produção criativa em Pernambuco, destacando emprego total para os anos de 2019 e 2021;
- Identificar as potenciais especializações setoriais do núcleo da indústria criativa nos municípios de Pernambuco, utilizando o coeficiente locacional e o índice de Hirschman-Herfindahl Modificado;
- Investigar se houve intensificação das especializações produtivas no núcleo da Indústria Criativa nos anos de 2019 e 2021.

### 3 REVISÃO DE LITERATURA

Apesar de ser responsável por mais de 3% do PIB e mais de 6% dos empregos no mundo, segundo a ONU (ONU, 2023), o estudo mais aprofundado na indústria criativa é algo recente entre os economistas.

O setor cultural não era pautado pelos grandes teóricos da ciência econômica, inclusive Adam Smith e David Ricardo que consideravam que os gastos nas artes eram apenas uma forma de lazer e que o setor não se encaixava nas leis fundamentais da economia. Já para J.B. Say, os gastos com arte e cultura eram considerados luxos, que eram vistos como irracionais segundo os clássicos (TOLILA, 2007).

A relevância do setor se tornou maior devido a algumas transformações sociológicas que aconteceram, principalmente no século XX. Na época dos economistas clássicos, o acesso à arte e cultura era exclusivo da nobreza e de uma pequena elite burguesa. Porém, com o aumento do tempo destinado ao lazer e dos gastos voltados para o consumo da cultura, advindos de mudanças como as leis trabalhistas, se tornou necessário um olhar mais atento para o setor (TOLILA, 2007).

Foi na década de 60, mais precisamente em 1966 que foi publicado o estudo de William Baumol e Willian Bowen, *Performing arts: the economic dilemma*, no qual foi tratado o espetáculo ao vivo, sendo considerado o surgimento da economia da cultura como uma disciplina de estudo (REIS, 2007). O trabalho de Baumol e Bowen foi seguido por outros importantes para o desenvolvimento da economia cultural, como o de Gary Becker sobre o consumo de bens que são apreciados com o passar do tempo, e o de Alan Peacock que foi uma resposta para o estudo de 1966. Essas publicações deram força para que a economia cultural fosse ganhando cada vez mais espaço no meio acadêmico, até que em 1994 um artigo de David Throsby no *Journal of Economic Literature*, *The production and consumption of the arts: a view of cultural economics*, trouxe o reconhecimento institucional para a economia da cultura (BENHAMOU, 2007)

A expressão economia criativa, por sua vez, apareceu pela primeira vez em 2001, quando John Howkins publicou em Londres o livro *The creative economy – how people make money from ideas*. A expressão também apareceu em 2001 na matéria de capa da edição especial da revista *Business Week*, intitulada *The Creative Economy – the 21 century corporation* (MIGUEZ, 2007).

Alguns anos antes da publicação de Howkins o assunto já era abordado, porém ainda não havia sido usada a expressão economia criativa, as questões eram abordadas sob o rótulo de indústria criativa. A utilização do termo indústria criativa como um setor específico da economia se deve ao manifesto pré-eleitoral de 1997 do New Labour (novo partido trabalhista inglês), por ser um setor que demonstrava um crescimento relevante e merecia uma maior atenção (MIGUEZ, 2007).

Mesmo já sendo pauta política, até o começo dos anos 2000 a indústria criativa ainda não era muito relevante nas discussões acadêmicas. Em 2000 Richard Caves, professor da Universidade de Harvard, publica o livro *Creative industries: contracts between art and commerce*, onde ele lamenta que os estudiosos e pesquisadores não davam o devido valor ao tema. É em 2002 que a academia aborda o tema de uma forma organizada, no evento chamado de *New Economy, Creativity and Consumption Symposium* que aconteceu na Austrália e reuniu membros de universidades prestigiadas como o Massachusetts Institute of Technology, London School of Economics e a Queensland University of Technology. O evento teve como objetivo refletir sobre os impactos sociais e culturais que essa “nova indústria” poderia trazer (MIGUEZ, 2007).

Em 1997 o *Department for Culture, Media and Sports* (DCMS), o Ministério da Cultura britânico, criou um grupo chamado *Creative Industries Task Force*, que analisaria a necessidade de investimentos e políticas públicas para impulsionar a indústria criativa no país. Para o DCMS 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).

Já em 2004 aconteceu a XI Conferência Ministerial da UNCTAD (Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento), onde o tópico das indústrias criativas foi introduzido na agenda econômica e de desenvolvimento internacional (Relatório de Economia Criativa 2010). A abordagem 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).

## 4 METODOLOGIA

### 4.1 DADOS

Para alcançar o objetivo definido, este trabalho utilizará como base de dados a Relação Anual de Informações Sociais do Ministério do Trabalho e Emprego (RAIS/MTE), que disponibiliza informações sobre os números de estabelecimentos e vínculos empregatícios no Brasil referente a um ano-base. A RAIS foi instituída, em 23/12/75, pelo decreto de nº 76.900, é regida atualmente pelo Decreto nº 10.854, de 10 de novembro de 2021 e tem como objetivos: o suprimento às necessidades de controle da atividade trabalhista no País; o provimento de dados para a elaboração de estatísticas do trabalho; a disponibilização de informações do mercado de trabalho às entidades governamentais.

A principal vantagem da utilização da base de dados da RAIS é a elevada desagregação setorial e geográfica das informações, tornando possível, sem a necessidade do recurso a tabulações especiais, obter e processar diretamente os dados desagregados, em termos espaciais, até o nível de municípios e, em termos setoriais, até o nível de classes de indústrias a 4 dígitos da CNAE (SUZIGAN et al., 2006).

Mesmo sendo uma ótima base de dados, a RAIS tem alguns pontos fracos. O primeiro deles é que são apenas considerados os trabalhadores formais, ou seja, aqueles que têm a carteira assinada, não levando em conta uma grande parte da população que trabalha de maneira informal. A segunda deficiência é a utilização do método de autoclassificação na coleta das informações primárias, não havendo nenhuma verificação de consistência pelo órgão coletor. E a empresa pode ainda optar por realizar uma resposta única da empresa, não levando em conta o número de estabelecimentos, e na maioria das vezes informando apenas o endereço da matriz, podendo acarretar uma superestimação no caso da matriz está em um Arranjo Produtivo Local (APL) ou no caso da filial está localizado em um APL subestimar ou até mesmo fique oculta. O terceiro ponto é a utilização do emprego como variável base, que deixa de captar diferenças inter-regionais e intersetoriais de tecnologia e produtividade. Essa característica faz com que as discrepâncias em tecnologia e produtividade entre diferentes regiões ou setores não sejam tão perceptíveis, pois as

atividades que demandam menos mão de obra e mais investimento em capital têm uma influência menor no cálculo do APL. O último ponto fraco da RAIS é ser declaratória. Nas regiões menos desenvolvidas, há uma grande presença de trabalhadores na economia informal, o que significa que muitas empresas não fazem a declaração. Isso, por sua vez, distorce a avaliação da existência de um APL (SUZIGAN et al., 2006).

As atividades que serão consideradas para a realização deste trabalho são aquelas definidas pela CNAE (Classificação Nacional de Atividades Econômicas), que é o instrumento de padronização nacional por meio dos códigos de atividade econômica e dos critérios de enquadramento utilizados pelos diversos órgãos da Administração Tributária do país. Ela é responsabilidade do IBGE e é dividida em seções, divisões, grupos e classes, proporcionando uma hierarquia que vai de atividades econômicas mais abrangentes a atividades mais específicas. A CNAE é uma ferramenta essencial para a organização e compreensão da estrutura econômica do Brasil e é amplamente utilizada em diversos contextos, inclusive pela RAIS.

## 4.2 MÉTODO

Após realizar a coleta dos dados, serão calculados os índices de Quociente Locacional e Hirschman-Herfindahl Modificado.

### 4.2.1 QUOCIENTE LOCACIONAL

O índice de Quociente Locacional (QL) é uma ferramenta utilizada na análise econômica e espacial para avaliar a concentração relativa de uma determinada atividade econômica em uma área específica em comparação com o total nacional ou regional. Tem origem no trabalho de Isard (1960) e é especialmente útil para identificar setores que têm uma presença significativa em uma determinada localidade em relação ao restante do país ou região. No caso deste 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 é uma adequação da definida por Haddad (1989, apud VIDIGAL; CAMPOS; ROCHA,2009), em que se tem:

$$QL_{i,j} = \frac{\frac{E_j^i}{E_j}}{\frac{E_{PE}^i}{E_{PE}}}$$

Onde:

$E_j^i$  = o somatório do número de empregados da indústria criativa (i) no município j;

$E_j$  = o somatório do número de empregados da indústria de transformação do município j;

$E_{PE}^i$  = o somatório do número de empregados da indústria criativa em Pernambuco

$E_{PE}$  = o somatório do número de empregados da indústria de transformação em Pernambuco;

Quando é obtido um QL inferior a um, significa que a especialização do município j na indústria criativa é menor do que a especialização de Pernambuco. Se o QL for igual a um, a especialização do município e do estado é a mesma. Caso o QL seja superior a um, pode-se dizer que o município j é mais especializado na indústria criativa do que Pernambuco (VIDIGAL; CAMPOS; ROCHA, 2009).

Apesar de sua utilidade já comprovada, em Suzigan et al. (2006) é dito que o uso desse índice possui algumas limitações. O autor explica que em regiões onde há um baixo desenvolvimento industrial, onde se encontra apenas uma indústria de proporção reduzida, pode ocorrer uma estimativa exagerada do QL. Da mesma forma, o autor também cita que existem situações em que o QL é subestimado, como em regiões altamente industrializadas e diversificadas, que possuem uma alta concentração de empregos. Nessas circunstâncias, o QL calculado pode não refletir adequadamente o verdadeiro nível de especialização produtiva da região.

Por possuir as limitações citadas anteriormente, faz-se necessário o uso de outros índices que podem corrigir as falhas apresentadas pelo QL quando usados em conjunto. Neste trabalho, além do índice de Quociente Locacional, será usado o índice de Hirschman-Herfindahl Modificado.

#### 4..2.2. ÍNDICE DE HIRSCHIMAN-HERFINDAHL MODIFICADO (HHM)

Devido a possíveis limitações que possam distorcer o resultado encontrado pelo QL, também será utilizado o Índice de Hirschman-Herfindahl Modificado (HHM).

Este último emprega as mesmas variáveis do QL, mas busca "capturar o verdadeiro peso da atividade na composição produtiva local" (CROCCO, 2006, p.221). Ou seja, o objetivo é entender o impacto do núcleo da indústria criativa na estrutura de produção de Pernambuco. Para isso, é feita uma comparação entre o peso do núcleo da indústria criativa no município j em relação ao núcleo da indústria criativa em Pernambuco e a relevância da estrutura produtiva do município j em relação à estrutura de Pernambuco. Se o valor encontrado for maior que zero, significa que há uma certa especialização do setor analisado no município j em comparação com o total do estado. O cálculo do HHM segue a seguinte fórmula, utilizando as mesmas variáveis do QL:

$$HHM_{i,j} = \left( \frac{E_j^i}{E_{PE}^i} \right) - \left( \frac{E_j}{E_{PE}} \right)$$

## 5 RESULTADOS

### 5.1 ANÁLISE DO NÚCLEO DA ECONOMIA CRIATIVA EM PERNAMBUCO – 2019 E 2021

Entre os anos de 2019 e 2021 o total de empregos em Pernambuco cresceu 5%, saindo de 1.577.452 para 1.663.000, enquanto que os empregos na indústria criativa do estado aumentaram quase 8%, de 53.849 para 58.098, aumentando levemente o peso da indústria criativa em relação à total, que em 2019 era de 3,41% e em 2021 3,49%.

Tabela 1 - Municípios com especialização produtiva em 2021

Município	IC Município 2021	Empregos Município 2021	QL	HHM
Abreu e Lima	645	10132	1,822	0,005009
Belo Jardim	481	11576	1,189	0,001318
Bezerros	5201	12161	12,241	0,082208
Brejo da Madre de Deus	188	2347	2,292	0,001825
Caruaru	5597	75710	2,116	0,050811
Cupira	239	1975	3,463	0,002926
Fernando de Noronha	66	1836	1,028	0,000031
Jupi	121	1306	2,651	0,001297
Poção	68	749	2,598	0,00072
Recife	26765	669625	1,144	0,058026
Riacho das Almas	161	1082	4,259	0,002121
Santa Cruz do Capibaribe	4088	15401	7,597	0,061103
Santa Maria da Boa Vista	164	2250	2,086	0,00147
São Caitano	240	2537	2,707	0,002605
São Vicente Ferrer	93	1605	1,658	0,000636
Surubim	684	6370	3,073	0,007943
Tacaratu	59	1264	1,336	0,000255
Taquaritinga do Norte	772	2324	9,508	0,01189
Toritama	1309	6023	6,220	0,018909
Vertentes	86	957	2,572	0,000905

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

## 5.2 RESULTADO DOS INDICADORES

Os municípios que atendem os critérios para serem considerados especializados em 2021 são: Abreu e Lima, Belo Jardim, Bezerros, Brejo da Madre de Deus, Caruaru, Cupira, Fernando de Noronha, Jupi, Poção, Recife, Riacho das Almas, Santa Cruz do Capibaribe, Santa Maria da Boa Vista, São Caitano, São Vicente Ferrer, Surubim, Tacaratu, Taquaritinga do Norte, Toritama e Vertentes.

### 5.2.1 MUNICÍPIOS ESPECIALIZADOS NO ANO DE 2021

Em Abreu e Lima as empresas criativas ficam mais concentradas na fabricação de tecidos de malha e de artefatos têxteis, que somadas correspondem a mais de 75% do total.

Já em Belo Jardim, as principais atividades são Confecção de peças do vestuário, exceto roupas íntimas e as confeccionadas sob medida e Fabricação de esquadrias de madeira e de peças de madeira para instalações industriais e comerciais, que correspondem a 50% e 34% respectivamente.

Em Bezerros, Atividades de intermediação e agenciamento de serviços e negócios em geral, exceto imobiliários são quase a totalidade das atividades da indústria criativa, correspondendo a 98% do total.

No município de Brejo da Madre de Deus as principais atividades são relacionadas a indústria têxtil, onde a Confecção de peças do vestuário, exceto roupas íntimas e as confeccionadas sob medida correspondem a 77% da indústria criativa.

Assim como Brejo da Madre de Deus e alguns outros municípios do agreste do estado, a indústria têxtil tem muita força em Caruaru. Confecção de peças do vestuário, exceto roupas íntimas e as confeccionadas sob medida corresponde a 61% do total.

Cupira é outro município do agreste que tem como principais atividades da indústria criativa, aquelas relacionadas a produtos têxteis, que somados correspondem a 92% do total.

Como já era de se esperar, as atividades da indústria criativa mais presentes em Fernando de Noronha são aquelas relacionadas com o turismo. Atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão não especificadas anteriormente, Atividades de produção de fotografias aéreas e submarinas, Atividades

de museus e de exploração de lugares e prédios históricos e atrações similares, Atividades de jardins botânicos, zoológicos, parques nacionais, reservas ecológicas e áreas de proteção ambiental somadas correspondem a mais de 70% do total da IC.

Jupi é mais um município do agreste onde a indústria têxtil é forte. Sua principal atividade é a Tecelagem de fios de fibras artificiais e sintéticas, que corresponde a 63% do total.

Em Poção, também no agreste, as três atividades da indústria criativa presentes no município são da indústria têxtil.

Em Recife, capital e cidade mais desenvolvida do estado, o setor mais forte é o de atividades relacionadas a tecnologias, que somadas correspondem a 43% da indústria criativa. Serviços de engenharia também são muito relevantes no total da indústria, correspondendo a 27% do total.

Riacho das Almas é outro município em que a grande força é a indústria têxtil, que representa 97% da indústria criativa.

Em Santa Cruz do Capibaribe as principais atividades são a Confecção de roupas íntimas e Confecção de peças do vestuário, exceto roupas íntimas e as confeccionadas sob medida, que juntas correspondem a 94% da indústria criativa do município.

Santa Maria da Boa Vista a única atividade que tem relevância para a IC é Serviços de engenharia, que representa 96% do total.

São Caitano tem Confecção de peças do vestuário, exceto roupas íntimas e as confeccionadas sob medida representando 99% do total.

Em São Vicente Ferrer os serviços de engenharia correspondem a 95% do total

Em Surubim a principal atividade é Confecção de peças do vestuário, exceto roupas íntimas e as confeccionadas sob medida, que corresponde a 93% da IC do município.

No município de Tacaratu as três atividades da indústria criativa são de indústrias têxteis, assim como as 4 atividades presentes em Taquaritinga do Norte.

Em Toritama a principal atividade é Confecção de peças do vestuário, exceto roupas íntimas e as confeccionadas sob medida que corresponde a 94% do total.

Por último, Vertentes é mais um município onde as únicas atividades da indústria criativa estão voltadas para os produtos têxteis.

## 5.2.2 MUNICÍPIOS QUE MUDARAM SUA CLASSIFICAÇÃO DE 2019 PARA 2021

Tabela 2 - Municípios que mudaram de classificação de 2019 para 2021

<b>Município</b>	<b>IC Município 2019</b>	<b>IC Município 2021</b>	<b>Total Município 2019</b>	<b>Total Município 2021</b>
Belo Jardim	350	481	10624	11576
Carpina	402	309	10783	12296
Fernando de Noronha	50	66	1748	1836
Olinda	3238	2436	70919	72898
Recife	20830	26765	639967	669625
Santa Maria da Boa Vista	10	164	2757	2250

  

<b>Município</b>	<b>QL 2019</b>	<b>QL 2021</b>
Belo Jardim	0,965	1,189
Carpina	1,092	0,719
Fernando de Noronha	0,837	1,028
Olinda	1,337	0,956
Recife	0,953	1,144
Santa Maria da Boa Vista	0,106	2,086

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

Dois municípios eram considerados especializados em 2019 e deixaram de ser em 2021, são eles Carpina e Olinda.

Em Carpina o número de empregados em empresas da indústria criativa caiu 23% enquanto o número de empregados total subiu 14%. Esse cenário se deu principalmente pela queda no número de funcionários de serviços de engenharia, que é a principal atividade da indústria criativa no município, que foi de 283 para 195.

Já em Olinda, houve uma redução de aproximadamente 25% no número de empregados da indústria criativa enquanto o total de empregos do município subiu 2%. Assim como Carpina, a queda mais relevante foi nos serviços de engenharia, que também era a atividade mais relevante na indústria, correspondendo a 55% do total, e teve uma queda de 1802 para 1100 empregados.

Os que não eram especializados e passaram a ser em 2021 são: Belo Jardim, Fernando de Noronha, Recife e Santa Maria da Boa Vista.

Belo Jardim apresentava um QL de 0,96 em 2019 que subiu para 1,18 em 2021. Isso se deu pois o número de empregos da IC subiu 37% enquanto os empregos totais subiram 9%. A atividade que apresentou a maior mudança no município foi Fabricação de esquadrias de madeira e de peças de madeira para instalações industriais e comerciais, que correspondia a 3% da indústria criativa com 13 empregados e teve um aumento de 151 empregados que correspondeu a 27% da IC em 2021.

Fernando de Noronha teve um aumento no QL que foi de 0,83 para 1,02. O número de empregos na IC aumentou 32% enquanto o total apenas 5%. A mudança mais relevante foi em Serviços de engenharia, que não apresentava nenhum funcionário registrado em 2019 e em 2021 eram 18.

Em Recife o QL subiu de 0,95 para 1,14. O número de empregos da IC aumentou 28% enquanto o total apenas 4%. A principal contribuição vem dos Serviços de engenharia, que já era a principal atividade da IC no município e ainda apresentou um aumento de 90% no número de empregos entre 2019 e 2021.

Em Santa Maira da Boa Vista foi visto o segundo maior aumento proporcional do QL em todo o estado, passando de 0,1 para 2,06. O município contava com apenas 10 empregos registrados na IC em 2019 que subiu para 164 em 2021, movimento que foi contrário ao número de empregos totais, que apresentou uma queda de quase 20%.

### 5.3 VARIAÇÃO NAS ATIVIDADES

Tabela 3 - 10 atividades com mais empregados na indústria criativa em 2019

<b>Atividades</b>	<b>2019</b>	<b>2021</b>	<b>Varição</b>
Confecção de roupas íntimas	1807	1783	0,986718318
Confecção de peças do vestuário, exceto roupas íntimas e as confeccionadas sob medida	12723	12466	0,979800362
Atividades de rádio	1082	922	0,852125693
Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda	1790	2226	1,243575419
Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis	2006	2602	1,297108674
Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não-customizáveis	1063	1397	1,31420508
Consultoria em tecnologia da informação	2165	2516	1,162124711
Suporte técnico, manutenção e outros serviços em tecnologia da informação	1364	2170	1,590909091
Serviços de engenharia	7967	10893	1,367264968
Atividades de intermediação e agenciamento de serviços e negócios em geral, exceto imobiliários	7244	6447	0,889977913

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

Houve poucas mudanças entre as 10 atividades com maior representatividade no total de empregados da indústria criativa em 2019 e 2021. As atividades de Confecção de roupas íntimas e Confecção de peças do vestuário, exceto roupas íntimas e as confeccionadas sob medida não tiveram grande variação, perderam cerca de 1,5% e 2% do número de empregados. As atividades voltadas para a área de tecnologia apresentaram ganhos consideráveis. Suporte técnico, manutenção e outros serviços em tecnologia da informação 59%, Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não-customizáveis teve um aumento de 31%, Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis 29%, Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda 24% e Consultoria

em tecnologia da informação 16%. Serviços de engenharia, que já era a 2 atividade com o maior número de empregados apresentou um aumento de 36%, por outro lado, Atividades de intermediação e agenciamento de serviços e negócios em geral, exceto imobiliários que é a terceira teve uma queda de 11%

A única mudança que ocorreu no “top 10” foi a saída de Atividades de rádio, que teve uma queda de quase 15% para a entrada de Fabricação de artefatos têxteis para uso doméstico que aumentou 17% e ultrapassou o número de empregados do rádio.

Tabela 4 - 10 atividades com mais empregados na indústria criativa em 2021

<b>Atividades</b>	<b>2019</b>	<b>2021</b>	<b>Varição</b>
Fabricação de artefatos têxteis para uso doméstico	889	1043	1,173228
Confecção de roupas íntimas	1807	1783	0,986718
Confecção de peças do vestuário, exceto roupas íntimas e as confeccionadas sob medida	12723	12466	0,9798
Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda	1790	2226	1,243575
Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis	2006	2602	1,297109
Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não-customizáveis	1063	1397	1,314205
Consultoria em tecnologia da informação	2165	2516	1,162125
Suporte técnico, manutenção e outros serviços em tecnologia da informação	1364	2170	1,590909
Serviços de engenharia	7967	10893	1,367265
Atividades de intermediação e agenciamento de serviços e negócios em geral, exceto imobiliários	7244	6447	0,889978

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

## 6 CONCLUSÃO

A Economia Criativa tem se tornado um assunto cada vez mais relevante tanto no meio acadêmico quanto nas pautas políticas. Durante a pandemia do Covid-19 foi necessário que as discussões político-econômicas se voltassem ainda mais para este setor, que foi um dos mais atingidos pelas medidas de combate ao vírus, de forma que se tentasse reduzir os prejuízos causados.

Para tentar observar possíveis mudanças que tenham ocorrido neste período de pandemia, este trabalho teve como objetivo realizar um estudo comparativo das especializações produtivas do núcleo da indústria criativa em Pernambuco nos anos de 2019 e 2021.

Com os dados analisados neste trabalho, ficou notório como a indústria têxtil desempenha um papel fundamental no fortalecimento da indústria criativa do estado, principalmente nos municípios do agreste. Outro setor que contribuiu consideravelmente para o fortalecimento da economia criativa nesse período de dificuldade foi o de tecnologia da informação, muito por causa do crescimento do Porto Digital em Recife.

Como sugestão para trabalhos futuros, pode ser feita uma análise comparativa entre diferentes estados, para observar como foi o desempenho dos setores da indústria criativa durante o período da pandemia. Também seria interessante fazer um estudo com dados do mercado de trabalho informal, que não é abrangido pela RAIS, para assim ter uma visão ainda mais ampla do comportamento das atividades criativas.

## REFERÊNCIAS

APRÍGIO, Marcelo. Na contramão do Brasil, Pernambuco ampliou postos de trabalho na economia criativa em 2020. **JC**, 12 abril 2021. Disponível em: <https://jc.ne10.uol.com.br/economia/2021/04/12049476-na-contramao-do-brasil-pernambuco-ampliou-postos-de-trabalho-na-economia-criativa-em-2020.html>. Acesso em: 24 set. 2023.

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

CULTURA e criatividade representam 3,1% do PIB Global e 29,2% de todos os empregos. **UN News**, 2023. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2023/04/1813137>. Acesso em: 24 set. 2023.

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.

ITAÚ CULTURAL. Painel de dados. Disponível em: <https://itaucultural.valide.vc/>. Acesso em: 24 set. 2023.

MIGUEZ, P. (2007). Economia criativa: uma discussão preliminar. In G. M. Nussbaumer (Org.), **Teorias & políticas da cultura: visões multidisciplinares** (pp. 95-114). Salvador: Edufba.

NYKO, Diego; ZENDRON, Patricia. Economia criativa = Creative economy. In: PUGA, Fernando Pimentel; CASTRO, Lavínia Barros de (Org.). **Visão 2035: Brasil, país desenvolvido: agendas setoriais para alcance da meta**. 1. ed. Rio de Janeiro: Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social, 2018. p. 259-288.

OLIVEIRA, João Maria; ARAUJO, Bruno Cesar; SILVA, Leandro Valério. **Panorama da Economia Criativa no Brasil**. Rio de Janeiro: IPEA, 2013. (Texto para discussão 1880).

RAIS. **Sobre a RAIS**. Disponível em: <http://www.rais.gov.br/sitio/sobre.jsf>. Acesso em: 24 set. 2023.

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

SERRA, N.; FERNANDEZ, R. S. Economia Criativa: da discussão do conceito à formulação de Políticas Públicas. **Revista de Administração e Inovação**, v. 11, n. 4, p. 355-372, out./dez. 2014

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.

[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.