



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

O SETOR CULTURAL E CRIATIVO EM PORTUGAL - 20 ANOS DE
DESENVOLVIMENTO

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Gestão de Indústrias Criativas

Maria Raquel Mendes Guerra Marques Cortez

Porto, dezembro de 2020



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

O SETOR CULTURAL E CRIATIVO EM PORTUGAL - 20 ANOS DE
DESENVOLVIMENTO

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Gestão de Indústrias Criativas

Maria Raquel Mendes Guerra Marques Cortez

Trabalho efetuado sob a orientação de

Professor Luís Teixeira

Porto, dezembro de 2020

Agradecimentos

Os meus agradecimentos a todas as pessoas da Universidade Católica Portuguesa – Porto que estiveram direta e indiretamente envolvidas no trabalho realizado, destacando o Professor Luís Teixeira pela ajuda ao longo do percurso. Estou igualmente grata aos Senhores Pedro Casais e Joana Xavier pela disponibilidade inextinguível e à Escola das Artes da UCP - Porto pelo apoio prestado através do programa Incentivo à investigação.

Agradeço também aos colaboradores do INE com quem contactei pelo esclarecimento de algumas dúvidas em relação à recolha de dados.

A minha gratidão ao meu marido e às minhas filhas.

Resumo

O Setor Cultural e Criativo (SCC) tem estado associado, em Portugal, ao desenvolvimento económico e social, articulando aspetos culturais, tecnológicos, económicos e sociais (FCT, 2014).

A aferição do desempenho económico e social do SCC deve alicerçar a decisão de quais os caminhos a percorrer para a obtenção de um maior desenvolvimento (UNCTAD, 2013). Este trabalho propõe-se abordar o setor a partir dos principais estudos realizados internacionalmente: DCMS (1998), KEA (2006), OCDE (2007), UNCTAD (2008), UNCTAD (2010), WIPO (2015), KEA (2019) e a nível nacional: Fundação de Serralves (2008), Mateus (2010), Mateus (2013), Mateus (2016), destacando os objetivos pretendidos, as metodologias seguidas, as limitações encontradas e principais conclusões. Ao longo do período abordado – 1998 a 2018, constata-se que os efeitos negativos verificados em alturas de crise económica foram rapidamente ultrapassados, o que aponta para o dinamismo do setor.

Com base nos estudos analisados e no levantamento de dados recolhidos do Instituto Nacional de Estatística relativos a Portugal, é caracterizado o setor entre 2012 e 2018 relativamente ao número de empresas, emprego, volume de negócios e valor acrescentado bruto gerados, sendo feitas leituras comparativas com a evolução económica nacional. Em seguida, analisam-se os dados do EUROSTAT referentes ao comércio internacional de bens culturais no mesmo espaço temporal de forma a determinar a performance das importações e das exportações.

Na parte final, é apresentado o levantamento de algumas medidas que têm sido tomadas por diferentes governos e instituições para minimizar as consequências da pandemia.

Espera-se que este trabalho permita, nestes tempos de desafios, refletir sobre o caminho percorrido e tomar opções que garantam a sustentabilidade do setor, já que o SCC está na origem de produtos e serviços que estão associados à promoção de um crescimento económico sustentável (Fundação de Serralves, 2008).

Palavras-chave: Setor Cultural e Criativo. Economia Criativa. Portugal. Desenvolvimento.

Abstract

The Cultural and Creative Sector (CCS) has been associated with economic and social development, articulating cultural, technological, economic and social aspects (FCT, 2014).

The measurement of the economic and social performance of the cultural and creative sector must support the decision of which paths to choose in order to achieve a greater development (UNCTAD 2013). This study addresses some of the studies carried out worldwide: DCMS (1998), KEA (2006), OCDE (2007), UNCTAD (2008), UNCTAD (2010), WIPO (2015), KEA (2019) and in Portugal: Fundação de Serralves (2008), Mateus (2010), Mateus (2013), Mateus (2016), highlighting their goals, the methodologies followed and their limitations, as well as some of their conclusions. It is noticed that the negative effects seen in times of economic crisis were quickly overcome, which points out the dynamism of the sector.

This approach to some of the published studies allows us to look at the position of the CCS in Portugal based in the data collection regarding the sector from Statistics National Institute and Eurostat on aspects such as the number of companies, employment, turnover and gross added value generated between 2012 and 2018. Comparative readings are made with the national economic evolution. Thereafter, data from EUROSTAT on international trade in cultural goods are analyzed in the same timeframe.

This work also presents the survey of some measures that have been taken by different governments and institutions to minimize the pandemic's consequences.

The expectation is that this approach will allow, in the time of this pandemic, to reflect on the path taken and to select options that will guarantee the sector's sustainability, since the CCS is at the origin of products and services that are associated with the promotion of sustainable economic growth (Fundação de Serralves, 2008).

Key words: Development. Creative Economy. Portugal. Cultural and Creative Sector.

Lista de Gráficos

Gráfico 1: Evolução do N° de empresas do SCC entre 2012-2018 e % variação homóloga com o ano anterior.....	64
Gráfico 2: Evolução do número de trabalhadores no SCC por ano (2012-2018) e % de variação homóloga com o ano anterior	66
Gráfico 3: Evolução do Volume de Negócios do SCC em Milhões € e variação homóloga em % com o ano anterior (2012-2018)	68
Gráfico 4: Variação homóloga do VN do total das empresas e do SCC 2012-2018	69
Gráfico 5: Volume negócios (Milhões €) do total das empresas e peso do SCC (2012 a 2018)	70
Gráfico 6: Evolução do VAB do SCC em Milhões € e variação homóloga em % com o ano anterior (2012-2018)	70
Gráfico 7: Peso do VAB do SCC em comparação com o VAB do total das empresas (Milhões €).....	72
Gráfico 8 : Evolução das importações e exportações (Milhares €) entre 2012 e 2018 e % da relação entre elas	74
Gráfico 9: Evolução das importações (Milhares €) Intra-UE e totais e % da variação entre ambas entre 2012 e 2018.....	75
Gráfico 10: Evolução das exportações (Milhares €) Intra-UE e totais e % da variação entre ambas entre 2012 e 2018.....	75

Lista de Quadros

Quadro 1: Critérios para identificação de ocupações criativas	8
Quadro 2: Proposta de abrangência do SCC	11
Quadro 3: Finalidades do estudo The Economy of Culture in Europe	15
Quadro 4: Valor PIB/VAB das indústrias culturais em 5 países.....	20
Quadro 5: Emprego na cultura em 4 cidades mundiais (%).....	20
Quadro 6: Modelo de classificação das Indústrias Criativas da UNCTAD	24
Quadro 7: Modelo da UNCTAD para Estatísticas Comerciais da Economia Criativa.....	29
Quadro 8: Previsão de cenários futuros para o SCC	37
Quadro 9: Objetivos e processos do estudo da Fundação de Serralves	43
Quadro 10: Dados relativos às exportações do SCC português entre 2002 e 2011	52
Quadro 11: Comparação da % de VAB e do emprego do SCC com o total da economia (2012)	56
Quadro 12: O SCC entre 2012 e 2016	58
Quadro 13: Comparação das CAEs que servem de base a diferentes estudos em Portugal ...	59
Quadro 14: Volume de Negócios (Milhares €) do SCC entre 2012-2016	61
Quadro 15: VAB (Milhares €) do SCC entre 2012 e 2016	62
Quadro 16: Novas CAEs utilizadas nas Estatísticas da Cultura publicadas em 2019 em relação a 2016	62
Quadro 17: As sete CAEs com maior representatividade em termos de nº de empresas do SCC: 2012-2018.....	64
Quadro 18: CAEs com maiores subidas e descidas comparando 2012 e 2018 quanto ao nº de empresas	65
Quadro 19: As sete CAEs com maior representatividade em termos de emprego do SCC: 2012-2018	66
Quadro 20: CAEs com maiores subidas e descidas comparando 2012 e 2018 quanto ao emprego.....	67
Quadro 21: As sete CAEs com maior representatividade em termos de Volume de Negócios do SCC: 2012-2018.....	68
Quadro 22: CAEs com maiores subidas e descidas comparando 2012 e 2018 quanto ao Volume de Negócios	69
Quadro 23: As sete CAEs com maior representatividade em termos de VAB do SCC: 2012-2018.....	71
Quadro 24: CAEs com maiores subidas e descidas comparando 2012 e 2018 quanto ao VAB	71
Quadro 25: Quatro CAEs que mais se destacam em 2018 nos quatro indicadores avaliados	72
Quadro 26: Categorias dos bens culturais (Comércio Internacional)	73
Quadro 27: Comércio Internacional de Bens Culturais (2012-2018)	74
Quadro 28: Performance das importações totais (2012 e 2018)	76
Quadro 29: Performance das exportações totais (2012 e 2018).....	76
Quadro 30: Algumas das medidas de apoio ao SCC tomadas em Portugal.....	83

Lista de Imagens

Imagem 1: Organização do SCC - modelo de círculos concêntricos.....	16
Imagem 2: Visão da interdisciplinaridade da criatividade	22
Imagem 3: Cadeia de valor das Indústrias Criativas proposta pela UNCTAD.....	24
Imagem 4: Os 20 maiores exportadores mundiais de produtos criativos (2002-2008).....	31
Imagem 5: Mapeamento das indústrias nucleares dos direitos autorais, culturais e criativas (WIPO, UNESCO e DCMS).....	34
Imagem 6: Configuração do SCC	46
Imagem 7: O SCC e a criação de riqueza. Dados de 2000, 2005 e 2006.....	48
Imagem 8 Principais resultados da CSC em Portugal entre 2010 e 2012.....	55
Imagem 9: Distribuição por localização geográfica em Portugal do SCC, em 2012.....	56
Imagem 10: Evolução do Volume de negócios. 2010-16	58
Imagem 11: Principais países de origem das importações de bens culturais (%), 2018.....	77
Imagem 12: Principais países de destino das exportações de bens culturais (%) em 2018	77
Imagem 13: Número de países que adotaram medidas de emergência e categoria de medidas	81

Abreviaturas e siglas

ACEPI - Associação do Comércio Eletrónico e da Publicidade Interativa
ADDICT - Agência para o Desenvolvimento das Indústrias Criativas
AdI - Agência de Inovação
AEP - Associação Empresarial de Portugal
AICEP - Agência para o Investimento e Comércio Externo de Portugal
AM&A - Augusto, Mateus & Associados
ANACOM - Autoridade Nacional de Comunicações
APB - Associação Portuguesa de Bancos
CAE - Classificação das Atividades Económicas
CE - Comissão Europeia
CNP - Classificação Nacional de Profissões
COSME - Competitiveness of Small and Medium-Sized Enterprises EU Programme
CPLP - Comunidade dos Países de Língua Portuguesa
CULT - Comissão da Cultura e da Educação da UE
DCMS - Department for Digital, Culture, Media & Sport
DGAE - Direção Geral das Atividades Económicas
EC - Estatísticas da Cultura
EMPL - Comissão do Emprego e dos Assuntos Sociais
EUROSTAT - European Statistical Office
FEDER - Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional
FMI - Fundo Monetário Internacional
FTE - Ficha Tecido Empresarial - Indústrias Culturais e Criativas
GEPAC - Gabinete de Estratégia, Planeamento e Avaliação Culturais
IA - Inteligência Artificial
IAPMEI - Instituto de Apoio às Pequenas e Médias Empresas e à Inovação
ICC - Indústrias Culturais e Criativas
IEFP - Instituto do Emprego e Formação Profissional
INE - Instituto Nacional de Estatística
ISCO - International Standard Classification of Occupations
ISIC - International Standard Industrial Classification of All Economic Activities
ME - Ministério da Economia
MERCOSUR - Mercado Comum do Sul
NACE - Statistical Classification of Economic Activities in the European Community
NAICS - North American Industry Classification System
OCDE - Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico
ONS - Office for National Statistics
ONU - Organização das Nações Unidas
PIB - Produto Interno Bruto
PME - Pequenas e Médias Empresas
PNIC - Prémio Nacional Indústrias Criativas
QREN - Quadro de Referência Estratégico Nacional
SCC - Setor Cultural e Criativo
SIC - Standard Industrial Classification
SNA - System of National Accounts
SOC - Standard Occupational Classification
TIC - Tecnologias da Informação e Comunicação
UE - União Europeia
UN Comtrade - United Nations International Trade Statistics Database
UNCTAD - United Nations Conference on Trade and Development

UNDP - United Nations Development Programme
UNESCO - United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
UPTEC - Parque da Ciência e da Tecnologia da Universidade do Porto
VAB - Valor Acrescentado Bruto
WIPO - World Intellectual Property Organization

Sumário

Resumo.....	i
Abstract	ii
Lista de Gráficos	iii
Lista de Quadros	iv
Lista de Imagens	v
Abreviaturas e siglas	vi
Sumário	viii
1. Introdução e Estrutura da Dissertação.....	1
1.1. Metodologia de Investigação	3
1.2. Estrutura da Dissertação.....	5
2. Setor cultural e criativo, uma retrospectiva global	6
2.1. Evolução histórica.....	6
2.2. Aferir a relevância do SCC	10
3. Estudos marcantes a nível internacional abordados.....	12
3.1 DCMS - Creative Industries Mapping Documents 1998	13
3.2 KEA. 2006. The Economy of Culture in Europe	15
3.3 OCDE. 2007. International Measurement of the Economic and Social Importance of Culture.....	18
3.4 UNCTAD. 2008. Creative Economy Report 2008. The Challenge of Assessing the Creative Economy: towards Informed Policy-making.....	20
3.5 UNCTAD. 2010. Creative Economy Report 2010. Creative Economy: A Feasible Development Option.	26
3.6 WIPO. 2015 Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries	32
3.7 KEA EUROPEAN AFFAIRS e PPMI. 2019. Research for CULT Committee - Culture and creative sectors in the European Union – Key future developments, challenges and opportunities.....	35
4. O SCC em Portugal: principais estudos macroeconómicos entre 2008-2018.....	41
4.1 Fundação de Serralves. 2008. Estudo Macroeconómico. Desenvolvimento de um cluster de Indústrias Criativas na Região do Norte.....	42
4.2 Augusto Mateus & Associados. 2010. O Setor Cultural e Criativo em Portugal.	45
4.3 Augusto Mateus & Associados. 2013. A cultura e a criatividade na internacionalização da economia portuguesa. Relatório Final.....	50
4.4 Augusto Mateus & Associados. 2016. A Economia Criativa em Portugal. Relevância para a Competitividade e a Internacionalização da Economia Portuguesa.....	54
4.5 INE e DGAE	57
5. Setor Cultural e Criativo em Portugal - 2012 a 2018.....	61
5.1 Empresas	63
5.2 Emprego	65

5.3 Volume de negócios	67
5.4 Valor acrescentado bruto.....	70
5.5 Comércio Internacional de Bens Culturais.....	72
5.6 Covid-19: que impacto no SCC?.....	78
6. Conclusão e Considerações Finais	85
Anexos.....	88
Apêndices	90
Bibliografia	92

1. Introdução e Estrutura da Dissertação

O Setor Cultural e Criativo (SCC) tem vindo a afirmar-se na Europa e no mundo há mais de 20 anos, assumindo uma relevância crescente num desenvolvimento económico e social que se quer inclusivo e sustentável (UNDP, 2013).

Para a União Europeia (UE), os setores culturais e criativos “*fully contribute to the Union's economic development, generating jobs and growth, and are thus key for Europe's future*”¹ (European Commission, 2019, p. 9).

A abrangência do SCC é vasta e continua a não ser sempre consensual, nomeadamente por se tratar de uma área dinâmica que acompanha a evolução tecnológica e a digitalização (IDEA et al, 2017). Considera-se que engloba atividades que têm por base a cultura, a criatividade e a propriedade intelectual, criando bens e serviços com valor económico e social que têm reflexos a nível de emprego e de crescimento. O carácter inovador e de diferenciação que lhe está associado tem sido uma aposta competitiva quer para as economias desenvolvidas quer em desenvolvimento (UNCTAD, 2010).

São múltiplos os estudos da responsabilidade de académicos e de diferentes organizações como a WIPO (*World Intellectual Property Organization*), OCDE (Organização para a Cooperação e o Desenvolvimento Económico) ou ONU que, a partir de propostas de definição dos conceitos de cultura e de criatividade, propõem delimitações do setor e apresentam dados que atestam a sua relevância. As conclusões que apresentam têm sido importantes para a adoção de estratégias políticas visando a consolidação e o crescimento do SCC. Este é visto como um dos ativos mais importantes no que diz respeito ao reforço da estrutura económica europeia e à manutenção da sua competitividade a nível mundial (IDEA et al, 2017) pela relevância económica que tem vindo a assumir e pela capacidade de resiliência aquando da crise financeira de 2008.

Estimando-se que, em 2008, as principais indústrias criativas representaram 4,5% do PIB europeu total e 6,5% do emprego na Europa (TERA, 2014, p. 4), monitorizar o seu reflexo a nível económico e social é relevante para auxiliar os investimentos públicos e privados no SCC de forma a estimular o seu desenvolvimento.

Em Portugal, o Instituto Nacional de Estatística (INE) tem por missão “produzir, de forma independente e imparcial, informação estatística oficial de qualidade, relevante para a

¹ Tradução: “contribuem plenamente para o desenvolvimento económico da União, gerando empregos e crescimento, sendo, portanto, fundamentais para o futuro da Europa”.

Sociedade, promovendo a coordenação, a análise, a inovação e a divulgação da atividade estatística nacional, garantindo o armazenamento integrado de dados”². O Instituto Nacional de Estatística (INE) tem disponibilizado dados sobre o SCC desde praticamente o início do milénio, acompanhando a sua evolução.

A Direção Geral das Atividades Económicas (DGAE), serviço central da administração direta do Estado Português, tem por missão “a promoção e o desenvolvimento de um ambiente institucional mais favorável à competitividade e à inovação empresarial, através do apoio à conceção, execução, divulgação e avaliação de políticas do comércio e dos serviços, bem como assegurar a coordenação das relações bilaterais, europeias e internacionais, no âmbito de atuação do Ministério da Economia (ME)”. (artigo 2.º do Decreto Regulamentar n.º 5/2015, de 20 de julho)

Nos últimos anos, a DGAE também tem disponibilizado informação estatística. Apesar da informação disponibilizada por estas instituições, surgiram, desde 2008, diversos estudos sobre o setor, recorrendo a diferentes metodologias e referenciais, para caracterizar e analisar o SCC. Estes estudos têm sido utilizados para promover políticas públicas.

Interessa, pois, a partir da recolha da informação existente, perceber qual a evolução do SCC em Portugal nos últimos anos para, assim, identificar quais as atividades que mais têm contribuído para o desempenho do setor a nível económico e social.

O presente trabalho insere-se no campo de investigação do setor cultural e criativo em Portugal e tem como objeto de estudo a caracterização da evolução do mesmo em Portugal nos últimos anos. Para tal, tem como objetivo geral a análise dos principais estudos macroeconómicos sobre o SCC e da informação estatística disponível por fontes oficiais que aferem o desempenho do setor na economia portuguesa.

Pretende-se, assim:

1. Proceder a uma revisão da literatura com vista a:

- identificar as principais variáveis ao nível macroeconómico, utilizadas nos principais estudos desenvolvidos em Portugal e a nível internacional, de forma a caracterizar o SCC entre 1998 e 2018;

² <https://eportugal.gov.pt/entidades/instituto-nacional-de-estatistica>

- constatar a evolução da abrangência e a relevância do SCC na economia, de acordo com os principais estudos macroeconómicos, entre 2008 e 2018.

2. Aferir a forma como a criatividade e a cultura contribuem para o desenvolvimento territorial e económico, para a inovação e para a projeção do país no mundo entre 2012 e 2018.

1.1. Metodologia de Investigação

O presente trabalho adotou o modelo de investigação descritivo em relação à análise de dados, tendo em vista o âmbito da investigação que é a caracterização macroeconómica do SCC em Portugal entre 2012 e 2018, já que o objetivo é descrever rigorosa e claramente o objeto de estudo na sua estrutura e resultados. Assim, quanto à abordagem, optou-se por basear a análise numa pesquisa quantitativa e, em relação à compreensão epistemológica do processo, teve-se em conta uma pesquisa positivista.

A dissertação teve uma componente teórica, em que se procedeu a uma revisão bibliográfica sobre o estado da arte, com o levantamento e descrição dos principais estudos publicados e tidos como referência sobre o SCC levados a cabo nos últimos 20 anos a nível internacional e nos últimos 10 a nível nacional.

Em seguida, foi feita uma recolha de dados quantitativos a partir de bases de dados públicas, de artigos, livros, internet ou outros estudos, nomeadamente dados disponibilizados pelo INE, pela DGAE e pelo Gabinete de Estatísticas da União Europeia (EUROSTAT). O EUROSTAT é a organização estatística da Comissão Europeia que produz dados estatísticos para a União Europeia e promove a harmonização dos métodos estatísticos entre os estados membros³.

Procedeu-se ao levantamento de dados tendo em conta a Classificação das Atividades Económicas Portuguesas por Ramo de Atividade (Subclasse - CAE Rev. 3) de forma a analisar a evolução do SCC entre 2012 - último ano tido em conta em muitas das últimas análises feitas pelo último estudo publicado, o da consultora Augusto Mateus & Associados (AM&A) em 2016 - e 2018, ano a que dizem respeito os últimos dados recolhidos. A Classificação Portuguesa de Atividades Económicas (CAE), harmonizada em termos estruturais e concetuais com a Nomenclatura das Atividades Económicas da União Europeia (CAE-Rev.3) e com a Classificação das Atividades das Nações Unidas (CITA-Rev.4), estabelece o conjunto das

³ <https://ec.europa.eu/eurostat>

atividades económicas que podem ser prosseguidas por agentes económicos, ajustado às necessidades nacionais⁴.

Este trabalho tem por base a pesquisa de dados fornecidos pelos diferentes organismos já identificados tendo em conta as orientações para o setor presentes na edição de 2012 da *ESSnet-Culture. European Statistical System Network on Culture. Final Report* (EUROPEAN COMMISSION. (2012), no *Guide to Eurostat Cultural Statistics* (EUROSTAT, 2018a) e na *International Trade in Cultural Goods. Revised scope List of codes* (EUROSTAT, 2019^a).

Confrontando as Classificações de Atividade Económica (CAEs) utilizadas pela DGAE na *Ficha Tecido Empresarial – Indústrias Criativas* (FTE) e pelo INE nas *Estatísticas da Cultura*, foram notadas discrepâncias metodológicas que justificam desvios em possíveis leituras comparativas. Os estudos da DGAE têm em consideração 22 CAEs, algumas a três dígitos. As *Estatísticas da Cultura* (EC) elaboradas pelo INE têm por base, a partir de 2017, 36 CAEs a quatro dígitos.

Assim, de forma a poder estabelecer comparações e apontar leituras sobre a evolução do setor, este estudo tem em conta as CAEs presentes nas EC a partir de 2017, mas o levantamento feito inclui o seu desempenho a partir de 2012. Foram recolhidos dados quantitativos relacionados com o número de empresas do SCC, o pessoal ao serviço, o volume de negócios e o valor acrescentado bruto (VAB), quer em termos globais quer parcelares. A partir do EUROSTAT, foi feito o levantamento de dados respeitantes às exportações e importações do comércio internacional de bens culturais.

Na sequência da recolha de dados, foram analisados os elementos recolhidos de forma a concluir sobre a relevância do SCC na produção de riqueza em Portugal. As análises efetuadas permitem aferir, igualmente, a repercussão do setor em estudo a nível nacional tendo em conta diversos indicadores macroeconómicos. Os resultados contêm desvios inerentes à organização do próprio setor, cuja abrangência continua em evolução, como comprovam as revisões recentes.

Face aos desafios colocados pelo surgimento da pandemia, inclui-se o levantamento de medidas que têm vindo a ser tomadas a nível mundial e nacional para atenuar os efeitos da crise que se abate sobre o setor.

⁴ <http://www.sicae.pt/faqs.aspx>

1.2. Estrutura da Dissertação

Esta dissertação está organizada da seguinte forma: inicialmente, será feita uma abordagem do que se pode entender hoje por “setor cultural e criativo”, “indústrias culturais”, “indústrias criativas” e “economia criativa”, referindo de forma breve o seu caráter evolutivo. Não se pretende discutir abordagens conceituais sobre a definição do SCC, mas apenas fazer um ponto da situação da abrangência do setor.

Em seguida, numa perspetiva histórica e para mostrar os esforços que têm sido feitos para definir e mapear o setor, serão mencionados os principais estudos mundiais publicados desde 1998 sobre a delimitação do SCC. Serão apresentados os principais aspetos que cada um trata e as conclusões a que chegaram. Posteriormente, proceder-se-á à abordagem dos estudos de destaque publicados em Portugal sobre o setor, referindo os objetivos, resultados e conclusões de cada um.

É apresentado, em seguida, o levantamento dos dados recolhidos sobre a evolução do SCC em Portugal entre 2012 e 2018, assim como dados respeitantes ao comércio internacional de bens culturais no mesmo período temporal.

Tendo em conta a situação enfrentada pelo SCC devido à crise provocada pela pandemia, são apontadas algumas das consequências da mesma no setor, assim como medidas implementadas ou a implementar para apoiar o mesmo.

2. Setor cultural e criativo, uma retrospectiva global

2.1. Evolução histórica

A Comissão Europeia, no ponto 2 do Artigo 2º (Definições) do Regulamento do Parlamento Europeu e do Conselho que cria o programa Europa Criativa (2021-2027) e que revoga o Regulamento (UE) n.º 1295/2013, documento publicado em 2018 e disponibilizado parcialmente no Anexo A para uma consulta mais rápida, define setor cultural e criativo, incluindo nele todas as atividades que têm por base valores culturais ou artísticos, assim como expressões criativas, quer sejam individuais ou coletivas.

Estas atividades abrangem áreas como o património cultural tangível e intangível, os arquivos, bibliotecas e museus, a literatura, os livros e publicações, o audiovisual (incluindo cinema, televisão, multimédia e videojogos), a rádio, os festivais, o artesanato artístico, a música, a arquitetura, o design, incluindo o de moda, as artes cénicas ou performativas e as artes visuais. Elas “podem incluir o desenvolvimento, a criação, a produção, a disseminação e a preservação de bens e serviços que incorporem expressões culturais, artísticas ou outras expressões criativas, bem como funções relacionadas, como educação ou gestão” (Comissão Europeia, 2018, Artigo 2º, ponto 2) e poderão gerar inovação e criar empregos, incluindo os relacionados com a propriedade intelectual. Abrangem, pois, os setores que incluem atividades sustentadas em valores culturais ou noutras expressões artísticas criativas, quer estas sejam individuais quer sejam coletivas.

Não é consensual a organização do setor nem a abrangência das designações “indústrias culturais”, “indústrias criativas” e “economia criativa” que a ele surgem associadas. Será abordado, de forma breve, o que comumente se entende por cada uma dessas designações e que está na base dos estudos que têm contribuído para a medição do SCC.

Em 1947, Theodor Adorno e Max Horkheimer utilizaram a designação indústria cultural com um sentido por vezes entendido como pejorativo para apontar a massificação da cultura levada a cabo pelo capitalismo (Adorno e Horkheimer, 1969). Esta visão negativa persiste ainda em alguns devido ao que se considera a ameaça da globalização pela homogeneização cultural. Contudo, na década de 60 do século XX, já se entendia que o processo de mercantilização da cultura podia trazer implicações positivas, como se verificava com bens e serviços culturais gerados industrialmente e, mais tarde, digitalmente. (UNDP, 2013). Nos anos 80, a expressão começou a ser utilizada com uma leitura positiva pela academia e na formulação de políticas, referindo-se a formas de produção e consumo cultural que têm no seu núcleo elementos simbólicos ou expressivos (UNDP, 2013). Na década de 80, a UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) utiliza a expressão indústrias culturais

para referir áreas ligadas à escrita, música, arte, design e indústria de media. Todas estas áreas estão associadas a profundos significados sociais e culturais, mas também têm valor económico. Para a Comissão Europeia (European Commission, 2010b), as indústrias culturais correspondem às atividades que produzem e distribuem bens e serviços que, ao serem desenvolvidos, têm um atributo, finalidade ou uso específico que transmite expressões culturais, tenham ou não valor comercial. Incluem-se nelas os setores das artes performativas, artes plásticas (ou visuais), o património, o cinema, DVD e vídeo, a televisão e rádio, videojogos, novos media, livros e imprensa.

A passagem da designação indústrias culturais (Pratt, 2012) para indústrias criativas aponta para uma tentativa de articulação entre os domínios da arte ou cultura, da tecnologia e dos negócios, porém, agora, com pretensões a salientar os aspetos positivos dessa articulação (Bendassolli et al, 2009). A contribuição das indústrias criativas está associada a processos como o urbanismo, o surgimento de novos espaços e o estímulo a setores tradicionais (Pareja-Eastway, 2016).

Considerando alguns que o conceito de indústrias criativas não é passível de uma definição abstrata (Hartley e Montgomery, 2009), (Pratt, 2012), numa perspetiva histórica, esta designação surge associada ao movimento iniciado nos anos 90 pelo governo australiano, que foi pioneiro ao perceber que a política cultural é igualmente económica, considerando que o nível de criatividade de um indivíduo e de um povo determina a sua capacidade de adaptação aos desafios económicos que se lhe coloquem (DCA, 1994). Os trabalhos sobre os conceitos e relevância de cidade criativa (Landry e Bianchini, 1995) e de classe criativa, por Richard Florida, em 2012, contribuíram para a associação de tal designação ao planeamento e desenvolvimento económico urbanos.

A expressão é utilizada no final da década de 90 no Reino Unido no âmbito de políticas progressistas de promoção da cultura pelo Department for Digital, Culture, Media & Sport (DCMS), correspondendo, a partir daí, a uma dinâmica económica geradora de proveitos a diferentes níveis pela riqueza e pela empregabilidade criadas. A designação indústrias criativas passa a abranger um conjunto amplo onde se incluem bens e serviços produzidos pelas indústrias culturais a par dos que dependem da inovação, nomeadamente as áreas ligadas à pesquisa e desenvolvimento de software (UNDP, 2013).

O documento GREEN PAPER (European Commission, 2010b) apresenta as indústrias criativas como sendo as que têm uma dimensão cultural e podem usar a cultura como *input*, embora os seus *outputs*/produtos sejam maioritariamente funcionais. Assim, incluem a publicidade, o design (e os seus subsectores) e a arquitetura, pois integram elementos criativos nos seus processos. Admite-se que outras indústrias dependem da produção de conteúdo para o seu

desenvolvimento e podem ser encaradas como uma extensão das indústrias culturais e criativas (ICC), nomeadamente as ligadas ao turismo, mas não são incluídas neste conceito pela Comissão Europeia.

As indústrias criativas são cada vez mais encaradas com um setor económico com direito próprio, sendo a ligação destas com a inovação vista como inquestionável (Harding e Belgrave, 2012). A identificação de uma indústria como criativa ou não tem suscitado polémica, até porque a mesma indústria pode incluir em si atividades mais ou menos criativas ou ir-se tornando mais ou menos criativa ao longo do tempo. Alguns autores definem uma ocupação criativa como aquela que, através das capacidades cognitivas, traz ao processo criativo “*differentiation to yield either novel, or significantly enhanced products whose final form is not fully specified in advance*”⁵ (Bakhshi et al, 2013b, p. 29).

Nesse sentido, foram propostos cinco critérios que permitem reconhecer atividades criativas (Quadro 1), identificando-as como as que, através de habilidades cognitivas, trazem diferenciação para produtos novos ou melhorados.

Quadro 1: Critérios para identificação de ocupações criativas

CRITÉRIO	QUESTÃO A COLOCAR
Resistência à mecanização	A ocupação não tem substitutos mecânicos claros?
Novo procedimento	A ocupação permite atingir um objetivo de formas diferentes, novas?
Não repetibilidade ou função não uniforme	Os efeitos/consequências da ocupação variam de cada vez que é levada a cabo?
Contribuição criativa para a cadeia de valor	A ocupação é criada independentemente do lugar onde é desenvolvida?
Interpretação, não apenas transformação	A ocupação altera um serviço ou um objeto?

Fonte: Bakhshi, 2016, p. 4

Muitos académicos e organizações internacionais (UNCTAD, UNESCO, Comissão Europeia) têm contribuído para a definição e compreensão da abrangência das indústrias criativas. A definição usada pela maioria identifica-as como sendo as que se baseiam na criatividade, *skills* e talento e que têm a capacidade de criar empregos e riqueza económica através do

⁵ Tradução: “diferenciação para produzir produtos novos ou significativamente aprimorados cuja forma final não é totalmente especificada com antecedência”

desenvolvimento da propriedade intelectual (Pareja-Eastway, 2016). No entanto, por estarem baseadas nas capacidades e talento criativo, o seu mapeamento levanta algumas questões, nomeadamente o facto de existirem muitas pessoas criativas a trabalhar fora das indústrias criativas (Higgs et al, 2008). Os autores deste estudo concluem que há mais pessoas criativas a trabalhar fora das indústrias criativas do que nelas. Por isso, consideram que as indústrias criativas são a ponta do iceberg da economia criativa.

A definição de ICC e a distinção da sua abrangência persiste. Pratt (2012) considera que a chegada destas indústrias trouxe consigo uma contradição nuclear: o poder estar perante uma produção cultural que produz lucro, o que pode criar tensões entre os aspetos que visam o lucro e os que não o têm como finalidade.

Para lá das polémicas e diferentes pontos de vista, o SCC foi ganhando destaque ao longo dos anos e consolidando-se tanto a nível económico como político. A sua ligação económica leva à consolidação da expressão economia criativa pela mão de Jonh Howkins e da sua obra *The creative economy: How people make money from ideas*, conforme referido em 2010 (UNCTAD, 2010, p. 9), obra essa em que se destaca o poder das pessoas possuidoras de ideias. Os recursos estratégicos associados à economia criativa têm como base o talento e o capital humano, sendo o conhecimento um *input* essencial e incluindo a capacidade criativa, individual e coletiva na produção de inovação em múltiplas áreas (Pareja-Eastway, 2016). A ECHOS, escola de *design thinking* australiana⁶, considera que a economia criativa associa capital intelectual à distribuição e criação de lucro. Abrange: “*those economic activities which involve the use of creative talent for commercial purposes*”⁷ (Bakhshi et al, 2013b, p. 34)

A arte e o setor cultural são vistos como um importante fator económico por contribuírem para a receita do Estado e ajudarem a impulsionar a economia ao agregar valor a outros setores económicos e ao incentivar o desenvolvimento das PME, o tipo de empresa maioritária no setor (Landry, 2011).

⁶ <https://escoladesignthinking.echos.cc/blog/2019/10/economia-criativa/>

⁷ Tradução: “aquelas atividades económicas que envolvem o uso de talento criativo para fins comerciais”

2.2. Aferir a relevância do SCC

Perceber os efeitos do SCC na economia implica a recolha de dados ao longo do tempo e que a sua definição e abrangência sejam capazes de ir de encontro às mudanças estruturais que vão ocorrendo, nomeadamente as ligadas à digitalização.

Desde as primeiras tentativas empreendidas no Reino Unido em 1998 pelo DCMS para aferir o peso do SCC na economia que têm sido utilizados modelos diferentes numa tentativa de organização das atividades por ele abrangidas. A par dos académicos, a UE e a ONU têm envidado esforços, através de diferentes organismos, para conseguir uma compreensão abrangente do SCC e das suas implicações a nível económico e social. Foram surgindo diferentes propostas de estruturação do setor, tentando não só organizar como também alargar a compreensão das características das indústrias culturais e criativas. Não cabe a este trabalho tentar identificar as justificações que estão na base de cada proposta. Mas, ao analisar as que são tidas como referência (Anexo B), constatamos como a sua organização e abrangência são de difícil delimitação. Se há atividades que se mantêm a partir do modelo inicial proposto pelo DCMS, outras vão sendo consideradas ou não de acordo com diferentes perspetivas ou formulações teóricas.

A uniformização da definição e abrangência do setor continuam em aberto, variando para se adaptar à realidade do contexto e estando, assim, em constante evolução. (UNDP, 2013).

As mudanças ocorridas devido à constante evolução da sociedade, nomeadamente na área tecnológica (UNCTAD, 2010), dificultam a definição e adoção de um modelo único de medição do peso do SCC, não só em termos de riqueza gerada e de empregabilidade, mas também quanto às suas implicações em termos de valor social. A digitalização trouxe oportunidades inovadoras. Ao permitir uma forma diferente de interação com o público, aumenta a competitividade e reflete-se na cadeia de valor (UNCTAD, 2008). Contudo, também coloca desafios, nomeadamente ao tornar o mercado mais competitivo e ao suscitar questões quanto à gestão dos direitos de autor. Obriga, igualmente, a redefinir o papel da criatividade, das artes e da cultura. (IDEA et al, 2017). Considera-se que *“a standardised definition will help to monitor the development of the sector better and subsequently lead to tailor-made policy solutions”*⁸ para as ICC (Soendermann, 2019, p. 4).

⁸ tradução: “uma definição padronizada ajudará a monitorar melhor o desenvolvimento do setor e, posteriormente, levará a soluções políticas personalizadas”.

De forma a definir a abrangência do SCC e permitir o seu estudo e medição, a UE propõe a sua organização em diferentes domínios e funções para um melhor tratamento estatístico (Quadro 2):

Quadro 2: Proposta de abrangência do SCC

Domínios Culturais	Funções
<ul style="list-style-type: none"> • Património (museus, sítios históricos e arqueológicos, património imaterial) • Arquivos • Bibliotecas • Livros e Publicações • Artes Visuais (artes plásticas, fotografia, design) • Artes Performativas (música, dança, teatro e outras) • Audiovisual e Multimédia (cinema, radio, televisão, vídeo, gravações de som, trabalhos multimédia, videojogos) • Arquitetura • Publicidade • Artesanato 	<ul style="list-style-type: none"> • Criação • Produção/Divulgação • Disseminação/Comércio • Preservação • Educação • Gestão/Regulação

Fonte: ESSnet-Culture 2012, p. 44

Este esforço de uniformização e de medição é um reconhecimento da importância do SCC na economia devido ao seu papel na produção de novas ideias e no desenvolvimento de tecnologias criativas, trazendo consigo benefícios económicos e sociais (UNDP, 2013).

3. Estudos marcantes a nível internacional abordados

Vinte anos volvidos desde que a primeira tentativa de delimitação foi publicada no Reino Unido pelo DCMS, pareceu relevante fazer uma abordagem breve dos estudos marcantes que foram surgindo a nível internacional e em Portugal. Sendo impossível referir todos eles, optou-se por mencionar aqueles que, por razões distintas, são a base de muitos trabalhos académicos e de muitos outros estudos e análises feitos por países que apostam no SCC. Assim, serão abordados os que mais influenciaram e continuam a marcar a definição e o mapeamento do setor segundo uma ordem cronológica de publicação, tendo em conta que “*Culture and creativity play a crucial role in our societies today and in shaping our European future, because of their dual cultural and economic role, triggering a positive impact in other sectors of society*”⁹ (European Commission, 2019, p. 9).

Desde 1994 que a Austrália pôs as indústrias culturais e criativas na agenda política mundial com o seu programa de apoio à cultura denominado *Creative Nation*, associando a valorização da cultura ao desenvolvimento económico. O trabalho publicado no Reino Unido em 1998 pelo DCMS permitiu a adoção de medidas políticas promotoras do seu desenvolvimento. Outros estudos têm surgido desde então. Destacam-se os publicados pela WIPO, KEA e UNCTAD (*United Nations Conference on Trade and Development*), cujo contributo para o estudo e desenvolvimento das indústrias culturais e criativas se reflete a nível mundial.

Os diferentes estudos referenciados espelham o debate e a evolução da discussão sobre a abrangência do SCC, mostrando os esforços para a sua uniformização e patenteando a sua relevância para o desenvolvimento económico.

No contexto internacional, destacam-se e serão abordados tendo em conta os objetivos, a metodologia, alguns resultados obtidos, limitações encontradas e propostas avançadas os seguintes estudos:

- o Creative Industries Mapping Documents 1998, levado a cabo pelo DCMS, no Reino Unido, para aferir a relevância do setor na economia do país;
- em 2006, da responsabilidade da KEA, o estudo *The Economy of Culture in Europe*, uma primeira abordagem do setor a nível europeu;

⁹ Tradução: “A cultura e a criatividade desempenham um papel crucial nas nossas sociedades e na construção do nosso futuro europeu, devido ao seu duplo papel cultural e económico, desencadeando um impacto positivo noutros setores da sociedade”.

- em 2007, o estudo *International Measurement of the Economic and Social Importance of Culture*, publicado pela OCDE, em que são feitas novas propostas de reorganização e medição do setor e de trabalho em parceria com a UNESCO;
- em 2008, o relatório da UNCTAD, *Creative Economy Report 2008. The Challenge of Assessing the Creative Economy: towards Informed Policy-making* e, em 2010, o *Creative Economy Report 2010. Creative Economy: A Feasible Development Option*, que apresentam o ponto de vista da ONU sobre o potencial da economia criativa para os países em desenvolvimento;
- em 2003 (1ª edição) e em 2015 (2ª edição), o estudo da WIPO, *Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries*, apresenta um modelo para as atividades relacionadas com o copyright e os direitos de autor;
- em 2019, da responsabilidade da KEA EUROPEAN AFFAIRS, o estudo *Research for CULT Committee - Culture and creative sectors in the European Union – Key future developments, challenges and opportunities*, que tem por base a contribuição de diferentes intervenientes no universo do SCC, apresenta cenários possíveis de evolução do setor.

Nesta parte deste trabalho, as referências, dados, afirmações e conclusões dizem respeito a cada um dos estudos abordados.

3.1. DCMS - Creative Industries Mapping Documents 1998

No Reino Unido, em 1997, o governo de Tony Blair criou a *Creative Industries Task Force* com o objetivo de mapear as indústrias criativas no país, medir a sua contribuição económica, identificar os problemas que enfrentavam e apontar alterações a efetuar.

Em 1998, o recém-criado DCMS procedeu ao primeiro mapeamento e análise das indústrias criativas no país para compreender o seu contributo para a economia.

O mapeamento teve em conta as atividades nucleares e as relacionadas de cada setor que implicam na sua base criatividade, habilidade e talento individuais capazes de criar emprego e riqueza através da propriedade intelectual. Pretendeu-se abranger todas as indústrias geradoras de riqueza e emprego tendo como base essas características.

O objetivo do estudo foi aferir a relevância do SCC no Reino Unido e os desafios que se lhe colocavam. O peso do setor na economia foi avaliado recorrendo a dados retirados das contas nacionais - *Standard Industrial Classification (SIC)* e *Standard Occupation Classification (SOC)* - e a outras fontes entre as quais o *Office for National Statistics (ONS)*, a *Antiques Trade*

Gazette, Consumers Trends, Express Newspapers Website, o British Council Press Release 1997, o ACE Research Report N°2 e N° 3.

Assim, foram incluídas as seguintes atividades: publicidade, arquitetura, artes e antiguidades, artesanato, design, moda, cinema e vídeo, música, artes performativas, edição, software, televisão e rádio, videogames. Cada uma delas foi analisada nos seguintes aspetos: receitas, dimensão do mercado no Reino Unido, balança comercial, emprego, estrutura da atividade, impacto económico secundário, potencial de crescimento e aspetos a ter em conta para crescimento do setor.

Tal proposta, se vista por uns como pertinente, não deixou de suscitar debate. Logo à partida, sobre as noções de criatividade e de propriedade intelectual, ainda hoje conceitos abertos. Além disso, a divisão criada entre setores considerados criativos e outros vistos como não criativos não se baseava em critérios explícitos e a atividade de uma empresa abrangida por uma determinada classificação de atividade poderia concretizar-se para além do setor criativo, dificultando a sua medição. Outros aspetos negativos foram a inexistência de estudos anteriores para suportar alguns dados e nem sempre ter sido possível desagregar atividades ou incluí-las (ou às suas consequências) num único setor.

A nível de resultados identificados, constatou-se, por exemplo, que:

- a publicidade, que tem repercussões noutras atividades criativas, dava emprego, em 1997, a 96.000 pessoas, 19.000 delas trabalhadores independentes; 80% da indústria da publicidade estava baseada em Londres e 63% dos trabalhadores eram mulheres;
- o setor do software dava emprego, em 1997, a 272.000 trabalhadores;
- o volume de negócios do mercado de artes e antiguidades estava estimado em 1996 em 2.2bn de libras, correspondendo a 50% do total do mercado de arte da UE;
- as receitas do mercado da edição cresceram de 9.9bn libras em 1990 para 13.3bn libras em 1996.

Apesar da insuficiência de dados, os resultados obtidos comprovaram o dinamismo do setor. O estudo concluiu ser previsível uma evolução positiva para a maior parte dos subsectores. Destacou o potencial de desenvolvimento de atividades como a publicidade ou o software relacionado com a globalização, a digitalização e a necessidade de promoção de bens, produtos e serviços. Para setores como o mercado da arte e antiguidades, não foram apresentadas

previsões devido à possível influência de decisões legislativas a ser tomadas pela UE relativamente ao IVA sobre a importação e ao *Droit de Suite*¹⁰.

Para cada subsetor foi apresentado um conjunto de recomendações para otimizar o potencial de desenvolvimento e de afirmação no mercado do Reino Unido e a nível internacional. Houve a preocupação de ir atualizando as conclusões ao longo dos anos, consequência do interesse despertado pelo setor e a relevância crescente a nível económico e social progressivamente assumido pelo mesmo.

Este estudo sofreu alterações em 2011, tendo sido removidas algumas das classificações de atividades abrangidas, o que levantou alguma polémica porque isso dificultou a leitura quantitativa do SCC ao longo dos anos (Bakhshi, 2016).

3.2. KEA. 2006. *The Economy of Culture in Europe*

A KEA European Affairs¹¹, um centro de investigação internacional especializado no SCC e desporto, publicou, em outubro de 2006, um estudo encomendado pela Comissão Europeia sobre a economia cultural no contexto europeu. Uma das opções sugeridas na sequência do Conselho Europeu em Lisboa de 2000 (EUROPEAN COMMISSION, 2010a) apontava para o investimento nas ICC, consideradas um motor de emprego e de desenvolvimento económico, um setor ainda pouco conhecido na altura e menos ainda avaliado.

Esta foi a primeira tentativa de estudar o SCC a nível da União Europeia. Os objetivos deste estudo (Quadro 3) surgem bem definidos.

*Quadro 3: Finalidades do estudo *The Economy of Culture in Europe**

OBJETIVOS	fazer um ponto da situação
	adiantar uma proposta de definição e abrangência
	perspetivar o impacto socioeconómico direto e indireto do setor nas áreas da inovação, da competitividade, do emprego e do desenvolvimento sustentável
	desenvolver procedimentos fiáveis e parametrizáveis de recolha de dados para análise estatística
	mapear a economia cultural na Europa
	apontar diferentes recomendações para o desenvolvimento de uma Europa criativa

Fonte: KEA, 2006

¹⁰ <https://www.dictionnaire-juridique.com/definition/droit-de-suite.php>

¹¹ <https://keanet.eu>

Em termos metodológicos, o estudo implicou o desenvolvimento de definições para o setor, assim como de ferramentas estatísticas e de procedimentos de recolha de dados.

Para a análise da relevância económica do setor, utilizaram-se os códigos de classificação NACE (sistema de classificação estatística das atividades económicas da Comunidade Europeia)¹² e ISCO (sistema de classificação internacional de profissões da responsabilidade da Organização Internacional do Trabalho)¹³ de forma a limitar lacunas dos sistemas de classificação das atividades culturais e criativas, procedeu-se ao desdobramento a 4 dígitos da classificação NACE. Para a recolha de dados, houve o recurso ao banco de dados Amadeus¹⁴, o banco de dados pan-europeu que inclui informações de cariz económico sobre 8 milhões de empresas públicas e privadas de 38 países europeus, assim como a dados do EUROSTAT e da UNESCO.

O setor cultural e criativo segue a organização do modelo de círculos concêntricos (Imagem 1) tendo por base quatro grandes áreas: artes criativas nucleares, outras atividades culturais, indústrias culturais mais amplas e indústrias relacionadas, cada uma delas dividida em subsetores, num total de 15.

Imagem 1: Organização do SCC - modelo de círculos concêntricos.



Fonte: KEA, 2006, p. 3

¹²https://ec.europa.eu/eurostat/ramon/nomenclatures/index.cfm?TargetUrl=LST_CLS_DLD&StrNom=NACE_REV2&StrLanguageCode=EN&StrLayoutCode=HIERARCHIC

¹³ <https://ec.europa.eu/eurostat/documents/1978984/6037342/ISCO-88-COM.pdf>

¹⁴ <https://www.eui.eu/Research/Library/ResearchGuides/Economics/Statistics/DataPortal/AmadeusBvD>

O setor cultural inclui, assim, as artes nucleares e outras indústrias culturais, estando dividido em 2 partes:

- uma designada por não-industrial, onde se incluem os bens e serviços não reproduzíveis e para consumo imediato: concertos, exposições, etc;
- outra, denominada industrial, que engloba a produção de bens culturais reproduzíveis e exportáveis: edição, música, cinema, entre outras.

O setor criativo inclui as atividades e indústrias criativas e as indústrias relacionadas. Abrange as atividades que recorrem a *inputs* culturais para a produção de bens e serviços não-culturais. Em relação ao modelo proposto pelo DCMS, que lhe serve de base, há a reformulação de alguns subsectores - arte e antiguidades passam a ser distinguidas em artes plásticas e património, e a inclusão de outros: literatura, museus e bibliotecas e gravação de som. Admite-se que o setor cultural e criativo vai para além das indústrias culturais tradicionais, incluindo igualmente os media, os setores criativos, o turismo cultural e as artes tradicionais.

Alguns dos constrangimentos verificados ao longo da realização do estudo são: as classificações existentes a nível nacional e europeu eram frequentemente demasiado abrangentes, pelo que não permitiam a análise do setor cultural e criativo de forma mais rigorosa e fragmentada. Os dados do setor raramente eram comparáveis. Acresce que os dados existentes na base de dados Amadeus não tinham em conta todos os dados, como, por exemplo, os relativos ao comércio eletrónico ou aos trabalhadores por conta própria, pelo que, sempre que possível, tiveram de ser complementados com dados do EUROSTAT, de associações comerciais ou de organismos públicos. Outro obstáculo foi que muitas atividades culturais não eram registadas como tal por ocorrerem em espaços cuja classificação não estava entendida como cultural.

Perante estas limitações, os dinamizadores do estudo admitem que foram feitas estimativas conservadoras do setor devido aos dados existentes não permitirem uma leitura aprofundada em algumas áreas. É apontada a necessidade de continuar a trabalhar a nível nacional e europeu para criar consensos sobre definições e abrangência do setor, assim como a necessidade de priorizar a recolha de dados sólidos com ele relacionados.

De entre os resultados apurados por este estudo em relação ao SCC, podem ser destacados os seguintes:

- em 2003, no contexto europeu, o volume de negócios do setor superou os 654 bn de euros, contribuindo com 2,6% para o PIB europeu;

- no período entre 1999-2003, o setor teve um crescimento 12,3% superior ao do total da economia, sendo responsável por um aumento do valor acrescentado de 19,7%;
- contra a tendência de descida da empregabilidade no total da União Europeia, entre 2002 e 2004, o setor apresentou um crescimento de 1,85%, sendo que, em 2004, empregava 5.8 milhões de pessoas, o equivalente a 3,1% da população trabalhadora (UE-25). Estes dados incluem 1.171 milhões de empregados no turismo cultural.

Este estudo destacou o papel da cultura como mecanismo de integração a nível europeu ao desenvolver um sentimento de pertença, contribuindo para a difusão de valores sociais e democráticos. Considera-se que a cultura potencia o desenvolvimento económico e social, a inovação e a coesão.

As recomendações para o futuro destacaram a necessidade de uma base de dados sólida sobre o setor que auxiliasse os decisores políticos na tomada de decisões em relação ao mesmo. O investimento na criatividade e na criação, produção, distribuição, promoção e acesso a conteúdos e atividades culturais foi apontado como fundamental. Recomenda-se a promoção da criatividade e do empreendedorismo no setor educativo para que desde cedo a inovação seja incentivada. As ações a desenvolver deviam agilizar o mercado interno europeu, facilitando a sua abertura a pessoas, produtos e serviços criativos, apoiando modelos de negócio bem-sucedidos e encorajando a mobilidade, devendo, igualmente, ser otimizado o recurso a instrumentos financeiros disponibilizados pela UE e apoiada a formação de clusters comprometendo criadores e tecnologia. Foi recomendado que a UE integrasse a dimensão cultural nos acordos a estabelecer e nas políticas de comércio e cooperação, assim como foi apontado como importante o reforço da coordenação de políticas e atividades ligadas ao SCC no seio da Comissão Europeia.

3.3. OCDE. 2007. International Measurement of the Economic and Social Importance of Culture

A OCDE, ao constatar as limitações das metodologias existentes, apresentou, em 2007, um trabalho levado a cabo por John C. Gordon e Helen Beilby-Orrin em que é proposto um modelo de organização das Indústrias Culturais e Criativas com uma acentuada preocupação na uniformização estatística de forma a permitir comparações entre subsetores. É baseado sobretudo no trabalho desenvolvido no Reino Unido pelo DCMS e no Canadá pela *Statistics Canada (Canadian Framework for Cultural Statistics)*.

Em relação à proposta da KEA de 2006, desapareceu a organização em setores e surgem novamente 13 subsetores. Verifica-se uma aparente tentativa de junção das propostas anteriores

a que são acrescentados os subsetores do software, da edição de jogos e o da fotografia. Defende não só a medição do valor económico, mas também a do impacto social da cultura.

Os autores partiram de um estudo sobre a fiabilidade das estatísticas para o estabelecimento de definições de cultura, nomeadamente nos seus aspetos sociais e económicos, refletindo sobre diferentes metodologias. O relatório faz a revisão do trabalho internacional desenvolvido pela UNESCO nos anos 80 e pela Comissão Europeia nos anos 90. Este estudo da OCDE considera que em ambos se constata dificuldades na definição de cultura. Assim, faz-se uma recomendação no sentido de a OCDE trabalhar em parceria com a UNESCO na revisão da estrutura proposta para as estatísticas da cultura de forma a obter uma versão final com uma larga aceitação por parte de outras organizações internacionais e pela generalidade dos países. Defende-se a implementação de recolha de dados para posterior comparação a nível internacional. Nesse sentido, os autores abordam a viabilidade de se conseguir um sistema para obtenção de medidas comparativas internacionais fiáveis.

É explorada a possibilidade de utilização do *System of National Accounts* (SNA)¹⁵ numa perspetiva de uniformização de dados, ainda que considerem que, de um ponto de vista analítico, neste sistema, as atividades secundárias seriam invisíveis.

A abrangência do SCC dificulta a classificação das atividades quer numa perspetiva económica quer no que toca à criação de emprego. Muitas das atividades culturais partem de outras que não são classificadas como tal, havendo ocupações baseadas no voluntariado.

A partir do modelo criado, foram avaliados cinco países e quatro cidades. Considerou-se que, devido à quantidade de estimativas envolvidas, as leituras comparativas entre países deviam ser muito cautelosas, havendo mesmo uma secção dedicada a notas e avisos. Além disso, ao analisar o estudo, podemos constatar que o ano tomado como referência na comparação efetuada quer em relação aos países quer às cidades não é sempre o mesmo.

Segundo os resultados apresentados neste relatório, no ano de 2002, as indústrias culturais equivaliam a 3,5% da economia total do Canadá e a 3,3% da dos E.U.A.; em 2003, equivaliam a 2,8% da economia francesa e a 5,8% da do Reino Unido (Quadro 4).

¹⁵ <https://unstats.un.org/unsd/nationalaccount/sna.asp>

Quadro 4: Valor PIB/VAB das indústrias culturais em 5 países

País	Ano	Valor PIB/VAB (milhões)
Austrália	1998-99	17.053 \$ australianos
E.U.A.	2002	341.139 \$ americanos
Canadá	2002	37.465 \$ canadianos
Reino Unido	2003	42.180 £
França	2003	39.899 €

Fonte: OCDE, 2007, p. 6

Em relação ao emprego no setor nas cidades estudadas (Quadro 5), foram obtidos os seguintes resultados:

Quadro 5: Emprego na cultura em 4 cidades mundiais (%)

Cidade	Ano	% emprego na cultura em relação a nível nacional
Londres	2002	23,8%
Nova Iorque	2002	8,9%
Paris (Ilha de França)	2003	45,4%
Montreal	2003	16,4%

Fonte: OCDE, 2007, p. 7

Uma das principais conclusões deste relatório aponta para a necessidade de cada país ter a sua conta satélite para a cultura elaborada com metodologias aceites internacionalmente, o que possibilitaria a realização de estudos comparativos. Defende igualmente a criação de um manual de metodologias para lidar com as limitações das classificações existentes em relação ao SCC e que serviria igualmente como base de alterações nos padrões internacionais.

3.4. UNCTAD. 2008. Creative Economy Report 2008. The Challenge of Assessing the Creative Economy: towards Informed Policy-making

Sendo este estudo um referencial para estudos posteriores em todo o mundo, este trabalho é abordado com mais pormenor, tal como o estudo de 2010, que o complementa.

Encomendado pelas Nações Unidas à UNCTAD e à UNDP (Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento), apresenta a perspetiva da ONU sobre a economia criativa e o seu

potencial, em particular para os países em desenvolvimento, pelas possibilidades de crescimento que esta lhes oferece.

Considera-se que a aposta nas indústrias culturais e criativas poderá ajudar esses países a maximizarem o desenvolvimento económico, tecnológico, social e cultural. Com isso, pretendia-se abrir caminhos para que os Objetivos do Milénio traçados pela ONU¹⁶, nomeadamente a eliminação da extrema pobreza e da fome, fossem alcançados, o que, segundo o estudo, requeria políticas multidisciplinares e o reforço de políticas públicas coerentes, numa abordagem que ia além da economia e que incluía estruturas culturais e sociais.

A globalização e a conectividade trouxeram consigo alterações a nível de produção, de consumo e de comércio da cultura que fizeram com que a vida no início do século XXI passasse a ser marcada pela complexidade de interações entre os aspetos económicos, culturais, tecnológicos e sociais. Consta-se no estudo que a criatividade, o conhecimento e o acesso à informação se estavam (e continuam) a revelar como ferramentas poderosas de desenvolvimento económico, humano e social. A economia criativa, com as indústrias criativas no seu cerne, impõe-se cada vez mais como criadora de riqueza e de emprego, nomeadamente nos países em desenvolvimento, promovendo a diversidade cultural e a inclusão social. O presente estudo continua o debate sobre a cultura e o desenvolvimento já presente no Relatório sobre o Desenvolvimento Humano 2004, da autoria do PNUD, juntando à equação do desenvolvimento a economia criativa, aspeto considerado como indispensável e a ter em conta no delinear de políticas futuras. Os aspetos fundamentais abordados ao longo deste Relatório prendem-se com o conceito de economia criativa e a identificação do papel da tecnologia, da procura e do turismo no seu desenvolvimento a nível mundial. São objeto de análise a sua ligação ao desenvolvimento sustentável, assim como os aspetos económicos, sociais e culturais que configuram a sua dimensão.

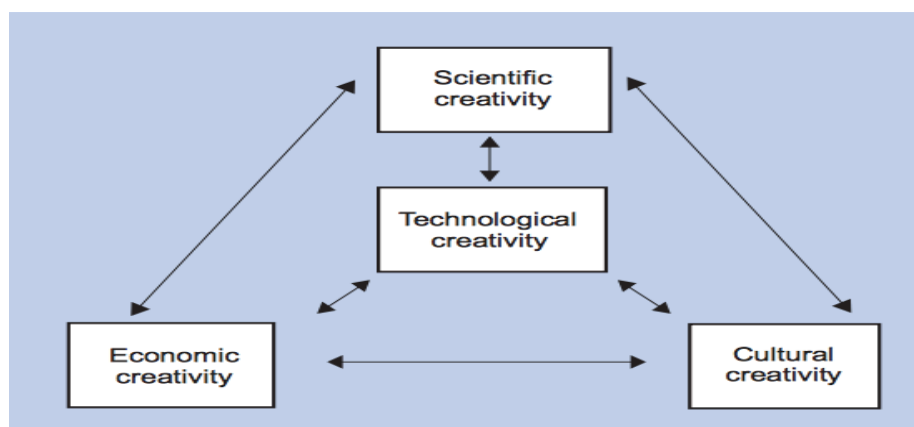
Este estudo tem uma finalidade dupla: em primeiro lugar, tentar identificar uma medição pragmática a ser usada pelo setor; em segundo, estimular uma maior recolha e análise de dados a nível mundial. Assim, um dos grandes objetivos do estudo passou por providenciar um modelo concetual que permitisse compreender a definição e características da economia criativa de forma a identificar ferramentas analíticas que estivessem na base de decisões políticas informadas e de estudos comparativos que pudessem alicerçar a formulação de estratégias a nível nacional e internacional. Destaca-se o papel da propriedade intelectual, da tecnologia e da

¹⁶ [https://www.un.org/millenniumgoals/2015_MDG_Report/pdf/MDG%202015%20rev%20\(July%201\).pdf](https://www.un.org/millenniumgoals/2015_MDG_Report/pdf/MDG%202015%20rev%20(July%201).pdf)

conectividade na economia criativa e são sugeridas estratégias políticas a implementar para promover o desenvolvimento e as indústrias criativas.

O estudo começa por fazer uma reflexão sobre os conceitos de criatividade, indústrias criativas e economia criativa. Em relação ao conceito de criatividade, admite-se a dificuldade em conseguir uma definição simples e em distinguir se corresponde a um atributo humano ou a um processo de criação de ideias originais. Independentemente da abordagem, é afirmado que passa pela formulação de ideias inovadoras e pela sua posterior aplicação à produção de obras de arte, de produtos culturais originais, de criações funcionais, de invenções científicas e de inovações tecnológicas (Imagem 2). Sendo um elemento-chave no âmbito das indústrias criativas e da economia criativa, está associada à inovação, ao aumento de produtividade e ao crescimento económico.

Imagem 2: Visão da interdisciplinaridade da criatividade



Fonte: UNCTAD, 2008, p. 9

As indústrias criativas são encaradas neste estudo como o núcleo da economia criativa. Admite-se que a sua abrangência e definição suscita polémica, assim como a distinção entre estas e as indústrias culturais, defendendo o estudo que essa diferenciação parte do conceito de bens e serviços que ambas produzem. As indústrias criativas são apresentadas como o cruzamento entre arte, cultura, negócio e tecnologia, sendo, em relação ao comércio mundial, um setor marcado pelo dinamismo. Assim:

- incluem ciclos de criação, produção e distribuição de bens e de serviços em que a criatividade e o capital intelectual são elementos essenciais;
- estão na origem de bens tangíveis e de serviços intelectuais ou artísticos intangíveis com um conteúdo criativo, valor económico e objetivos comerciais;

- englobam um vasto domínio, desde diversas atividades criativas (artes e profissões tradicionais, edição, música, artes visuais e artes performativas) a atividades de maior pendor tecnológico e a serviços (cinema, televisão, rádio, novos media e criação);
- implicam a interação de diferentes subsectores: tradicionais, tecnológicos e de serviços.

Em relação à noção de economia criativa, que é encarada como estando numa fase evolutiva, esta

- é vista como sendo marcada pela convergência entre criatividade, cultura, tecnologia e economia;
- surge ligada à visão de desenvolvimento e de crescimento económico do novo milénio;
- necessita de estratégias claras, de mecanismos multisectoriais eficazes e de políticas interministeriais inovadoras;
- pode constituir-se como uma fonte de rendimento, criar empregos e produzir receitas de exportação favorecendo a inclusão social e o desenvolvimento humano;
- engloba os aspetos económicos, culturais e sociais ligados à tecnologia, propriedade intelectual e turismo.

O estudo aborda as noções de classe e de empreendedor criativo e de cidades criativas. O empreendedor criativo é visto como aquele que é capaz de transformar ideias em produtos ou serviços criativos com sucesso. É referido o caso do empreendedorismo que introduz novos modelos de negócio com base no conhecimento tecnológico a nível de software ou de serviços web.

Considera-se que as cidades criativas se caracterizam:

- por investir em infraestruturas que apoiam e estimulam a vertente artística e cultural;
- por impulsionar a economia criativa, sobretudo em 3 aspetos: o património artístico e cultural, as indústrias dos media e do entretenimento, os serviços criativos B2B;
- pela atração de uma poderosa classe criativa marcada pela tolerância e diversidade e com um mesmo interesse, seja ele artístico, tecnológico ou outro;
- por promover a cultura da criatividade, vendo a cidade como um sistema integrado de diferentes organizações e culturas que aposta na inovação e em que se trabalha em conjunto para resolver os desafios de forma criativa.

São referenciados alguns trabalhos realizados em diferentes partes do mundo sobre as ICC e a economia criativa a nível nacional e internacional. Estes trabalhos apresentam diferentes

propostas tendo em vista a delimitação do setor. São abordados os seguintes modelos: o do DCMS (2001) no Reino Unido, o dos Textos Simbólicos, o da WIPO (2003) e o da KEA (2006). O modelo proposto por este relatório (Quadro 6) estrutura as indústrias criativas da seguinte forma:

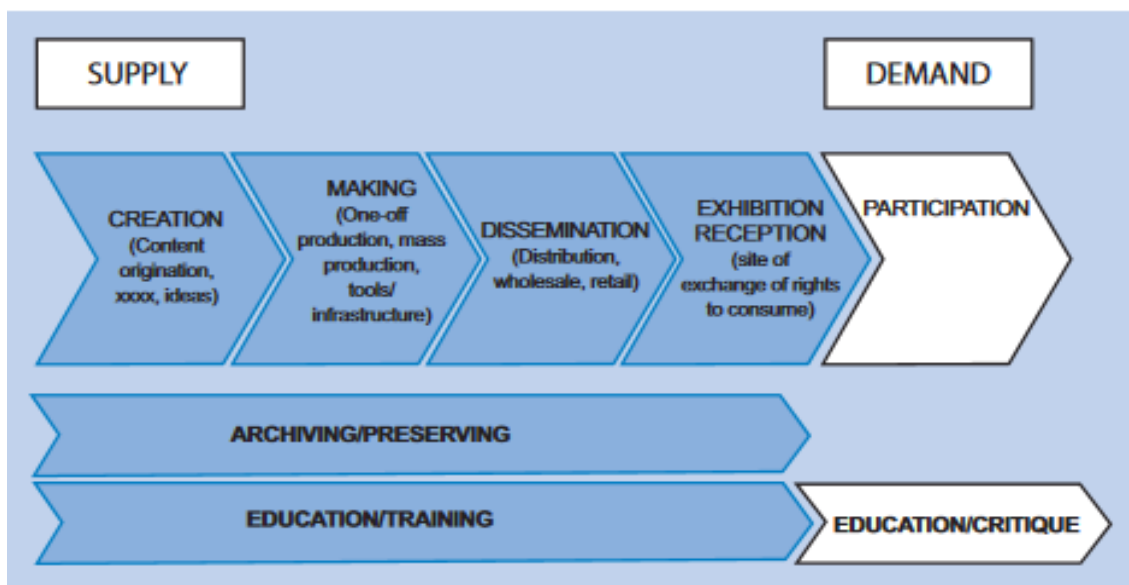
Quadro 6: Modelo de classificação das Indústrias Criativas da UNCTAD

INDÚSTRIAS CRIATIVAS		
Património	Expressões culturais tradicionais	arte e artesanato, festivais
	Locais culturais	sítios arqueológicos, museus, bibliotecas, exposições
Artes	Artes plásticas	pintura, escultura, fotografia, antiguidades
	Artes performativas	teatro, dança, ópera, circo, concertos
Media	Editoras e media impressa	livros, imprensa e outras publicações
	Audiovisuais	filmes, rádio, televisão
Criação funcional	Design	design interior, moda, joalheria, brinquedos
	Novos media	software, videojogos, conteúdo criativo digitalizado
	Serviços criativos	arquitetura, publicidade, I&D, serviços culturais, recreativos, digitais e outros serviços relacionados

Fonte: UNCTAD, 2008, p. 14

O estudo defende e alicerça a sua análise a partir da cadeia de valor das indústrias criativas (Imagem 3) por esta poder levar a resultados mais próximos da realidade do setor, dando uma ideia mais exata da sua relevância. Permite englobar todo o processo desde a criação até à participação/comercialização, passando pela produção, disseminação e receção.

Imagem 3: Cadeia de valor das Indústrias Criativas proposta pela UNCTAD



Fonte: UNCTAD, 2008, p. 83

Como limitações ao trabalho efetuado, o estudo considera complexo, a nível concetual, estabelecer fronteiras entre arte, cultura e indústria, o que acentua as dificuldades inerentes à quantificação de valores intangíveis. A rápida evolução tecnológica e a oferta de novos produtos e serviços a ela associados dificultam a constante atualização dos dados existentes.

Os autores admitem que as características da economia criativa levam a que o setor das indústrias criativas, mais do que políticas genéricas, necessite de políticas públicas de apoio e incentivo ao seu desenvolvimento adequadas a cada país. Considera-se haver uma inexistente ou insuficiente capacidade institucional de muitos países em desenvolvimento de apoiar as indústrias criativas, particularmente no que toca à proteção e aplicação dos direitos de propriedade intelectual.

São constatadas dificuldades em relação à insuficiência de dados confiáveis sobre as múltiplas dimensões da economia criativa em algumas economias nacionais, nomeadamente nos países em desenvolvimento, o que levanta questões sobre a fiabilidade absoluta dos resultados, já que os modelos existentes à data possuem suposições embutidas e os dados disponíveis, nomeadamente nos países em desenvolvimento, são considerados muitas vezes insuficientes perante a realidade da economia criativa e não permitem aferir com exatidão o comércio de bens e serviços criativos, o que dificultou uma visão real a nível mundial do setor.

Adverte-se para o facto de que quaisquer leituras comparativas devem ser feitas com cuidado devido ao recurso a diferentes sistemas de classificação económica e para o facto de os dados apresentados neste relatório de 2008 não englobarem todo o comércio mundial de bens e serviços criativos devido às limitações apresentadas. Contudo, considera-se que fornecem uma boa base de leitura das tendências gerais, dos principais fluxos comerciais e do peso do setor.

A nível dos resultados apontados no estudo, destacam-se alguns:

- entre 2000 e 2005, o comércio de bens e de serviços criativos teve um crescimento médio de 8,7% por ano;
- as exportações mundiais de produtos criativos, de acordo com estatísticas da UNCTAD, situavam-se, em 1996, nos 227.5 bn de dólares, atingindo, em 2005, os 424.4 bn; os serviços criativos, no mesmo espaço temporal, tiveram um crescimento médio de 8,8% por ano;
- nos países mais desenvolvidos, as indústrias criativas revelaram-se uma aposta estratégica, nomeadamente através das cidades criativas, contribuindo para a revitalização dos centros urbanos através de atividades culturais e sociais;
- a China tornou-se o maior produtor e exportador mundial de produtos criativos de valor acrescentado em 2005.

Este relatório destaca aspetos merecedores de reflexão. Logo à partida, a constatação das especificidades das indústrias criativas e a dificuldade associada à sua limitação objetiva. Entende-se igualmente que a formulação de políticas públicas para apoiar o setor deve ser multissetorial e abrangente, abarcando campos como os do desenvolvimento económico nacional e regional, do planeamento urbano, das migrações, da educação, da tecnologia e comunicações, do turismo e do comércio internacional, entre outros; além disso, considera-se que o apoio ao setor da economia criativa não se devia estender só ao setor público, mas também ao setor privado, a organizações não governamentais, instituições, universidades e à sociedade civil.

A análise feita no estudo mostra que a maioria dos países em desenvolvimento não capitalizou as suas capacidades criativas como fator de desenvolvimento, muitas vezes devido à ausência ou défice de recursos institucionais necessários; contudo, verificou-se que a aposta tem vindo a crescer, sobretudo na Ásia.

Aponta-se a persistência de um défice de avaliação da economia criativa, sendo necessários novos modelos de recolha de informação qualitativa e quantitativa sobre as indústrias criativas e o seu peso económico.

A legislação existente à época sobre os direitos de propriedade intelectual estava a ganhar um relevo cada vez maior pela sua capacidade de gerar rendimentos no setor das indústrias criativas; contudo, não era uniformemente aplicada em todos os países, o que seria fundamental para que os interesses dos criadores e dos artistas dos países em desenvolvimento fossem assegurados. O apoio às indústrias criativas de cada país devia ser visto como fazendo parte integrante da promoção e da proteção da diversidade cultural, como um bem público mundial e, por isso, merecedor do apoio da comunidade internacional. Salienta-se no estudo o papel da cultura na promoção das mais-valias locais e da coesão social, conciliando aspetos aparentemente distantes como o desenvolvimento económico e os valores e a identidade.

O estudo aconselha a dinamização de iniciativas públicas em múltiplos campos, por exemplo, a nível de inventariação de bens culturais e de indústrias criativas, de estratégias de negócio e de financiamento de micro, pequenas e médias empresas, de legislação e proteção dos direitos de autor, de apoio aos artistas e às artes, de conhecimento digital e de promoção do turismo.

3.5. UNCTAD. 2010. Creative Economy Report 2010. Creative Economy: A Feasible Development Option.

Em 2010, a UNCTAD faz algumas atualizações ao relatório sobre Economia Criativa publicado em 2008. Estes dois estudos articulam recomendações explícitas sobre as indústrias culturais e

criativas e fornecem uma compreensão quantitativa útil e necessária do comércio internacional de bens e serviços criativos.

A economia mundial mergulhou em forte recessão nos anos 2008 e 2009, com consequências no crescimento económico e no emprego, tornando-se patente a necessidade de reformas e de novas dinâmicas entre governos e mercado. No estudo de 2008, salientou-se a necessidade do mapeamento e da medição do impacto do SCC, em 2010 importava revelar novos dados e estatísticas e apresentar a visão da ONU sobre as melhorias a implementar no setor em relação à qualidade dos dados relativos ao comércio das indústrias criativas de forma a promover o debate político sobre as opções estratégicas para o setor. Pretendia-se reforçar a necessidade de uma análise metódica da estrutura da Economia Criativa e do seu contributo de forma a fundamentar com solidez opções políticas.

A partir da reflexão sobre a área concetual envolvente do SCC e da economia criativa, os fatores que a estimulam, dimensões e implicações, parte-se para a análise e medição dessa mesma economia criativa com enfoque no comércio internacional de produtos e serviços criativos e suas tendências. Em seguida, é abordada a relação entre economia criativa e direito de propriedade intelectual e faz-se uma reflexão sobre estratégias políticas potenciadoras do desenvolvimento das indústrias criativas. O objetivo era avançar em direção a um processo que permitisse aferir a performance das atividades culturais e criativas em diferentes domínios económicos (tendo por base diferentes aspetos, nomeadamente: emprego, comércio e valor acrescentado, direito de autor e propriedade intelectual), tanto numa vertente nacional como em relação ao comércio internacional.

No seguimento do estudo de 2008, continua-se a apresentação do modelo da UNCTAD de avaliação do comércio do SCC. Este parte de um núcleo de produtos e serviços criativos e de indicadores de comércio a ser alargado e complementado com dados mais específicos consoante o país e o objetivo da análise.

O mapeamento efetuado neste estudo é baseado em fontes nacionais oficiais e nas informações que estas remetem para a ONU. As classificações relativas ao comércio foram objeto da maior desagregação possível. Todavia, especifica-se que há atividades ligadas à produção criativa que, por serem realizadas de forma informal, não estão inseridas nos dados recolhidos, não sendo, pois, contabilizadas.

O estudo aborda diferentes metodologias estatísticas aplicadas à análise do comércio internacional de bens e de produtos criativos, três a nível de país ou região e uma a nível internacional: as do EUROSTAT, do Mercado Común del Sur (MERCOSUR), do Reino Unido e a da UNESCO - com o intuito de mostrar o dinamismo do setor mas também as diferentes perspetivas, análises e leituras, frisando a necessidade de uma uniformização de procedimentos

e métricas para que os resultados sejam o mais fidedignos possível e assim possam suportar as opções políticas a tomar.

Os autores identificam características das indústrias criativas, sendo estas distinguidas:

- pela incerteza: as reações do consumidor a um produto não são conhecidas de antemão nem são facilmente entendidas posteriormente;
- pela opção da arte pela arte: os trabalhadores do setor criativo valorizam aspetos como a originalidade, as capacidades técnicas, a harmonia, preferindo-os a ganhar melhor num emprego “comum”;
- pela heterogeneidade da equipa: para produtos criativos complexos, são requeridos *inputs* diversificados de forma a produzir um resultado válido;
- pela variedade infinita: cada produto é diferenciado horizontalmente pela qualidade e pela exclusividade, sendo uma combinação de *inputs* distintos, o que leva a opções infindáveis;
- por marcas pessoais: a competência e a originalidade de cada artista refletem-se nos produtos criativos; pequenas diferenças no talento ou na abordagem técnica podem implicar diferentes escalas de sucesso;
- pela volatilidade temporal, o tempo é essencial na coordenação de projetos complexos com *inputs* diversificados;
- pelo prolongamento: alguns produtos criativos têm aspetos de durabilidade que permitem ao artista rentabilidade proveniente dos direitos de autor.

Após a realização do estudo comparativo das metodologias estatísticas relativas ao comércio internacional da economia criativa, o estudo propõe o seu próprio modelo (Quadro 7):

Quadro 7: Modelo da UNCTAD para Estatísticas Comerciais da Economia Criativa

Indústrias Criativas: produtos e serviços criativos	
Domínio	Subgrupo
Património	Produtos de artesanato Outros serviços pessoais, culturais e recreativos
Artes	Produtos de artes performativas Produtos de artes plásticas
Media	Produtos editoriais Produtos audiovisuais Serviços audiovisuais e relacionados
Criação funcional	Produtos de design Produtos de novos media Serviços de publicidade, pesquisa de mercado e opinião pública Serviços de pesquisa e desenvolvimento Serviços de arquitetura, engenharia e outros serviços técnicos Serviços pessoais, culturais e recreativos
Indústrias relacionadas: produtos e serviços de computador relacionados	
Domínio	Subgrupo
Artes	Produtos relacionados de artes performativas Produtos relacionados de artes plásticas
Media	Produtos relacionados editoriais Produtos relacionados audiovisuais
Criação funcional	Produtos relacionados de design Produtos relacionados de novos media Serviços de computador e informação
Royalties e taxas de licença	

Fonte: UNCTAD, 2010, p. 115

Para a realização deste estudo, os autores recorreram ao banco de dados *United Nations Commodity Trade Statistics Database* (UM COMTRADE)¹⁷ relativos ao comércio internacional de produtos criativos e produtos relacionados, e à classificação do Sistema Harmonizado (HS) de 2002. No total, trabalhou-se com 211 códigos relativos aos produtos criativos e com 170 códigos relativos aos produtos relacionados. Os dados sobre os serviços criativos têm por base as estatísticas do Fundo Monetário Internacional (FMI) sobre o Saldo de Pagamentos.

São identificados dois problemas logo à partida: a ausência de uma definição inequívoca da abrangência e das atividades a incluir no setor das indústrias criativas e a dificuldade na disponibilidade de dados, pelo que se considera serem necessárias classificações de atividades mais detalhadas.

¹⁷ <https://unstats.un.org/unsd/tradekb/Knowledgebase/50075/What-is-UN-Comtrade>

Além disso, critica-se o facto de serem aplicados à economia criativa métodos de análise e de medição próprios de outros ramos da economia, o que é referido como sendo uma fragilidade devido às especificidades da economia criativa, podendo os dados existentes ser insuficientes para avaliar com rigor o SCC. Este estudo tenta minimizar essa limitação, pois combina a avaliação qualitativa com a análise do setor. Aponta as suas particularidades e como são tidas em conta para a formulação de ferramentas adequadas para a sua monitorização e avaliação.

Devido à constante inovação e modificações verificadas em vários campos no setor criativo, sobretudo devido à afirmação das novas tecnologias e à implementação de novos modelos de negócio, considera-se que se torna difícil o planeamento de medidas a concretizar. Refere-se ainda a dificuldade em encontrar uma métrica para avaliar eficazmente a utilização dos gastos públicos e privados no setor cultural e a inexistência de um número significativo de dados em relação ao retorno económico correspondente à propriedade intelectual.

Um dos resultados a destacar deste estudo de 2010 é o esforço feito em relação à tentativa de clarificação da aceção e delimitação das indústrias criativas e da economia criativa.

Mais uma vez se constata o predomínio das PME's (Pequenas e Médias Empresas) no tecido empresarial das indústrias criativas, que existem a par de empresas corporativas de larga escala, de artistas e produtores com atividade individual e de instituições culturais públicas e semipúblicas, o que implica desafios distintos.

Como resultados quantitativos, destacam-se alguns:

- as exportações mundiais de produtos e serviços criativos atingiram, em 2002, os 267.175 milhões de dólares, crescendo para os 592.079 milhões em 2008, correspondendo a um aumento superior a 100%;
- apesar do comércio global ter sofrido uma quebra de 12% em 2008 devido à crise económica, as exportações mundiais de produtos e de serviços criativos atingiram os 592 mil milhões de dólares nesse ano e registaram uma subida de 14% entre 2002 e 2008, atestando o dinamismo do setor.

Este estudo mostra os 20 maiores exportadores de produtos criativos entre 2002 e 2008 (Imagem 4). De salientar que apenas o Canadá regrediu, e ligeiramente. Apesar da crise económica, todos os outros países registaram um aumento das exportações, desenhando-se já na altura o confronto entre as duas potências que tendem atualmente, em 2020, a disputar a supremacia económica: China e Estados Unidos. A China (incluindo Hong Kong), os E.U.A., a Alemanha e a Itália correspondiam, em 2008, a 52,9% do mercado.

Imagem 4: Os 20 maiores exportadores mundiais de produtos criativos (2002-2008)

Posição		Valor (em milhões de \$)		Posição	Participação de mercado %	Taxa de crescimento %
2008	Exportador	2008	2002	2002	2008	2003-2008
1	China	84.807	32.348	1	20,8	16,9
2	Estados Unidos	35.000	18.557	3	8,6	13,3
3	Alemanha	34.408	15.213	6	8,5	14,7
4	China, Hong Kong RAE	33.254	23.667	2	8,2	6,3
5	Itália	27.792	16.517	4	6,8	9,7
6	Reino Unido	19.898	13.657	7	4,9	6,5
7	França	17.271	8.999	9	4,2	10,2
8	Holanda	10.527	3.686	15	2,6	11,6
9	Suíça	9.916	5.141	11	2,4	13,5
10	Índia	9.450	..	-	2,3	15,7
11	Bélgica	9.220	5.387	10	2,3	6,7
12	Canadá	9.215	9.327	8	2,3	-0,9
13	Japão	6.988	3.976	13	1,7	14,7
14	Áustria	6.313	3.603	16	1,6	8,5
15	Espanha	6.287	4.507	12	1,5	4,9
16	Turquia	5.369	2.154	23	1,3	15
17	Polónia	5.250	1.983	24	1,3	14,9
18	México	5.167	3.797	14	1,3	9,1
19	Tailândia	5.077	2.899	18	1,2	10,3
20	Cingapura	5.047	2.619	21	1,2	6

Fonte: UNCTAD, 2010, p. 132

Os autores deste estudo concluem que a crise instalada dificulta a prossecução dos Objetivos de Desenvolvimento para o Milénio apresentados pela ONU em 2000. Defendem a importância de promover um novo modelo de desenvolvimento inclusivo e sustentável. O estímulo das capacidades criativas, tecnológicas e digitais nos países em desenvolvimento é visto como fundamental para a recuperação económica. Mesmo em tempos de crise, verificou-se a continuação da procura de produtos criativos, cultura, entretenimento e de eventos sociais.

O estudo considera que os programas de desenvolvimento a nível comunitário e municipal parecem mais eficientes do que estratégias nacionais. A par desse dado, constata-se que o conceito de cidade criativa tem vindo a contribuir para o crescimento a partir de atividades culturais e criativas, defendendo-se que o mesmo conceito deve ser aplicado a zonas desfavorecidas e rurais.

Os autores destacam a relevância da tecnologia e da digitalização no surgimento de novos produtos e de modelos de negócio inovadores, assim como na internacionalização do mercado de produtos e serviços criativos. A rapidez do surgimento de novos produtos e serviços leva a que seja necessário adaptar os direitos de propriedade intelectual à nova realidade da digitalização.

Apesar da especificidade e constante mudança no SCC dificultar a aplicação de uma metodologia exaustiva e completamente abrangente dos indicadores económicos do setor, o estudo considera que importa fazê-lo com a objetividade e clareza possíveis para que possa haver uma leitura da sua projeção económica. Daí defender-se a continuação da implementação de Contas Satélites da Cultura, que são vistas como um complemento do modelo para as estatísticas da economia criativa defendido pela UNCTAD.

3.6. WIPO. 2015 Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries

Em 2003, a WIPO propõe um modelo de organização das ICC que tem como base os setores envolvidos diretamente e indiretamente na criação, produção, difusão e distribuição de trabalhos sujeitos a *copyright*. Estrutura-as em três setores: indústrias nucleares, indústrias interdependentes e indústrias parciais, englobando um total de 21 subsetores (WIPO, 2006, pp. 106-107).

Pretendendo aferir a relevância económica da proteção dos direitos de autor, entre os objetivos do estudo incluem-se o apontar de princípios orientadores, recomendações e métodos de avaliação e o estabelecer “*a basis for comparison of future surveys built on reliable data and common methodologies*”¹⁸ (WIPO 2003, p. 2).

Este estudo é objeto de uma 2ª edição em 2015, pelo que será esta que será abordada com algum detalhe neste trabalho, havendo uma referência introdutória breve à primeira versão. Apesar do sucesso do método de medição proposto pela WIPO em 2003, tornou-se imperioso apresentar uma versão revista do mesmo para ultrapassar diferenças motivadas pelas especificidades económicas de cada país, o que parecia enviesar algumas leituras. Esta nova versão teve em conta, além do estudo da WIPO de 2003, estudos nacionais feitos em diferentes países de acordo com as recomendações dele emanadas.

A evolução tecnológica suscitava um interesse crescente pela exploração económica dos direitos de autor e dos direitos conexos. Importava igualmente refletir sobre a economia criativa e a relevância económica atribuída à escala mundial à criatividade e à inovação inseridas nas indústrias dos direitos de autor e da propriedade intelectual.

É feita uma revisão das propostas de organização e classificação do setor do *copyright* presentes no estudo de 2003. Houve alterações nas classificações utilizadas para análise da atividade económica devido à necessidade entretanto surgida de rever o sistema de indicadores

¹⁸ Tradução: “uma base de comparação de futuros estudos alicerçada em dados fiáveis e metodologias comuns”

económicos face ao dinamismo das atividades baseadas no direito de autor. Se, no estudo de 2003, se recorreu à Rev. 3.1 do ISIC (Sistema Internacional de Classificação da Indústria), em 2015, foi utilizada a Rev.4. O modelo do SCC proposto não se distancia muito do anterior, apesar de haver códigos específicos de atividade que sofreram alterações devido à revisão efetuada e a pequenos ajustes na estruturação do setor.

A classificação das atividades é efetuada tendo em conta a sua função nos processos de produção e de utilização: criação, produção e fabrico, difusão e distribuição, consumo. Decorrente do estudo da WIPO de 2003, foi seguida a classificação das indústrias do *copyright* em 4 grandes grupos: as indústrias nucleares, as interdependentes, as parciais e as de suporte não dedicadas (WIPO, 2015, pp.155-156) registando-se algumas diferenças nas duas versões, fruto da revisão ISIS Rev.4 em 2008, o que permite maior detalhe de organização das atividades.

A elaboração desta 2ª versão implicou na sua génese a existência de reuniões para obtenção de consensos quanto a diferentes questões, nomeadamente definições, códigos de classificação de atividades a considerar, reorganização dos setores económicos, metodologia de pesquisa para países com sistemas estatísticos menos evoluídos, entre outros aspetos.

Foram definidas quatro etapas em relação aos métodos de medição: mapeamento das indústrias e produtos ligados ao direito de autor; recolha de dados pertinentes; levantamento da contribuição das indústrias ligadas ao direito de autor para as economias nacionais; análise e apresentação dos resultados da pesquisa.

O estudo realizado seguiu os princípios e as abordagens concetuais do *System of National Accounts* (SNA) no que concerne a medição e análise da atividade económica, recorrendo, assim, ao sistema ISIC Rev.4 e a outras classificações que dependem do processo e da tecnologia de produção, das características dos *outputs*, dos *inputs* utilizados, da utilização dos resultados obtidos e da função ou do objetivo das transações.

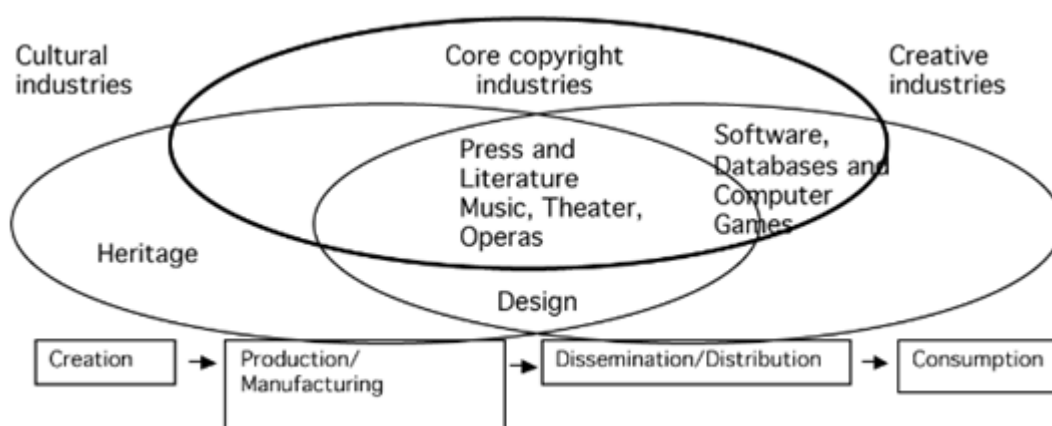
O sistema de classificação da WIPO destaca:

- as características dos *outputs* ao definir os setores nucleares das indústrias do *copyright*;
- as características e o uso dos *outputs* ao definir as atividades interdependentes;
- o objetivo das transações na definição de suas atividades não dedicadas.

Ao organizar as indústrias do *copyright* nestes setores, pretende-se que as orientações das diretrizes de medição estatística e de classificação possam ser utilizadas por profissionais do país em causa de forma consistente com as recomendações da WIPO.

O estudo considera haver diferenças mínimas entre a abordagem nele estabelecida sobre as indústrias nucleares do *copyright* e outros estudos. É apontada também (Imagem 5) a interseção das atividades tidas em conta neste e noutros estudos realizados, nomeadamente pela UNESCO e pelo DCMS, mostrando a difícil delimitação.

Imagem 5: Mapeamento das indústrias nucleares dos direitos autorais, culturais e criativas (WIPO, UNESCO e DCMS)



Fonte: WIPO 2015, p. 44

Em suma, este estudo debruça-se sobre o setor do *copyright*, abordando as suas principais características económicas e as principais particularidades do mercado criativo. Analisa as indústrias relacionadas com os direitos de propriedade intelectual e o direito de autor e a sua contribuição para o desenvolvimento económico, social e cultural, nomeadamente a nível do PIB, do VAB, do emprego e do comércio internacional.

Nele são assumidas algumas limitações. Nem todos os países têm disponíveis informações pertinentes para serem utilizadas como base de trabalho ou trabalham esses mesmos dados de forma coerente. Assume-se que a metodologia proposta neste estudo não é expansível a estudos de impacto nem deve ser utilizada para determinar causalidades. Devem ser tidas em conta as alterações registadas nos sistemas de classificação, com reajustamentos, divisões ou entradas de novas atividades, o que afeta comparações entre estudos tendo por base diferentes sistemas como ISIC, NACE ou NAICS. Encara-se como previsível a evolução da classificação das atividades do setor. A que é proposta neste estudo deverá ser adaptada a cada país aquando do desenvolvimento de estudos de âmbito nacional a partir deste.

Os resultados quantitativos referidos são de difícil comparação por contemplarem muitas vezes espaços temporais diferentes em relação a diferentes países. Entre 2000 e 2005, as indústrias dos direitos de autor tiveram, na Malásia, um crescimento de 10,7%, contra um crescimento de

3,2% da economia global; na Colômbia, nesses mesmos anos, o setor registou um crescimento de 26,3% e a economia do país cresceu 18,3%; entre 2009 e 2012, nos EUA, verificou-se um crescimento de 5% contra 2,1% da economia global.

Como conclusões obtidas, de salientar a constatação da necessidade de um maior desenvolvimento dos métodos de recolha e de análise de informações relacionadas com o direito de autor. A aplicação da nova metodologia proposta nesta revisão possibilita uma visão geral do SCC, permitindo antever tendências. Constata-se a contribuição das indústrias baseadas no direito de autor para o PIB, tendo igualmente reflexos positivos noutros indicadores económicos como, por exemplo, a inovação e a competitividade mundiais.

3.7. KEA EUROPEAN AFFAIRS e PPMI. 2019. Research for CULT Committee - Culture and creative sectors in the European Union – Key future developments, challenges and opportunities.

Este estudo, no contexto atual, ganha destaque pelas análises efetuadas. Baseado na consulta de um vasto número de *stakeholders*, apresenta cenários sobre a forma como o SCC poderá ser afetado por mudanças económicas, sociais, tecnológicas e políticas. Está dividido em duas partes: na primeira faz uma análise da situação em que se encontra o SCC e na segunda aponta possibilidades futuras para o setor.

As principais conclusões destacam aspetos como os seguintes:

- a diversidade, fragmentação e concentração do SCC europeu refletem-se negativamente na capacidade dos subsectores se organizarem e defenderem os seus interesses, limitando a circulação de obras artísticas no contexto europeu. A posição dominante dos grandes *players* não pertencentes à UE perante os de menor dimensão da UE é alimentada pela capacidade de concentração, sobretudo no que diz respeito ao *streaming* e às plataformas;
- de forma a garantir a sustentabilidade, o SCC tem procurado modelos de negócio alternativos e fontes privadas de financiamento, embora o investimento em PME's do setor seja muitas vezes recusado. Atualmente, a necessidade de financiamento é suprida pelo Mecanismo de Garantia da Europa Criativa;
- o SCC e o estímulo à inovação exigem cada vez mais a coexistência de competências criativas, digitais e de gestão empresarial com *skills* sociais. Essa busca da conciliação de capacidades criativas com outras intersectoriais é ainda mais premente na era da Inteligência Artificial (IA) e da automação;
- as novas tecnologias, por estarem aliadas a avanços e inovações tecnológicas relevantes, são objeto de um interesse crescente pelo SCC. Isso é visível com a

realidade virtual e a aumentada e com a IA, que permitem o aconselhamento de conteúdo personalizado. Contudo, a primazia da tecnologia relacionada com dados suscita preocupações crescentes com a privacidade dos consumidores;

- os limites da participação cultural com recurso ao digital têm levantado preocupação quanto aos impactos sociais e de bem-estar em contraste com o envolvimento cultural pessoal. As instituições culturais procuram métodos e ferramentas inovadores para atrair audiência e reafirmar o seu papel como locais de relação social;
- a nível internacional, a mobilidade tornou-se uma condição económica e social do SCC. Ao mesmo tempo, as novas tecnologias configuram-se como alternativas a essa mobilidade através do recurso ao online e ao virtual e reduzem o impacto ambiental das deslocações internacionais;
- apesar de algumas iniciativas pioneiras em algumas áreas, nomeadamente festivais, para reduzir a pegada de carbono nas atividades do SCC, esse aspeto tem sido objeto de uma preocupação crescente em relação às atividades digitais e da computação em *cloud*, controladas por grandes plataformas e intermediários online;
- ao longo da última década, o SCC recebeu uma atenção crescente em termos da formulação de políticas da UE. A Agenda Europeia para a Cultura de 2018 e o Programa Europa Criativa ambicionam ajudar o setor a prosperar num ambiente internacional e digital.

Quanto às possibilidades futuras, o estudo abrange diferentes áreas de tendência (aspetos económicos, políticos, tecnológicos, relações culturais internacionais, e liberdade de expressão artística). Foi desenvolvido um índice de probabilidade para a possibilidade de concretização de cada cenário. O estudo apresenta uma matriz que se entende poder auxiliar os atores políticos e o SCC na tomada de decisões em relação à evolução do setor até 2030.

No quadro seguinte (Quadro 8), são apresentados os cenários tidos como mais e menos prováveis e as possibilidades mais desejáveis e as mais disruptivas em várias áreas de tendência.

Quadro 8: Previsão de cenários futuros para o SCC

Área de tendência	Mais provável		Menos provável	
	Cenário desejável	Cenário disruptivo	Cenário desejável	Cenário disruptivo
Económica	O SCC será um fator impulsor da atratividade territorial	O SCC enfrentará uma falta de financiamento considerável	A concentração do setor será reduzida	A falta de financiamento e de oportunidades de desenvolvimento profissional no SCC levará à sua desprofissionalização
Política	A UE desenvolverá formas de abordar o SCC especificamente a nível nacional, regional e local	O quadro/estrutura político da UE não apoiará adequadamente o SCC no futuro	Os formuladores de políticas e as instituições financeiras estarão conscientes da especificidade do financiamento para o SCC	A polarização de recursos para o SCC será tratada de forma insuficiente pelos formuladores de políticas
Tecnológica	A tecnologia levará ao crescimento de alguns setores (ex. audiovisual, videojogos)	O futuro digital liderado por plataformas desafiará a ética e a diversidade cultural do SCC	Os cidadãos da UE poderão aproveitar ao máximo o SCC à medida que a alfabetização digital dos utilizadores aumente	Com o crescente enfoque no desenvolvimento de skills digitais, os artistas terão dificuldades em encontrar pessoas com skills 'tradicionais'
Relações culturais internacionais	O SCC europeu fortalecerá o seu papel na construção de um espaço europeu partilhado	O comércio de produtos do SCC será dominado por grandes países da UE	Todos os países da UE desempenharão um papel igual nas relações comerciais	O SCC contribuirá significativamente menos para a construção de um espaço europeu compartilhado
Liberdade de expressão	O SCC contribuirá para a democracia e a liberdade de expressão	Haverá um aumento dos atentados à liberdade artística e da censura das organizações culturais	A visibilidade dos prémios crescerá como um reconhecimento da liberdade artística	Nada vai mudar em termos de liberdade artística, pois é difícil monitorar a censura e o discurso de ódio

Fonte: KEA e PPMI, 2019, p. 8

Como conclusão, são apresentadas algumas recomendações a nível de políticas aos membros dos Comité CULT (Comissão da Cultura e da Educação) e EMPL (Comissão do Emprego e dos Assuntos Sociais) do Parlamento Europeu. Estas têm em conta a agenda política existente e sugerem igualmente ações possíveis face aos diferentes cenários apresentados. As recomendações abrangem seis áreas e referem igualmente programas-chave da UE que poderão apoiar de forma mais eficiente o SCC em relação aos desafios identificados:

Diversidade cultural

O contexto cada vez mais digitalizado no qual os cidadãos têm acesso à cultura e à criatividade exige: uma abordagem europeia ambiciosa, incluindo um critério de diversidade cultural para a sua política de concorrência; uma voz fortalecida do SCC que passará por se juntar à AI Alliance (fórum lançado no âmbito da Estratégia Europeia para a Inteligência Artificial e que promove a discussão dos aspetos relacionados com o desenvolvimento e impacto da IA) e por garantir que a diversidade cultural é levada em consideração de forma adequada; uma Diretiva de Serviços de Media Audiovisuais cuidadosamente monitorizada;

Mercado de trabalho

Os comités CULT e EMPL poderiam avaliar conjuntamente: até que ponto as regras atuais do mercado de trabalho se ajustam a um ambiente de trabalho altamente fragmentado; como os direitos de segurança social se aplicam a formas atípicas de trabalho (freelancers / trabalhadores independentes);

Skills e educação

Devem ser encorajados programas que visem o desenvolvimento de competências e aprendizagem ao longo da vida a incluir uma aposta clara na cultura e na criatividade e apoiados programas que integrem as artes nos currículos. O Comité da CULT poderia liderar o desenvolvimento de uma política de literacia/alfabetização sobre o SCC.

Sustentabilidade dos negócios e organizações do SCC

De acordo com o estudo, importa garantir que o SCC seja devidamente incluído em todos os programas de empreendedorismo (futuro programa COSME¹⁹, Horizonte Europa²⁰) e que o mecanismo de garantia do SCC seja estendido sob o futuro programa InvestEU²¹, monitorizar o nível de apoio público à cultura e incentivar o SCC a assumir um papel ativo em termos de sustentabilidade ambiental;

Diversidade e inclusão

Deve ser estimulada a realização de estudos e pesquisas da Comissão sobre a diversidade da força de trabalho do SCC, a recolha de dados que permitam monitorizar a diversidade de

¹⁹ https://ec.europa.eu/growth/smes/cosme_pt

²⁰ https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/research_and_innovation/strategy_on_research_and_innovation/presentations/horizon_europe_pt_investir_para_moldar_o_nosso_futuro.pdf

²¹ https://ec.europa.eu/commission/priorities/jobs-growth-and-investment/investment-plan-europe-juncker-plan/whats-next-investeu-programme-2021-2027_en

público assim como se deve incentivar o desenvolvimento de mecanismos que promovam a igualdade de género;

O papel das artes e da cultura nas democracias europeias

Defende-se que o reforço do papel das artes e da cultura implica incentivar o desenvolvimento de narrativas partilhadas através da cultura em toda a Europa, financiar projetos de cidadania ativa liderados pelo SCC e fortalecer a cooperação com o Quadro de Indicadores do Conselho da Europa sobre Cultura e Democracia para garantir a preservação da liberdade de expressão.

O estudo faz, ainda, algumas reflexões sobre os principais programas existentes ou a implementar a nível da UE. Considera que esta deve garantir que o orçamento do programa Europa Criativa não seja reduzido aquando das negociações financeiras finais. A nova Comunidade de Conhecimento e Inovação do Instituto Europeu de Inovação e Tecnologia para o SCC deve ser apoiada e deve ser garantida uma linha de ação clara para a estratégia da UE para a cultura nas relações externas com um orçamento bem definido e que considere o financiamento de uma ação preparatória de apoio aos projetos de inovação social do SCC para desenvolver narrativas europeias com raízes locais.

Os autores consideram ainda que, com o programa Horizonte Europa, surge a oportunidade de fortalecer a pesquisa e a inovação em todo o SCC. Admite-se que a implementação de muitas das recomendações será difícil enquanto a cultura não for prioritária a nível das opções políticas da UE. Tal implicará medidas decisivas e uma maior colaboração entre diferentes áreas políticas, devendo o SCC ser “*adequately taken into account in their cultural, and artistic dimensions, but also in their social, economic, environmental and democratic facets*”²² (KEA e PPMI, 2019, p. 81).

Em suma, a visão destes diferentes estudos e abordagens reforça o quanto o SCC é dinâmico, acompanhando as evoluções tecnológicas e sociais que vão surgindo.

Da leitura destes estudos, de entre as conclusões que podemos extrair, destacamos:

- a relevância do SCC para o desenvolvimento dos países e para a manutenção da competitividade.

²² tradução: encarados nas suas dimensões culturais e artísticas, mas também nas suas facetas sociais, económicas, ambientais e democráticas

- a difícil delimitação do setor, porque em constante evolução, e a sua interação com outros setores, o que coloca entraves a uma delimitação inquestionável;
- a dificuldade relacionada com a recolha de dados fiáveis. Sendo assinalável e meritório o esforço que muitos países têm desenvolvido ao longo destes 20 anos para consolidar não só as suas contas satélite da cultura mas também outros dados relevantes do setor e da sua interação com outros setores económicos, constata-se que ainda há muito trabalho a desenvolver, de forma especial em muitos países em desenvolvimento;
- os desafios que a digitalização e o mercado a ela associado colocam à proteção dos direitos de autor.

Muitos outros estudos mereceriam destaque, mas seria impossível abordá-los a todos. A reflexão breve sobre os que foram inseridos neste trabalho permite perceber as dinâmicas do SCC e os desafios que tem enfrentado, dando uma perspetiva da evolução do setor.

4. O SCC em Portugal: principais estudos macroeconómicos entre 2008-2018

Em Portugal, o contributo crescente do setor cultural e criativo para o aumento da qualidade de vida e para a criação de emprego e de riqueza, com reflexos na competitividade e na coesão, tem sido objeto de interesse e de discussão.

Diferentes entidades públicas e privadas como a Fundação de Serralves, a ADDICT (Agência para o Desenvolvimento das Indústrias Criativas), a consultora de Augusto Mateus e Associados (AM&A) - cujas publicações, saliente-se, serão referidas quando analisadas neste estudo com a indicação Mateus e o ano de publicação sempre que se justifique - a DGAE e o INE têm promovido estudos e relatórios com propostas para aferir a forma como a criatividade e a cultura contribuem para a coesão territorial, a inovação e a evolução dos modelos de desenvolvimento das empresas e das regiões em Portugal e para a projeção do país no mundo. Destacam-se:

- em 2008, o Estudo Macroeconómico. Desenvolvimento de um cluster de Indústrias Criativas na Região do Norte, publicado pela Fundação de Serralves, em que foi feito um mapeamento das indústrias culturais e criativas no Norte de Portugal e se apontaram caminhos para o setor na região;
- em 2010, O Setor Cultural e Criativo em Portugal, encomendado pelo Ministério da Cultura e levado a cabo por AM&A. É o primeiro estudo a nível nacional. Além de propor um modelo de medição do valor económico das indústrias culturais e criativas, faz recomendações para o delinear de estratégias políticas a melhorar ou adotar;
- em 2013, sob a chancela do Ministério da Cultura, conduzido pela AM&A, surge A cultura e a criatividade na internacionalização da economia portuguesa. Relatório Final. Este estudo aponta medidas a adotar para aproveitar os programas da União Europeia e estimular a internacionalização do SCC;
- em 2016, é publicado o estudo A Economia Criativa em Portugal. Relevância para a Competitividade e a Internacionalização da Economia Portuguesa, encomendado pela ADDICT, criada em 2008 no seguimento do estudo da Fundação de Serralves, à AM&A. À semelhança do estudo de 2010, apresenta uma visão do setor, assim como estratégias que visam a sua consolidação a nível nacional e internacional;
- os estudos da responsabilidade de organismos públicos como o INE, responsável pelas Estatísticas da Cultura, e a DGAE, que publicou a Sinopse. Indústrias Culturais e Criativas e a Ficha Tecido Empresarial - Indústrias Culturais e Criativas em 2018.

Estes estudos caracterizam o SCC e apontam caminhos para as estratégias a nível empresarial e de políticas públicas que permitam potenciar o SCC português e a sua internacionalização. A abordagem dos principais estudos realizados em Portugal permite fazer um ponto da situação e delinear caminhos futuros. Aquando da crise financeira de 2008, o setor mostrou a sua capacidade de recuperação (Mateus, 2013). Perante o contexto de uma possível crise a nível nacional e mundial, essa reflexão afigura-se da maior importância.

O setor foi-se afirmando, tendo cada vez mais peso na criação de riqueza e de emprego. A aposta numa formação tecnológica de qualidade foi consolidando o setor. Além disso, o aumento do turismo, sobretudo nos últimos anos, tem promovido o diálogo entre o setor público e privado, o estabelecimento de parcerias e o surgimento de novos modelos de negócio.

Importa, pois, conhecer os estudos de maior relevo que foram realizados em Portugal. Será feita uma breve abordagem de cada um deles, destacando os seus objetivos, as metodologias seguidas, alguns dos resultados e conclusões e as limitações sentidas aquando da sua realização.

4.1 Fundação de Serralves. 2008. Estudo Macroeconómico. Desenvolvimento de um cluster de Indústrias Criativas na Região do Norte.

O primeiro grande estudo sobre o SCC em Portugal foi encomendado pela Fundação de Serralves. A Fundação de Serralves é uma instituição cultural de âmbito internacional ao serviço da comunidade nacional que tem como missão estimular o interesse e o conhecimento de públicos de diferentes origens e idades pela Arte Contemporânea, pela Arquitetura, pela Paisagem e por temas críticos para a sociedade e seu futuro. Em novembro de 2004, a Fundação de Serralves tinha já organizado a 1ª conferência internacional sobre Arte e Empresa.

O estudo surge na sequência das linhas estratégicas definidas pela Comissão de Coordenação e Desenvolvimento Regional do Norte (CCDR-N). Entre janeiro de 2005 e setembro de 2006, a CCDR-N dinamizou múltiplas iniciativas de forma a identificar prioridades e a delinear orientações que possibilitassem o desenvolvimento das potencialidades da região Norte tendo em conta as políticas de financiamento a nível europeu ao abrigo do programa FEDER (Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional). Um dos objetivos foi definir as linhas de ação para o setor das Indústrias Criativas no Norte de Portugal com base em experiências internacionais que pudessem ser aplicadas na região e propor modelos de funcionamento e linhas de financiamento para o desenvolvimento de projetos de forma a potenciar o SCC na região Norte de Portugal. Para tal, foram indicadas áreas diferenciadoras que levassem à criação de sinergias inovadoras para um aproveitamento mais eficiente dos recursos humanos qualificados existentes.

O mapeamento do setor cultural regional foi concretizado segundo o conceito de Indústrias Criativas apresentado pelo estudo do DCMS do Reino Unido de 1988 e os 13 setores por ele considerados. As CAEs (classificações das atividades económicas) são utilizadas de acordo com o INE e o SIC (*Standard Industrial Classification*). Procedeu-se à desagregação das CAEs a 4 dígitos por não estar disponível a 5 dígitos em Portugal.

Quanto ao estudo da estrutura empresarial, a análise estatística dos indicadores de desempenho dos setores criativos foi realizada a partir do cruzamento de 3 bases de dados empresariais: INE, AEP (Associação Empresarial de Portugal) e Informa Dun & Bradstreet, assim como da recolha efetuada junto de associações representativas. O trabalho foi organizado em 3 dimensões. O Quadro 9 mostra os aspetos desenvolvidos ao longo do estudo de forma a atingir o objetivo pretendido.

Quadro 9: Objetivos e processos do estudo da Fundação de Serralves

O quê?	Através de?	Para quê?
Auscultação dos <i>players</i> regionais, mapeamento cultural, identificação de parceiros e parcerias	Estado da arte e pesquisa bibliográfica; identificação dos principais intervenientes e de parcerias existentes; seleção e análise estatística de dados relativos à economia criativa e ecologia cultural no Porto e no Norte do país; criação de base de dados de empresas e organizações do setor; realização de questionários qualitativos e de entrevistas personalizadas; criação de blog;	Avaliação qualitativa e quantitativa do potencial de desenvolvimento do setor no Norte do país;
Revisão de conceitos, significados e opções na tentativa de uma uniformização conceptual	Realização de seminários, reuniões alargadas e workshops incentivando o debate sobre a relevância das Indústria e da Economia Criativa; transferência de conhecimento	Formulação participativa de uma visão e de estratégias sociais, económicas e ambientais para o desenvolvimento da economia criativa no Norte do país
Programa de ação de estratégia a implementar	Reflexão e debate sobre as conclusões obtidas; elaboração do Plano de Ação e das suas linhas programáticas, contemplando estratégias e projetos que a incorporam	Estabelecimento de um guia de ação para promover o SCC como motor económico da região e recomendações a ter em conta na implementação do mesmo

Fonte: Fundação de Serralves, 2008, pp. 6 – 10

A forma como o trabalho foi organizado foi inovadora. Associou a revisão dos conceitos sobre o SCC, o que possibilitou estabelecer consensos, a um mapeamento vigoroso do que existia à data no Norte do país. A identificação das empresas, parceiros e entidades ligados ao setor permitiu uma análise do potencial das indústrias criativas. Em seguida, foram definidas

estratégias tendo por base uma metodologia participativa das quais resultaram recomendações para a promoção de uma economia criativa robusta na região.

O processo encontrou vários obstáculos como a dificuldade na obtenção dos dados, bases de dados estatísticos e de empresas com classificações distintas e não compatíveis, ou a reduzida projeção económica do setor cultural e criativo, com canais de distribuição e de suporte ténues. O estudo identificou as cidades do Porto, Braga e Aveiro como sendo as cidades com maior potencial criativo no Norte de Portugal. Foram identificadas 2.823 empresas inseridas na economia criativa da região, correspondendo a 11.668 empregos e um volume de negócios de 815 845 milhares € (Fundação de Serralves, 2008, p. 98). Os setores da edição, da arquitetura e da publicidade são os que, respetivamente, em ordem decrescente, assumem maior relevo económico.

Em relação à oferta educativa, em termos de formação superior, foram contabilizados na região Norte, em 2006, 32.195 alunos em cursos num espetro alargado das Indústrias Criativas (Fundação de Serralves, 2008, p. 65). Verificou-se uma grande discrepância entre o número de alunos inscrito em cursos de áreas criativas e o número de negócios gerados, este muito menor do que o primeiro, nas Universidades destas cidades.

Procedeu-se ao levantamento das entidades e das estruturas de apoio às Indústrias Criativas existentes na região Norte como, por exemplo, a UPTEC (Parque da Ciência e da Tecnologia da Universidade do Porto), o Aquário de Som e Imagem (Universidade Católica Portuguesa), a TECMINHO (Universidade do Minho), a Incubadora de Empresas da Universidade de Aveiro, a TECMAIA, entre outras, num total de 10. (Fundação de Serralves, 2008, pp. 89-91). O estudo propõe a dinamização de um modelo de desenvolvimento da região Norte baseado na articulação entre economia e criatividade, aproveitando-se as qualificações e a diversidade das infraestruturas existentes. As parcerias estratégicas entre universidades, organismos públicos, empresas e agentes culturais e criativos são apontadas como fundamentais.

A criação de um cluster é considerada estratégica para o aproveitamento e consolidação dos sinais de inovação identificados, nomeadamente na área do digital.

O estudo apresenta igualmente diferentes propostas de desenvolvimento do setor criativo a ser enquadradas no QREN (Quadro de Referência Estratégica Nacional), por exemplo: a criação de uma marca identificativa do Norte como região criativa; o apoio ao lançamento de jovens criativos empreendedores através, nomeadamente, de uma rede de incubadoras para suporte a negócios criativos; a criação de uma plataforma de apoio aos negócios criativos a nível da internacionalização e da propriedade intelectual.

É apontada como fundamental uma liderança agregadora, sugerindo-se a criação de uma Agência público-privada que forneça serviços imprescindíveis e estimule a colaboração entre

diferentes entidades e empresas, constituindo-se como um ponto de referência das Indústrias Criativas na região Norte de Portugal. Em outubro de 2008, é criada a ADDICT, uma associação de direito privado com diversos parceiros públicos e privados. Em junho de 2009, são anunciados os vencedores do 1º PNIC (Prémio Nacional de Indústrias Criativas), parceria Serralves/Unicer, que envolveu as Universidades da região e ao qual concorreram 170 projetos.

4.2. Augusto Mateus & Associados. 2010. O Setor Cultural e Criativo em Portugal.

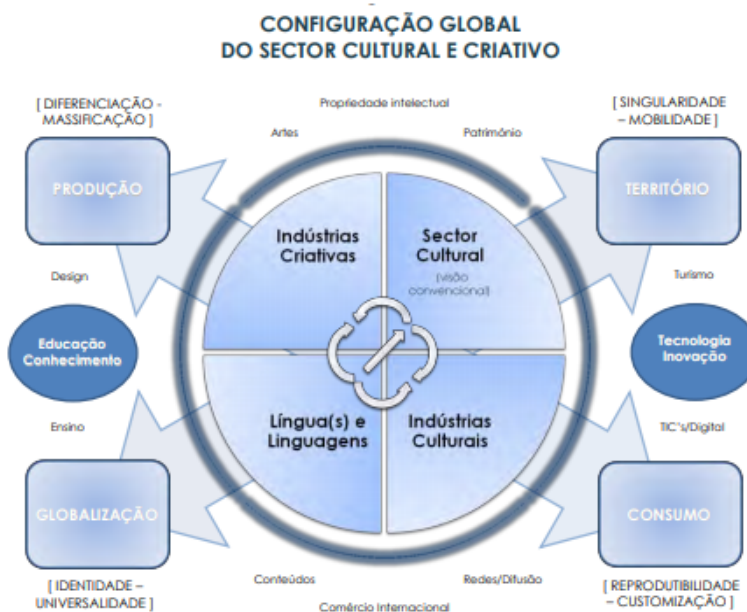
As referências a este e a outros estudos com a mesma autoria passarão, como já referido anteriormente, a ter a designação de Mateus para maior simplificação. A globalização, o aumento do rendimento das famílias e da mobilidade e o desenvolvimento das TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) levou a uma afirmação do setor cultural. Este assume um pendor ambivalente: engloba valores singulares nacionais e locais e promove a universalidade de valores éticos, levando a uma reconfiguração das atividades culturais e criativas, dos seus modelos de criação e produção e das formas de divulgação.

Sabendo-se do “contributo da cultura para a criação sustentável de riqueza” (Mateus, 2010, p.8), foi necessário redefinir a visão da cultura de forma a perceber a forma como as políticas públicas estimulam a criação cultural e regulamentam o seu usufruto, sendo importante potenciar estudos analíticos e estatísticos. Além disso, a mercantilização da cultura, subjacente à noção de economia cultural, estendeu-se para o setor privado. A sua relevância a nível de marketing territorial reflete-se nas estratégias regionais, locais e urbanas, que se querem cada vez mais inovadoras e diferenciadoras.

Em 2010, o Ministério da Cultura encomenda um estudo à Sociedade de Consultores Augusto Mateus & Associados com o objetivo de apresentar um modelo concetual de medição do setor cultural e criativo a nível económico, abordando não só as atividades do património e artísticas, mas igualmente as de produção e consumo que lhes estão associadas.

O estudo defende a necessidade de uma metodologia clara e abrangente devido à complexidade e relevância que o setor tem vindo a assumir, o que está patente nos estudos de diferentes organizações e estruturas governamentais (DCMS, UE, UNESCO, OCDE, ONU, UNCTAD). Apesar de Mateus (2010) considerar terem abordagens nem sempre consensuais, refere que os estudos europeus se têm aproximado no conteúdo e na metodologia, havendo uma cada vez maior convergência na delimitação do setor. É proposta uma organização do SCC que abarca quatro constituintes (Imagem 6).

Imagem 6: Configuração do SCC



Fonte: Mateus, 2010, p. 25

As atividades relacionadas com o património e as artes são consideradas o núcleo, aglomerando as indústrias culturais e as criativas e as línguas/linguagens em que se exprimem. Há dinâmicas que se estabelecem entre as realidades do território e da globalização, e da produção e do consumo, que, se nem sempre pacíficas, estão na origem dos equilíbrios entre realidades díspares como a diferenciação e a massificação, a singularidade e a mobilidade, a identidade e a universalidade ou a reprodutibilidade e a customização. Entre as atividades que acentuam a procura e valorizam os bens e os serviços culturais são destacadas, entre outras, a educação/formação, o turismo, a tecnologia e a digitalização, umas agindo a montante da cadeia de valor e outras a jusante, mas todas elas estimulando a produção, distribuição e consumo dos produtos criativos.

O estudo da KEA de 2006 serve de base ao elaborado por Mateus. No entanto, existem algumas diferenças que merecem destaque:

- a nível concetual, o estudo da KEA condensa as atividades de software no domínio das atividades criativas, e Mateus desagrega-as, incluindo-as no âmbito das indústrias culturais (software de lazer e de entretenimento) e das atividades criativas (serviços de software);
- a desagregação dos códigos das CAE em 5 dígitos no trabalho elaborado por Mateus (seguindo o último estudo da DCMS) sempre que oportuno;

- podem ainda ser identificadas, em relação ao mapeamento das atividades, algumas dissemelhanças quanto às CAE. Mateus inclui CAEs que não estão presentes no estudo da KEA e vice-versa.

A definição e abrangência do que se considera como indústrias criativas não é pacífica, defendendo-se que a resolução de tal problema não será possível “enquanto não se entender que a criatividade se pode aplicar globalmente a “atividades”, num sentido mais próximo de “profissões””(Mateus, 2010, p. 16) e não de indústrias.

Muito do trabalho artístico e criativo assume características (*outsourcing*, voluntariado, trabalho temporário) que não são abrangidas pelos sistemas estatísticos existentes. A dimensão que a cultura e a criatividade têm vindo a ganhar faz com que alguns dos bens, serviços e produtos culturais sejam produzidos por empresas cuja principal função não é cultural.

Após uma abordagem das características da oferta e da procura das atividades culturais e dos bens e serviços com elas relacionados, tenta-se aferir a projeção económica das atividades culturais e criativas e caracterizar o setor, comparando o seu peso em Portugal com o de outros países.

Os responsáveis pelo estudo assumem que as implicações económicas do SCC estão subavaliadas devido às dificuldades em delimitar e medir estatisticamente as atividades que dele fazem parte. Outra dificuldade prende-se com a desadequação dos sistemas estatísticos convencionais, demasiado abrangentes e em que se associam atividades criativas e não criativas, o que dificulta a comparação entre diferentes estudos.

Defende-se a inclusão de atividades que se distinguem pelo recurso a conteúdos culturais e das “associadas à produção, comércio por grosso e retalho de bens de equipamento indispensáveis ao consumo de bens culturais” (Mateus, 2010, p. 46).

É feito, a partir das CAEs, um mapeamento das atividades económicas que se inserem no setor cultural e criativo, assumindo uma cadeia de valor que vai desde a criação, produção, distribuição e retalho até ao consumo, o que possibilita a análise e avaliação do peso do setor na economia, no emprego e nas exportações.

As classificações estatísticas nacionais e internacionais das atividades económicas não permitem um nível de desagregação que possibilite isolar todas as atividades culturais e criativas. Essa limitação foi minimizada pela análise das CAEs a 4 ou 5 dígitos quando tal foi considerado pertinente. Ainda assim, nem sempre se revelou suficiente, tendo havido dificuldades na adequação das CAEs aos segmentos da cadeia de valor, o que implicou repetições horizontais e verticais de algumas CAEs.

O setor cultural e criativo corresponde, no ano de 2006, a 2,6% do emprego nacional total (Mateus, 2010, p. 82) e representa 2,8% da riqueza nacional em 2006, registando um crescimento entre 2000 e 2006 de 18,6% (Imagem 7).

Imagem 7: O SCC e a criação de riqueza. Dados de 2000, 2005 e 2006.

SECTOR CULTURAL E CRIATIVO	Domínio	Sector	Valor Acrescentado Bruto (VAB)						Crescimento Acumulado	Taxa média crescimento anual
			2000		2005		2006			
			Euros	%	Euros	%	Euros	%		
Actividades Culturais Nucleares		Artes Performativas	69.179.646	2,2%	138.185.967	3,8%	143.757.183	3,9%	107,8%	13,0%
		Artes visuais e criação literária	60.260.845	1,9%	99.800.670	2,8%	101.365.606	2,7%	68,2%	9,1%
		Património Histórico e Cultural	19.741.261	0,6%	31.700.414	0,9%	32.372.417	0,9%	64,0%	8,6%
Actividades Culturais Nucleares (Total)		149.181.752	4,8%	269.687.052	7,5%	277.495.207	7,5%	86,0%	10,9%	
Indústrias Culturais		Cinema e vídeo	114.197.227	3,7%	160.930.515	4,5%	164.747.885	4,5%	44,3%	6,3%
		Edição	1.134.385.700	36,5%	1.213.460.978	33,7%	1.263.546.144	34,2%	11,4%	1,8%
		Música	8.238.870	0,3%	7.003.560	0,2%	7.299.921	0,2%	-11,4%	-2,0%
		Rádio e Televisão	462.144.539	14,9%	476.910.165	13,3%	488.177.453	13,2%	5,6%	0,9%
		Bens de equipamento*	317.343.331	10,2%	380.972.709	10,6%	375.658.624	10,2%	18,4%	2,9%
		Distribuição/Comércio*	326.628.603	10,5%	382.951.788	10,7%	387.855.586	10,5%	18,7%	2,9%
Turismo Cultural*	173.380.774	5,6%	209.272.463	5,8%	220.873.371	6,0%	27,4%	4,1%		
Indústrias Culturais (Total)		2.536.319.044	81,5%	2.831.502.179	78,7%	2.908.158.984	78,8%	14,7%	2,3%	
Actividades Criativas		Arquitectura	14.290.931	0,5%	25.002.608	0,7%	25.440.449	0,7%	78,0%	10,1%
		Design	4.803.925	0,2%	7.344.508	0,2%	7.473.124	0,2%	55,6%	7,6%
		Publicidade	14.040.639	0,5%	17.790.594	0,5%	18.102.140	0,5%	28,9%	4,3%
		Serviços de software	19.108.049	0,6%	22.529.601	0,6%	24.652.049	0,7%	29,0%	4,3%
		Componentes Criativas em outras actividades	373.439.653	12,0%	421.787.226	11,7%	429.356.640	11,6%	15,0%	2,4%
Actividades Criativas (Total)		425.683.197	13,7%	494.454.538	13,8%	505.024.404	13,7%	18,6%	2,9%	
SECTOR CULTURAL E CRIATIVO (Total)		3.111.183.994	100%	3.595.643.769	100%	3.690.678.594	100%	18,6%	2,9%	
% no VAB Nacional		2,9%		2,8%		2,8%				

* Actividades transversais de suporte ao Sector, autonomizadas p/ efeitos de cálculo

Fonte: Mateus, 2010, p. 81

Dos resultados obtidos, destacam-se os seguintes: entre 2000 e 2006, houve um aumento de 45% no número de museus existentes (Ibidem, p. 58), um acréscimo de 69% de galerias e espaços de exposições temporárias (Ibidem, p. 59) e 77% de recintos culturais (Ibidem, p. 59); o VAB do setor registou um crescimento cumulativo de 18,6%, com um crescimento médio anual de 2,9% (Ibidem, p. 80), tendo-se verificado diferentes dinâmicas de crescimento, mais acentuado nas artes, design e arquitetura, menor na edição musical e nos media.

Em 2005, as exportações do comércio internacional de bens e serviços culturais e criativos corresponderam a 424.4 mil milhões de euros. (Ibidem, p. 102) e são identificadas três tendências: o aparecimento de novos produtos e equipamentos como consequência da inovação e do desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação; um relevo cada vez maior das atividades e da componente criativas como fatores de competitividade e de crescimento; e o dinamismo de algumas áreas do setor cultural e de atividades com eles relacionadas devido ao aumento da oferta turística, da melhoria da qualidade de vida e do investimento no SCC.

A comparação entre Portugal e outros países, nomeadamente da UE, permite identificar desequilíbrios no “desenvolvimento das atividades de educação, criação e produção cultural”

(Ibidem, p. 123), ainda assim menos relevantes do que os identificados em relação à “fruição, distribuição e consumo cultural” (Ibidem, p. 123).

Em relação a Portugal, são apontados como aspetos negativos os seguintes: o pouco vigor das indústrias de suporte e relacionadas; a articulação deficitária entre a produção cultural e criativa e a distribuição; a dificuldade de afirmação internacional da língua portuguesa devido à valorização do mercado interno em detrimento do mercado externo quer a nível de produção quer de distribuição.

O estudo, na sua parte final, faz diversas recomendações. No que diz respeito à cultura e à competitividade, considera-se que o grande desafio que se coloca às políticas públicas é sobretudo perceber em que medida a criatividade e a cultura contribuem para a inovação e a evolução dos modelos de desenvolvimento das empresas e das regiões em Portugal, possibilitando, assim, a promoção da coesão territorial.

São visíveis dificuldades consideráveis a nível da regeneração urbana e da reestruturação empresarial, campos em que o fator criativo assume destaque em relação ao sucesso dos projetos e à sua sustentabilidade. A valorização competitiva do património nas suas múltiplas facetas deve estar na base do desenvolvimento regional, sendo sugerida a criação de redes no campo da investigação científica e da educação como forma de potenciar a inovação e o dinamismo do setor cultural e artístico através, nomeadamente, da criação de conteúdos de cariz cultural de dimensão internacional e difusores da identidade portuguesa.

A ligação da cultura com a sociedade do conhecimento e da informação possibilitaria igualmente a valorização e divulgação da cultura regional e nacional enquanto memória e elemento educativo, levando à criação de novos públicos, nomeadamente internacionais.

Destaca-se, ainda, a relevância crescente da medição e monitorização do setor cultural e criativo a nível internacional, o que implica uma maior aposta das organizações nacionais no sentido de fornecer informações de qualidade e em quantidade. Considera-se que isso acarreta a reformulação das nomenclaturas estatísticas, a criação de uma conta satélite do setor e a existência de indicadores quantitativos capazes de acompanhar a inovação do setor e de medir os impactos deste nas outras atividades.

Finalmente, o estudo aponta a necessidade da existência de “critérios baseados em indicadores de desempenho e análises custo-benefício” (Ibidem, p. 127) do investimento público em cultura de forma a possibilitar uma avaliação objetiva e imparcial das políticas culturais, indo de encontro às premissas fiscais e orçamentais da União Europeia.

4.3. Augusto Mateus & Associados. 2013. A cultura e a criatividade na internacionalização da economia portuguesa. Relatório Final.

A pedido do GEPAC (Gabinete de Estratégia, Planeamento e Avaliação Culturais), entidade sob a chancela da Secretaria de Estado da Cultura, a consultora Augusto Mateus & Associados elabora um estudo direcionado para o papel do setor cultural e criativo na internacionalização da economia portuguesa.

Face à falta de competitividade e aos problemas económicos com que Portugal se debate, este estudo surge inserido na “programação nacional dos fundos comunitários 2014-2020” (Mateus, 2013, p. 9). Pretende-se preparar as oportunidades que os programas estruturais cofinanciados pela União Europeia potenciam e direcionar as opções estratégicas das políticas públicas para a melhor forma de as aproveitar. Visa-se igualmente incentivar a articulação e a transversalidade entre o setor cultural e criativo e a economia através do estímulo à competitividade e à internacionalização.

Para tal, o estudo propõe-se fazer um diagnóstico sobre o papel da articulação entre a cultura e a criatividade e avançar com medidas concretas tendo em conta a sua capacidade geradora de emprego e de dinamização da internacionalização económica do país.

O autor considera que a economia europeia “depende decisivamente da respetiva capacidade em colocar a cultura, a criatividade e o conhecimento no centro das atividades económicas” (Mateus, 2013, p. 10), agregando inovação e diferenciação de forma a estimular o desenvolvimento inteligente e a internacionalização não só do setor cultural e criativo, mas de toda a economia.

O estudo defende que o cariz inovador e diferenciador da articulação entre cultura, criatividade e conhecimento aumenta a competitividade em todas as vertentes – não-custo e valor - de todas as atividades. Para tal, importa reforçar as redes colaborativas entre empresas, incluindo com a formação de clusters, de forma a partilhar conhecimentos e a minimizar custos e riscos. Tal possibilitará a indicação de medidas concretas pertinentes no âmbito dos fundos estruturais 2014-2020, que defendem um crescimento que se quer inclusivo, inteligente e sustentável.

O investimento na investigação, inovação e formação, a otimização das conexões entre empresas e ensino e a modernização dos serviços públicos são aspetos relevantes. Entende-se que todo o desenvolvimento e internacionalização que se deseja passará pela aposta na pluralidade cultural de Portugal e na aplicação do seu talento criativo em todos os setores económicos, potenciando a inovação e a diferenciação.

O estudo tem como principais referências diferentes organizações e entidades: a UNCTAD, a WIPO, o UNDP (PNUD), a UNESCO e o INE.

Em relação ao comércio internacional da economia criativa, tem em conta o modelo adotado pela UNCTAD.

O levantamento referente ao comércio internacional de bens e de serviços culturais e criativos entre 2002 e 2011 segue a organização do setor em 4 domínios, o património, as artes visuais e performativas, os media e a criação funcional, desagregando-os de acordo com o modelo já referido da UNCTAD.

É efetuada a desagregação detalhada das CAEs do SCC de forma a minimizar leituras que, por globais, se poderiam revelar ineficazes. São fornecidos dados detalhados por subsetor, abordados numa dimensão europeia e mundial, de forma a possibilitar a “produção e sistematização de elementos atualizados de informação estatística e de diagnóstico sobre o setor cultural e criativo e sua interpenetração com as restantes atividades económicas” (Ibidem, p. 14).

Desta forma, pretende-se identificar sinergias que o carácter inovador e diferenciador do SCC pode trazer para a indústria, nomeadamente a nível da internacionalização, através da “auscultação de empresas exportadoras de bens de consumo sobre o grau de envolvimento com a cultura e a criatividade em setores como moda, alimentar, cerâmica, químico ou matérias plásticas”. (Ibidem, p. 16)

Ao longo da realização do estudo, foram identificadas algumas limitações. Entre elas, destaca-se o facto de que “as bases de dados internacionais atualmente disponíveis não conseguem captar plenamente os impactos diretos e indiretos da cultura e da criatividade na internacionalização” (Ibidem, p. 144). Isso faz com que haja erros por excesso (são considerados criativos bens e serviços em que a criatividade está menos presente) e por defeito (há contribuições do SCC, nomeadamente na diferenciação positiva de bens e serviços, que não são considerados) devido à fragmentação das atividades económicas associadas à globalização a nível mundial.

Os dados existentes apenas permitem aferir, por exemplo, em relação ao património, os aspetos referidos na metodologia: produtos de artesanato e serviços pessoais, culturais e recreativos. Os resultados são enviesados por não ser possível dissociar os serviços relativos a sítios e a atividades culturais e criativas, incluindo, assim, os relativos a eventos desportivos. Além disso, quando se pretende localizar Portugal no contexto mundial, as estatísticas existentes tendem a destacar os bens em detrimento dos serviços.

Em relação à desagregação dos serviços criativos, é referido que os seis grupos analisados e que são tidos em conta nas estatísticas do FMI abarcam outras atividades fora da definição de indústrias criativas da UNCTAD, dificultando a exatidão das leituras obtidas.

Entre 2002 e 2011, podem destacar-se os seguintes resultados das exportações portuguesas relativas ao SCC (Quadro 10):

Quadro 10: Dados relativos às exportações do SCC português entre 2002 e 2011

	2002		2011		2002/2011
	total \$ milhões	\$ per capita	total \$ milhões	\$ per capita	crescimento médio anual
património	148	14,19	262	24,55	6,6%
artes	155	14,83	109	10,19	-3,8%
media	851	81,68	1.839	171,99	8,9%
criação funcional	1.263	121,13	3.886	363,55	13,3%

Fonte: Mateus, 2013, p. 29

A maior subida registou-se na área da criação funcional, com um crescimento de 13,3% no período em causa. O maior decréscimo registou-se no campo das artes visuais, tendo passado de um total de 155 milhões em 2002 para 109 milhões em 2011.

Em relação às exportações de produtos de indústrias criativas para o mercado de países da CPLP (Comunidade de Países de Língua Portuguesa), Angola surge como o país em que as exportações portuguesas do subsector têm mais peso, passando de um valor de 34 milhões de dólares em 2002 para 172 milhões de dólares em 2011. Entre 2002 e 2011, houve um aumento de 171 milhões de dólares nessas exportações para o conjunto dos países da CPLP.

O estudo, segundo os autores, mostra como é relevante a transversalidade entre cultura e criatividade, que se afirmam como um catalisador do desenvolvimento económico e social, nomeadamente a nível cidadão, promovendo a qualidade de vida e a captação de talentos.

No que diz respeito às sinergias culturais, propõe a estimulação de novas formas eficientes de colaboração de forma a otimizar as possibilidades de internacionalização do SCC através de redes, de clusters, de investigação e de inovação na área da especialização inteligente e de parcerias a nível tecnológico e digital.

O setor industrial, ao apostar na inovação, beneficiará com as dinâmicas criativas que permitem diferenciar os produtos e torná-los mais competitivos. Para tal, aconselha-se o incremento do trabalho multidisciplinar e cooperativo.

Apesar da crise financeira de 2008 e da crise económica que se abateu sobre Portugal, os dados comprovam um dinamismo e resiliência das exportações do setor criativo e das indústrias relacionadas no período 2002-2011 superior à média nacional, chegando a superar as exportações dos setores químico, “automóvel, alimentar ou equipamento elétrico” (Mateus, 2013, p. 145).

As exportações nacionais têm de enfrentar a afirmação dos países emergentes, sendo considerada imprescindível a aposta nas atividades “mais exigentes ao nível da propriedade intelectual” (Mateus, 2013, p. 146). O mercado dos países de expressão oficial portuguesa representa uma possibilidade de afirmação do setor cultural e criativo, sendo que São Tomé e Príncipe, Angola, Cabo Verde e a Guiné Bissau se assumem como os parceiros mais relevantes. O estudo destaca, pois, “o potencial da cultura e da criatividade enquanto instrumento de promoção de competitividade e de internacionalização da economia portuguesa” (Ibidem, p. 150). Para tal, aponta caminhos no que às estratégias a nível empresarial e às políticas públicas diz respeito para que se empreguem os fundos europeus em questão com eficiência e se potencie a internacionalização do país.

Para os autores, a aposta futura deveria passar pela promoção de sinergias entre a cultura, o turismo e a indústria e pelo fomento de parcerias público-privadas a nível nacional e extensíveis aos países de língua oficial portuguesa.

Aliás, este aspeto colaborativo no sentido de promover a capacitação dos agentes do setor é objeto de uma recomendação especial, vendo-se como primordial a cooperação com instituições como a AICEP (Agência para o Investimento e Comércio Externo de Portugal), o IAPMEI (Instituto de Apoio às Pequenas e Médias Empresas e à Inovação), a APB (Associação Portuguesa de Bancos), a ANACOM (Autoridade Nacional de Comunicações), a ACEPI (Associação do Comércio Eletrónico e da Publicidade Interativa), o IEFPP (Instituto de Emprego e Formação Profissional), o Turismo de Portugal, a AdI (Agência de Inovação) e o Ministério dos Negócios Estrangeiros, entre outros.

São ainda feitas recomendações à entidade promotora do estudo, a Secretaria de Estado da Cultura, no sentido de melhor se poder tirar partido dos fundos de coesão do Quadro Estratégico Comum 2014-2020, nomeadamente através da concentração de competências e de funções em diversos organismos ou entidades de modo a incrementar a promoção e exportação de produtos e serviços culturais e criativos.

4.4. Augusto Mateus & Associados. 2016. A Economia Criativa em Portugal. Relevância para a Competitividade e a Internacionalização da Economia Portuguesa.

Em 2016, a ADDICT impulsionou e patrocinou a elaboração deste estudo, uma atualização do trabalho de 2010 da consultora Augusto Mateus & Associados. Além de fazer um diagnóstico do peso do SCC na economia portuguesa, visa apoiar a visão e a missão da ADDICT na promoção da economia criativa ao apresentar iniciativas para o estabelecimento de um programa dinamizador do setor no panorama nacional e internacional.

Uma dificuldade encontrada foi a complexidade de uniformização da abrangência do conceito de SCC devido à constante transformação. O facto de, por vezes, os *outputs* de atividades culturais e criativas se tornarem em *inputs* agregados a outras atividades e a associação da difusão de consumo de bens culturais a bens não culturais como consequência da utilização crescente de suportes digitais dificulta a inserção de alguns dados nos resultados do setor.

Os sistemas estatísticos convencionais, apesar dos esforços meritórios verificados, continuam demasiado difusos e não refletem a complexidade do setor, dificultando a disponibilização e comparação de dados.

Foram constatadas dificuldades ao efetuar o mapeamento das atividades culturais e criativas em Portugal, pois nem sempre há correspondência direta entre os códigos utilizados na CAE e os subsetores identificados. Optou-se por uma análise a 4 e 5 dígitos, contudo, insuficiente em alguns casos.

São várias as limitações das bases de dados internacionais na indicação exata dos impactos diretos e indiretos da economia criativa na internacionalização.

Em termos metodológicos, identifica os estudos internacionais considerados precursores no que diz respeito à problemática da “sistematização de metodologias de delimitação do setor cultural e criativo” (Mateus, 2016, p. 12), entre os quais o WIPO (2003), KEA (2008), OECD (2007), DCMS (2007), e UNCTAD (2008).

Em relação à recolha de dados, recorre a diferentes estudos: NESTA (2013, 2015), ao INE, ao Sistema de Contas Integradas das Empresas, à Conta Satélite da Cultura e aos Quadros de Pessoal do Gabinete de Estratégia e Planeamento do Ministério do Trabalho e Solidariedade Social. A estruturação do setor cultural e criativo é feita com o recurso às CAE e às Classificações Nacionais de Profissões (CNP).

Parte da revisão do conceito de economia criativa e de atividades culturais e criativas, o que leva a um aumento das profissões consideradas criativas em relação ao estudo de 2010. Com base neste e nas referências bibliográficas mais recentes, o SCC é reorganizado em domínios e subsetores à semelhança do feito no estudo de 2010, distinguindo-se algumas pequenas alterações. No domínio das indústrias culturais, em 2010, estavam incluídos os subsetores de

software educativo e de lazer (Mateus, 2010, p. 45). Em 2016, no mesmo domínio, estes subsectores desaparecem e passam a surgir os de comércio, equipamentos e turismo cultural (Mateus, 2016, p. 19).

De acordo com os dados recolhidos com base na Conta Satélite da Cultura (CSC), em 2012, o SCC correspondia a 1,7% do VAB e a 1,9% do emprego correspondente a tempo completo da economia de Portugal (Imagem 8).

Imagem 8: Principais resultados da CSC e das CN em Portugal entre 2010 e 2012

Indicador	Unidade	Conta	Valor			Taxa variação (%)		CSC / CN (%)		
			2010	2011	2012	2011	2012	2010	2011	2012
Valor acrescentado bruto (VAB)	10 ⁶ Euros	CSC	2.888	2.649	2.464	-8,3	-7,0	1,8	1,7	1,7
		CN	158.326	154.243	147.362	-2,6	-4,5			
Emprego total (ETC)	Milhares	CSC	94,9	88,3	82,9	-7,0	-6,1	2,0	2,0	1,9
		CN	4.644,6	4.527,6	4.285,6	-2,5	-5,3			
Consumo privado	10 ⁶ Euros	CSC	1.8741	1.657	1.494	-11,6	-9,8	1,6	1,4	1,3
		CN	119.862	117.888	113.880	-1,6	-3,4			
FBCF (produtos)	10 ⁶ Euros	CSC	354	348	317	-1,8	-8,8	1,0	1,1	1,2
		CN	36.938	32.452	26.672	-12,1	-17,8			
Exportações	10 ⁶ Euros	CSC	362	345	403	-4,2	16,1	0,8	0,6	0,7
		CN	47.161	53.361	55.934	13,1	4,8			
Importações	10 ⁶ Euros	CSC	868	804	784	-7,4	-2,5	1,3	1,2	1,3
		CN	65.559	66.181	62.448	0,9	-5,6			

Fonte: Mateus, 2016, p. 18. Nota: C - Contas Nacionais; CSC - Conta Satélite da Cultura

Os resultados obtidos pelo estudo de Mateus dão resultados distintos. Tal deve-se ao facto de considerar CAEs como pertencentes ao SCC que não estão inseridas nas Estatísticas da Cultura, do INE, como se pode verificar abaixo, no Quadro 13, na página 59.

Segundo este estudo de 2016, em 2012, em Portugal, o SCC representava 3,2% do emprego nacional e correspondia a 147.040 empregos. São também interessantes os dados em relação ao VAB, que equivalia a 5.349 Milhões € (Quadro 11).

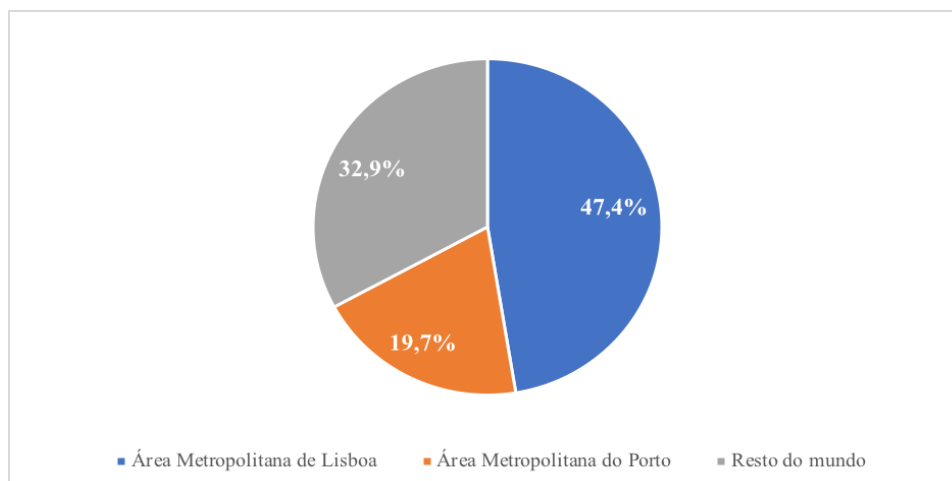
Quadro 11: Comparação da % de VAB e do emprego do SCC com o total da economia (2012)

		VAB (10 ⁶ €)	% total economia	Emprego (nº)	% total economia
Atividades nucleares		390,0	0,3%	20.793,3	0,5%
Indústrias culturais	Edição e audiovisual	1.278,5	0,9%	35.129,3	0,8%
	Turismo cultural	437,5	0,3%	11.331,6	0,2%
	Equipamento e comércio	1.090,9	0,7%	26.473,5	0,6%
Indústrias criativas		2.152,5	1,5%	53.312,2	1,2%
Total Economia Criativa		5.349	3,6%	147.040	3,2%

Fonte: Mateus, 2016, p. 24

Por localização geográfica, em 2012, a zona do país que mais distingue é a Área Metropolitana de Lisboa, responsável por 47,4% do emprego no setor; a Área Metropolitana do Porto é equivalente a 19,7%, correspondendo o resto do país a 32,9% (Imagem 9).

Imagem 9: Distribuição por localização geográfica em Portugal do SCC, em 2012



Fonte: Mateus, 2016, p. 26

As exportações de bens e de serviços criativos passaram de 1.9 mil milhões de euros em 2007 para os 2.7 mil milhões de euros em 2015, o que corresponde a um aumento de 38% (Mateus, 2016, p. 39 e p. 48).

Quanto ao mercado dos serviços criativos, foi nos serviços de arquitetura, engenharia e outros serviços técnicos que se verificou um aumento mais relevante no que diz respeito às

exportações no período entre 2007 e 2015, tendo passado de 47,1% para 55,1%. Houve um decréscimo nos serviços de publicidade e relacionados (de 25,8% para 20,2%) e nos outros serviços pessoais, culturais e recreativos (de 13,9% para 10%) (Ibidem, p. 42).

Tendo em conta a exportação de bens e serviços criativos, em 2014, Portugal ocupa o 15º lugar entre os 28 Estados-membros da UE (Ibidem, p. 43), sendo a área em que o país mais se distingue.

Este estudo permite constatar a tendência para um aumento da relevância do SCC na economia portuguesa. É considerada fundamental a continuação da aposta no desenvolvimento de sinergias entre as atividades do setor cultural e criativo e as outras atividades económicas, nomeadamente a nível das dinâmicas da oferta e da procura.

O trabalho colaborativo entre entidades públicas e privadas e o mundo empresarial através de redes de cooperação e clusters regionais e nacionais permite reduzir custos e riscos, otimizar as competências e aumentar a competitividade, pelo que deve ser incentivado.

O apoio à digitalização do SCC, à criação de novos modelos de negócio, assim como melhores oportunidades de financiamento levarão a um aumento das exportações do setor.

Em relação à entidade promotora do estudo, é fundamental, para a ADDICT, apostar de forma inovadora na convergência entre o setor cultural e criativo e a economia a nível regional, nacional e internacional.

4.5. INE e DGAE

Entre 2000 e 2007, o INE inseria os dados relativos ao setor cultural nas *Estatísticas da Cultura, Desporto e Recreio*. A partir de 2008, tem publicado anualmente as *Estatísticas da Cultura* de forma individualizada. Em 2015, em parceria com o GEPAC, publicou a *Conta Satélite da Cultura*, com dados entre 2010 a 2012. Tem por base referências fundamentais: o manual do Sistema Europeu de Contas Nacionais e Regionais de 2010, o *ESSnet-Culture final report de 2012* e o *Guide to Eurostat Culture Statistics de 2018*. O GEPAC publica, em 2016, um documento intitulado *A Dimensão do Setor Cultural Segundo as Contas Satélite da Cultura Europeias* com o objetivo principal de situar Portugal no contexto de outros países europeus e de aferir semelhanças e diferenças entre diferentes contas satélite, nomeadamente as de Portugal, Polónia, Espanha, República Checa e Finlândia.

Tendo como referência as *Estatísticas da Cultura* publicadas pelo INE, entre 2012 e 2016 regista-se uma evolução positiva do SCC nos dois últimos anos. Houve um decréscimo no ano de 2013, possivelmente devido à difícil situação económica verificada em Portugal, mas logo se iniciou o processo de recuperação em todos os aspetos considerados (Quadro 12).

Quadro 12: O SCC entre 2012 e 2016

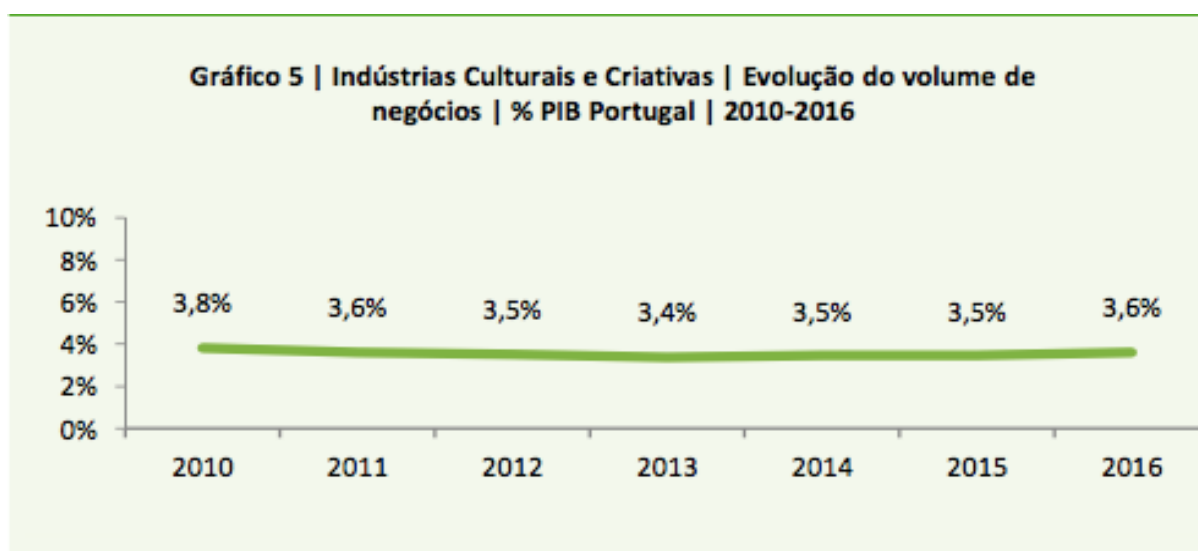
	Empresas	Trabalhadores	Volume Negócios*
2012	50.426	84.232	4.591.124
2013	49.691	81.718	4.398.949
2014	50.671	83.451	4.502.000
2015	52.827	87.225	4.729.532
2016	55.422	90.306	4.906.811

Fonte: INE, Estatísticas da Cultura. Nota: *1000 Euros

DGAE

A DGAE (Direção Geral das Atividades Económicas) publica em 2018 o relatório *Sinopse. Indústrias Culturais e Criativas*. Nela faz a caracterização do setor e analisa casos de sucesso em Portugal, quer a nível de instituições quer de cidades que apostaram na dinâmica criativa. A *Ficha Tecido Empresarial - Indústrias Culturais e Criativas* (FTE), também publicada pela DGAE no mesmo ano, começa pela indicação das CAEs associadas. Estas são as mesmas que estão presentes na *Sinopse. Indústrias Culturais e Criativas*, pelo que os dados têm a mesma base.

Imagem 10: Evolução do Volume de negócios. 2010-16



Fonte: *Sinopse. Indústrias Culturais e Criativas*, 2018, p. 8

Remeter para esta é o mesmo que remeter para a FTE. Os gráficos indicam aspetos como a distribuição geográfica das empresas do setor, o volume de negócios, o número de empresas por subsetor e o VAB gerado sobretudo relativamente aos anos entre 2012 e 2018, ainda que

alguns incluem dados de 2010. Podemos verificar que a evolução do volume de negócios em % do PIB passou de 3,8% em 2010 para 3,6% em 2016, tendo descido para 3,4% em 2013 (Imagem 10).

Quadro 13: Comparação das CAEs que servem de base a diferentes estudos em Portugal

CAEs ****	A.Mateus*	Est. Cultura**	Sinopse ICC***
1811 - impressão de jornais	X	N	N
1812 - outra impressão	X	N	N
1813 - atividades de preparação de impressão e de produtos media	X	N	N
1814 - encadernação e atividades relacionadas	X	N	N
46492 - comércio por grosso de livros, revistas e jornais.	X	N	N
4761 - comércio a retalho de livros em estabelecimentos especializados	X	X	N
4762 - comércio a retalho de jornais, revistas e artigos de papelaria em estabelecimentos especializados	X	X	N
4763 - comércio a retalho de discos, CD, DVD, cassetes e similares em estabelecimentos especializados	X	X	N
5811 - edição de livros	X	X	581
5813 - edição de jornais	X	X	581
5814 - edição de revistas e de outras publicações periódicas	X	X	581
5819 - outras atividades de edição	X	N	581
5821 - edição de jogos de computador	X	X	X
5829 - edição de outros programas informáticos	X	N	X
5911 - produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão	X	X	X
5912 - atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão	X	X	X
5913 - distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão	X	X	X
5914 - projeção de filmes e de vídeos	X	X	X
5920 - atividades de gravação de som e edição de música	X	X	X
6010 - atividades de rádio	X	X	X
6020 - atividades de televisão	X	X	X
6201 - atividades de programação informática	X	N	X
6202 - atividades de consultoria em informática	N	N	X
6312 - Portais Web	X	N	N
6391 - atividades de agências de notícias	X	X	X
7111 - atividades de arquitetura	X	X	X
7311 - agências de publicidade	X	X	X
7410 - atividades de design	X	X	X
7420 - atividades fotográficas	X	X	X
7430 - atividades de tradução e interpretação	N	X	X
7722 - aluguer de videocassetes e discos	X	X	N
8552 - ensino de atividades culturais	X	X	N
9001 - atividades das artes do espetáculo	X	X	X
9002 - atividades de apoio às artes do espetáculo	X	X	X
9003 - criação artística e literária	N	X	X
9004 - exploração de salas de espetáculo e atividades conexas.	X	X	X
9101 - atividades das bibliotecas e arquivos	X	X	X
9102 - atividades dos museus	X	X	X
9103 - atividades dos sítios e monumentos históricos	X	X	X
9104 - atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais.	N	N	X
47784 - comércio a retalho de outros produtos novos, em estabelecimentos.	X	N	N
1820 - reprodução de suportes gravados	X	N	N
7990 - outros serviços de reservas e atividades relacionadas	X	N	N
93294 - outras atividades de diversão e recreativas não especificadas	X	N	N
94991 - associações culturais e recreativas.	X	N	N

Fontes: * Mateus, A. A economia criativa em Portugal. Relevância para a competitividade e internacionalização da economia portuguesa, 2016, pp. 54 e 55. ** INE. Estatísticas da Cultura, 2016, p. 247. *DGAE. Sinopse. Indústrias Culturais e Criativas, 2018, p. 6.**

Nota: (****) Optou-se pela utilização das CAEs a 4 dígitos por serem as usadas nas Estatísticas da Cultura e na Sinopse das ICC. Os com 5 dígitos respeitam a opção do estudo de Mateus, 2016.

Ao efetuar uma comparação entre as CAEs que estão na base do estudo de Mateus de 2016, as que subjazem às *Estatísticas da Cultura* do mesmo ano e as que são tidas em conta na *Sinopse das Indústrias Criativas* (Quadro 13), encontramos diferenças. As atividades incluídas e, conseqüentemente, as CAEs e os indicadores económicos respetivos não são coincidentes, o que leva a resultados de análise diferenciados e dificulta uma leitura efetiva do evoluir do setor. O estudo de Mateus inclui ainda, para além das indicadas no Quadro 13, CAEs associadas aos setores do turismo cultural (20), equipamento (15) e comércio (8) que não estão incluídos na sinopse nem nas *Estatísticas da Cultura*.

Em suma, a abordagem dos diferentes estudos publicados em Portugal mostra a preocupação em acompanhar as tendências internacionais em relação ao SCC. Apesar das discrepâncias em relação à abrangência do setor, têm sido implementadas tentativas de mapeamento do mesmo que permitem aferir com alguma precisão a sua relevância económica. Além disso, os estudos têm contribuído para a prossecução de políticas de apoio ao setor.

5. Setor Cultural e Criativo em Portugal - 2012 a 2018

Após a abordagem dos estudos considerados mais relevantes a nível nacional e internacional, procedeu-se ao levantamento de dados a partir de diferentes entidades oficiais relativos ao SCC a nível de empresas, emprego, volume de negócios e VAB.

Foi feito o levantamento de dados divulgados pela DGAE, estando disponíveis até 2016 na FTE. Em Portugal, analisando os dados fornecidos pela DGAE sobre o setor em Portugal entre 2012 e 2016, pode verificar-se que, em 2016, havia 58 555 empresas, correspondendo a 4,9% do total de empresas do país, o que equivale a um aumento de 4 571 empresas nesse intervalo temporal. O número de empregos no SCC teve um aumento de 17 114 postos de trabalho desde 2012 até 2016, sendo responsável, neste ano, por 123 985 empregos, 3,35% do total do país.

Já o volume de negócios (Quadro 14) correspondia a um total de 6 700, 8 Milhões €, 1,97% do total do país, destacando-se pela positiva o subsetor da consultoria e programação informática, o das outras atividades criativas (atividades de arquitetura, de publicidade, design, fotográficas e de tradução e interpretação) e o da edição, responsáveis por 72% do volume de negócios total do SCC. Os resultados do subsetor da edição apresentam oscilações entre 2012-2016, tendo descido em 2013 e 2015 em relação ao ano anterior e com uma ligeira recuperação no último ano abrangido pela FTE. Nas outras atividades criativas abrangidas pelo estudo houve um decréscimo no volume de negócios, tendo algumas atingido o mínimo em 2013 e recuperando a partir desse ano até 2016.

Quadro 14: Volume de Negócios (Milhares €) do SCC entre 2012-2016

	2012	2013	2014	2015	2016
edição	1 086 946	1 020 516	1 124 648	1 029 050	1 090 596
cinema, vídeo, programas TV, gravação de som, edição de música	533 019	489 314	528 518	560 798	576 183
rádio, TV e ag. notícias	592 830	557 550	579 534	702 787	730 100
consultoria e programação informática	1 887 845	1 940 957	2 041 551	2 076 531	2 302 045
outras atividades criativas	1 406 040	1 363 641	1 290 032	1 378 704	1 462 350
teatro, música, dança, e outras atividades artísticas e literárias	338 871	303 145	371 248	389 188	451 536
biblio., arquivos, museus e outras atividades culturais	63 225	68 173	71 753	81 717	88 027
total SCC	5 908 776	5 743 296	6 007 284	6 218 775	6 700 837
% total Portugal	1,85	1,81	1,86	1,88	1,97

Fonte: DGAE, FTE

O valor acrescentado bruto (VAB) correspondia, em 2016, a 3 037 379 mil €, 3,56% do total do país (Quadro 15). No ano de 2016, todos os subsetores registaram subidas em relação ao ano anterior, ainda que, em alguns dos anos intermédios, certamente associados às dificuldades económicas enfrentadas por Portugal na sequência do resgate da dívida soberana (Pinto, 2014), tenha havido alguns decréscimos, mas a resiliência do SCC está patente. Destaca-se o subsetor

da consultoria e programação informática, que foi responsável por quase metade do VAB de 2016.

Quadro 15: VAB (Milhares €) do SCC entre 2012 e 2016

	2012	2013	2014	2015	2016
edição	361 745	358 767	409 654	367 830	406 725
cinema, vídeo, programas TV, gravação de som, edição de música	141 750	155 408	160 686	180 776	183 634
rádio, TV e ag. notícias	283 763	264 971	253 819	307 835	327 890
consultoria e programação informática	965 288	1 012 578	1 100 372	1 106 179	1 290 141
outras atividades criativas	486 218	478 941	487 919	545 520	592 280
teatro, música, dança, e outras atividades artísticas e literárias	136 948	132 512	159 071	175 122	193 142
biblio., arquivos, museus e outras atividades culturais	29 949	33 091	35 287	41 274	43 567
total SCC	2 405 660	2 436 269	2 606 808	2 724 537	3 037 379
% total Portugal	3,29	3,33	3,42	3,38	3,56

Fonte: DGAE, FTE

Em seguida, foi feito o levantamento e análise dos dados fornecidos pelo INE. Foram recolhidos dados sobre o SCC entre 2012 e 2018 com base nas CAEs utilizadas pelas *Estatísticas da Cultura* publicadas em 2019. Divergem das referidas no Quadro 13, pois foram acrescentadas outras de acordo com a edição de 2012 do ESSnet-Cultures e com o *Guide to Eurostat Culture Statistics de 2018*. (Quadro 16).

Quadro 16: Novas CAEs utilizadas nas Estatísticas da Cultura publicadas em 2019 em relação a 2016

1811	Impressão de jornais	3220	Fabricação de instrumentos musicais
1812	Outra impressão	4761	Comércio a retalho de livros, em estabelecimentos especializados (e.e.)
1813	Atividades de preparação da impressão e de produtos media	4762	Comércio a retalho de jornais, revistas e artigos de papelaria, em e.e.
1814	Encadernação e atividades relacionadas	4763	Comércio a retalho de discos, CD, DVD, cassetes e similares, em e.e.
1820	Reprodução de suportes gravados	7722	Aluguer de videocassetes e discos
3212	Fabrico de joalheria, ourivesaria e artigos similares	8552	Ensino de atividades culturais

Fonte: INE, Estatísticas da Cultura

Tendo por base a “Classificação das Atividades Económicas - Rev.3, (CAE - Rev.3)²³ a definição do sector cultural e criativo abrange 36 classes a 4 dígitos” (INE, 2019, p. 226).

²³ https://www.ine.pt/ine_novidades/semin/cae/CAE_REV_3.pdf

Algumas dessas CAEs não estão contempladas na FTE (Quadro 13). As CAEs 6201, 6202 e 9104 estão inseridas na FTE e não nas estatísticas do INE relativas aos anos a partir de 2017, o que leva a que os resultados não possam ser comparados.

Para uma leitura mais abrangente e o mais precisa possível do setor, foi feito, neste trabalho, o levantamento dos dados relativos ao SCC a partir das CAEs tidas em conta nas *Estatísticas da Cultura* de 2019 englobando os anos de 2012 a 2018 a partir do Sistema de Contas Integradas das Empresas. A última confirmação ocorreu em julho de 2020. Os dados recolhidos tiveram em conta o número de empresas, o emprego, o volume de negócios e o valor acrescentado bruto do SCC no espaço temporal referido, 2012-2018, analisados em seguida. Foram igualmente recolhidos dados relativos ao desempenho do total das empresas da economia nacional.

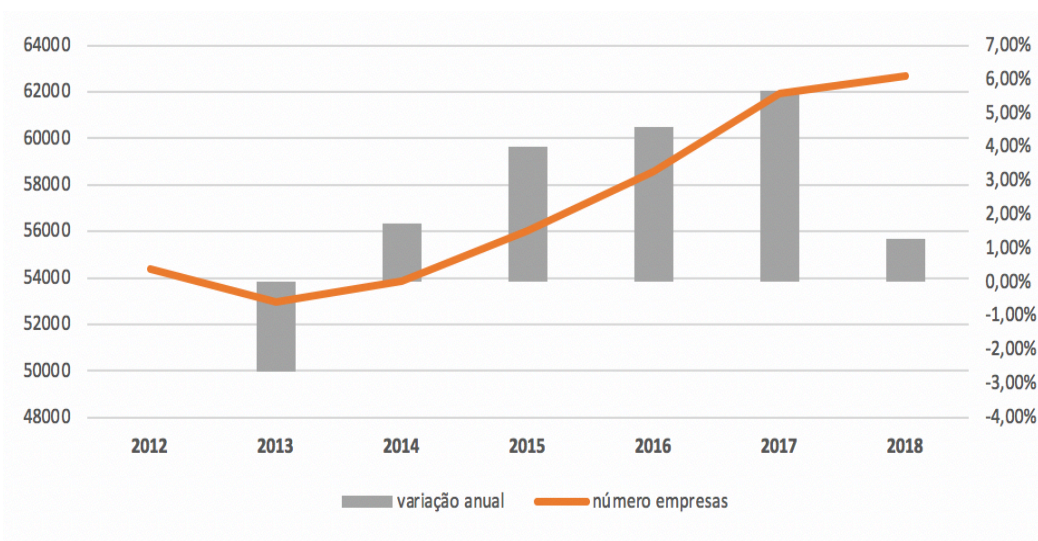
Os dados apresentados têm por base uma análise da evolução do indicador em causa no espaço temporal estudado tendo em conta a evolução do valor anual e a comparação percentual em relação ao ano anterior. Foi feito o levantamento dos códigos das CAEs com maior significado em cada um dos indicadores e as que mais subiram e desceram comparando 2012 e 2018, procedendo-se a uma análise com base em 20% das CAEs (7) com maior e menor peso no SCC. Apesar de algumas das atividades terem verificado oscilações nos anos intermédios, esta comparação permite perceber a diferença entre o ano inicial deste estudo e o ano final.

Em relação ao volume de negócios e ao VAB, foi ainda feita a comparação com os do total das empresas.

5.1. Empresas

Segundo os dados do INE, em 2012 (Gráfico 1), o número de empresas do SCC aumentou 15,26% entre 2012 e 2018, passando de um universo de 54 401 para 62 701, com um período de maior crescimento de 2015 a 2018. Em 2013, houve um decréscimo de 1 448 empresas em relação ao ano anterior, mas o setor rapidamente recuperou.

Gráfico 1: Evolução do nº de empresas do SCC entre 2012-2018 e % variação homóloga com o ano anterior



Fonte: INE

A análise permitiu constatar que 20% das empresas correspondiam a sete CAEs. Estas equivaliam, em 2012, a 79,65% das empresas existentes no SCC e, em 2018, a 79,07% (Quadro 17). Foi feita uma comparação do número de empresas de cada uma dessas CAEs entre os 2 anos considerados (2012 e 2018), o que permitiu verificar o seu peso em relação ao total do setor.

Quadro 17: As sete CAEs com maior representatividade em termos de nº de empresas do SCC: 2012-2018

CAE	Peso do número de empresas do SCC	2012		2018		2018-2012 % variação
			nº ordem		nº ordem	
9001	atividades das artes do espetáculo	27,08%	1	26,79%	1	-0,29%
7111	atividades de arquitetura	15,28%	2	14,89%	2	-0,39%
7410	atividades de design	6,29%	6	9,93%	3	3,64%
9003	criação artística e literária	9,27%	4	9,39%	4	0,12%
7311	agências de publicidade	6,61%	5	6,37%	5	-0,25%
4762	comércio a retalho de jornais, revistas e art. de papelaria em e.e.	9,77%	3	6,36%	6	-3,41%
7430	atividades de tradução e interpretação	5,35%	7	5,34%	7	0,00%
	Nº Total de empresas do SCC	54 401		62 701		
	% CAE analisados no nº de empresas	79,65%		79,07%		

Fonte: INE

Na comparação dos dados relativos a 2012 e 2018 destas mesmas CAEs, destacam-se pela positiva as empresas de atividades de design, que cresceram 3,64%. Negativamente, neste grupo, destacam-se as que dizem respeito ao comércio a retalho de jornais, revistas e artigos de papelaria em estabelecimentos especializados, com uma descida de -3,41%.

Ao analisar a totalidade das CAEs do SCC em 2012 e 2018 no que diz respeito ao crescimento do nº de empresas, foram identificadas as sete maiores subidas e descidas (Quadro 18).

Em relação às subidas, destacam-se pelo seu desempenho bastante positivo a edição de jogos de computador (227,27%) e as atividades de apoio às artes do espetáculo (141,10%). As restantes apresentam um crescimento assinalável, acima dos 60%.

Por outro lado, as atividades de aluguer de videocassetes e discos apresentaram uma descida pronunciada (-73,97%). Existiu um decréscimo acima de 40% no número de empresas nas atividades de comércio a retalho de discos, CD, DVD, cassetes e similares em estabelecimentos especializados e de distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão.

Quadro 18: CAEs com maiores subidas e descidas comparando 2012 e 2018 quanto ao n.º de empresas

CAE	Maiores subidas comparando 2012 e 2018	
5821	edição de jogos de computador	227,27%
9002	atividades de apoio às artes do espetáculo	141,10%
8552	ensino de atividades culturais	88,41%
9103	atividades dos sítios e monumentos históricos	84,38%
7410	atividades de design	82,05%
3220	fabricação de instrumentos musicais	80,00%
5912	atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão	63,89%
Maiores descidas comparando 2012 e 2018		
1814	encadernação e atividades relacionadas	-24,08%
5914	projeção de filmes e de vídeos	-24,18%
4762	comércio a retalho de jornais, revistas e artigos de papelaria em e.e.	-24,94%
1813	atividades de preparação da impressão e de produtos media	-27,08%
5913	distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão	-42,70%
4763	comércio a retalho de discos, CD, DVD, cassetes e similares em e.e.	-46,04%
7722	aluguer de videocassetes e discos	-73,97%

Fonte: INE

Esta análise pode permitir antever tendências em relação a novas atividades e mercados em crescimento ou que necessitem de uma reflexão em relação ao modelo de negócio em que se baseiam.

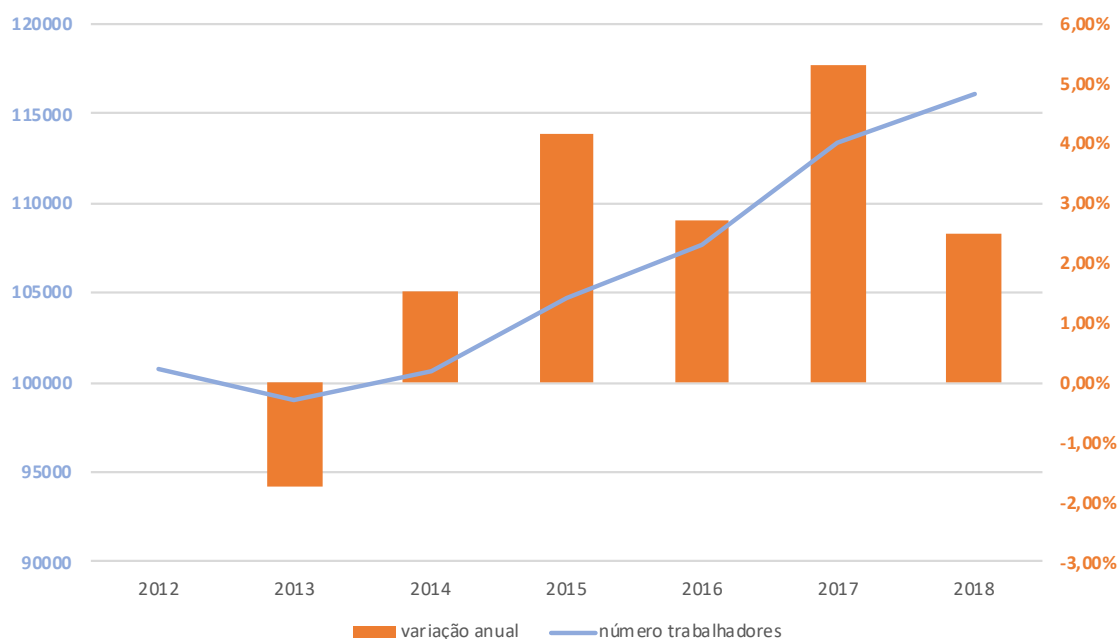
5.2. Emprego

De salientar que os números relativos ao emprego neste trabalho correspondem aos do pessoal ao serviço. Em 2012, o setor era responsável por 100 810 empregos (Gráfico 2), correspondendo, em 2018, a 116 168 postos de trabalho. O pessoal ao serviço, que também desceu em 2013, à semelhança do número de empresas, recuperou a partir daí, com um crescimento maior entre 2015 a 2018. O número de trabalhadores no setor aumentou 15,23% entre 2012-2018.

De uma forma geral, o emprego evoluiu em concordância com o número de empresas, mantendo-se o rácio trabalhador/número de empresas estável, não estando o setor a empregar

mais ou a diminuir a empregabilidade em termos relativos, sendo que cada empresa no setor tem uma média de 1,853 trabalhadores em 2018, valor semelhante ao de 2012.

Gráfico 2: Evolução do número de trabalhadores do SCC entre 2012-2018 e % de variação homóloga com o ano anterior



Fonte: INE

Em 2012, do total das CAEs analisadas, 20% delas correspondiam a 67,47% do emprego do SCC, e, em 2018, a 67,24% (Quadro 19). Foram usados os mesmos critérios de análise utilizados em relação às empresas.

Quadro 19: As sete CAEs com maior representatividade em termos de emprego do SCC: 2012-2018

CAE	Peso do número de trabalhadores do SCC	2012		2018		2018-2012 % variação
			nº ordem		nº ordem	
9001	atividades das artes do espetáculo	15,35%	1	15,58%	1	0,24%
7111	atividades de arquitetura	11,75%	2	11,94%	2	0,19%
7311	agências de publicidade	10,20%	4	10,01%	3	-0,20%
1812	outra impressão	11,22%	3	9,47%	4	-1,75%
7410	atividades de design	4,97%	7	8,03%	5	3,05%
4762	comércio a retalho de jornais, revistas e art. de papelaria em e.e.	8,80%	5	6,84%	6	-1,95%
9003	criação artística e literária	5,19%	6	5,38%	7	0,19%
	Nº Total de emprego do SCC	100 810		116 168		
	% CAE analisados relativamente ao nº de trabalhadores	67,47%		67,24%		

Fonte: INE

Comparando 2012 e 2018, as CAEs com maior empregabilidade mantêm-se nas duas primeiras posições.

O Quadro 20 mostra as atividades que registaram as maiores subidas e descidas. Em termos de variação absoluta, destacam-se pela positiva as CAEs relativas a edição de jogos de computador, atividades das bibliotecas e arquivos e atividades de apoio às artes do espetáculo, todas com um crescimento superior a 200%. As CAEs com os códigos 4763 e 7722 registam as maiores descidas no número de trabalhadores.

Quadro 20: CAEs com maiores subidas e descidas comparando 2012 e 2018 quanto ao emprego

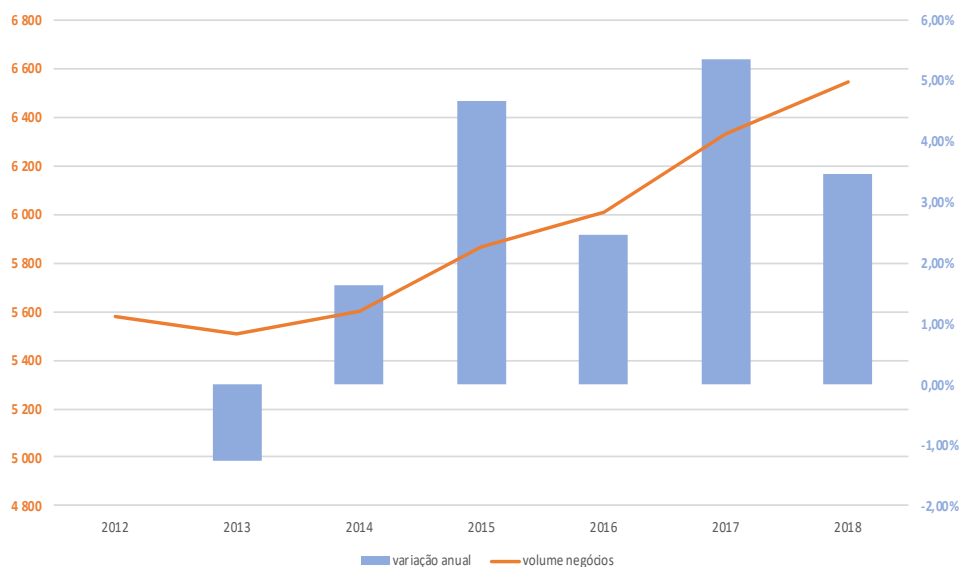
CAEs	Maiores subidas comparando 2012 e 2018	%
5821	edição de jogos de computador	250,00%
9101	atividades das bibliotecas e arquivos	243,18%
9002	atividades de apoio às artes do espetáculo	211,34%
7410	atividades de design	85,94%
9103	atividades dos sítios e outros monumentos históricos	69,02%
6020	atividades de televisão	58,23%
5912	ativids técnicas de pós-produção pr filmes, vídeos e programas de tv	42,78%
	Maiores descidas comparando 2012 e 2018	
1811	impressão de jornais	-20,05%
5813	edição de jornais	-26,25%
1820	reprodução de suportes gravados	-26,95%
5814	edição de revistas e de outras publicações periódicas	-31,30%
5913	distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão	-37,38%
4763	comércio a retalho de discos, CD, DVD, casstes e similares em e.e.	-51,95%
7722	aluguer de videocassetes e discos	-77,00%

Fonte: INE

5.3. Volume de negócios

O volume de negócios do SCC (Gráfico 3) acompanha a mesma tendência já verificada nos outros dois indicadores, não estando imune às dificuldades atravessadas em 2013, mas recupera logo a partir de 2014. Entre 2012 e 2018, aumentou 17,33%, passando de um universo de 5 581 milhões € para 6 548 milhões €, com um período de maior crescimento entre 2015 a 2018.

Gráfico 3: Evolução do Volume de Negócios do SCC em Milhões € e variação homóloga em % com o ano anterior entre 2012 e 2018



Fonte: INE

Numa análise mais detalhada (Quadro 21), 20% das CAEs estudadas corresponderam, em 2012, a 64,43% do total do volume de negócios do setor e, em 2018, a 65,57%. No universo das CAEs analisadas, o peso de duas delas regista um desempenho negativo (agências de publicidade e outra impressão) quando comparados os resultados de 2012 e o de 2018.

Quadro 21: As sete CAEs com maior representatividade em termos de Volume de Negócios do SCC: 2012-2018

CAE	Peso do Volume de negócios do SCC	2012	nº ordem	2018	nº ordem	2018-2012
		%		%		% variação
4762	comércio a retalho de jornais, revistas e art. de papelaria em e.e.	12,46%	3	13,05%	1	0,60%
7311	agências de publicidade	15,23%	1	12,91%	2	-2,32%
1812	outra impressão	13,18%	2	11,91%	3	-1,27%
6020	atividades de televisão	8,78%	4	9,79%	4	1,01%
7111	atividades de arquitetura	5,38%	5	7,21%	5	1,82%
5911	produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão	5,31%	6	5,50%	6	0,19%
9001	atividades das artes do espetáculo	4,09%	7	5,21%	7	1,11%
	Nº Total de VN do SCC (Milhões €)	5 581,06		6 548,07		
	% CAE analisados relativamente ao volume de negócios	64,43%		65,57%		

Fonte: INE

As duas atividades que se destacam por um crescimento mais acentuado (Quadro 22) no volume de negócios no período estudado são: edição de jogos de computador, atividades das bibliotecas e arquivos e atividades de design. Por outro lado, existiu um decréscimo superior a 50% nas atividades de aluguer de videocassetes e discos e de comércio a retalho de discos, CD, DVD, cassetes e similares em estabelecimentos especializados.

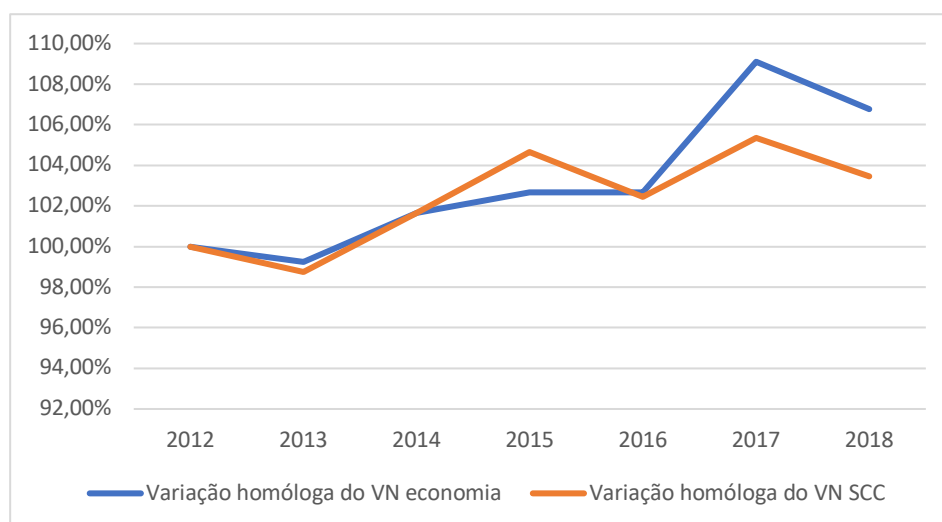
Quadro 22: CAEs com maiores subidas e descidas comparando 2012 e 2018 quanto ao Volume de Negócios

CAEs	Maiores subidas comparando 2012 e 2018	%
5821	edição de jogos de computador	994,31%
9101	atividades das bibliotecas e arquivos	419,84%
7410	atividades de design	119,12%
9002	atividades de apoio às artes do espetáculo	113,53%
9103	atividades dos sítios e outros monumentos históricos	105,74%
5912	ativids técnicas de pós-produção pr filmes, vídeos e programas de tv	93,95%
8552	ensino de atividades culturais	89,60%
	Maiores descidas comparando 2012 e 2018	
5913	distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão	-11,60%
6391	atividades de agências de notícias	-15,35%
1811	impressão de jornais	-22,38%
5814	edição de revistas e de outras publicações periódicas	-34,53%
5813	edição de jornais	-42,47%
4763	comércio a retalho de discos, CD, DVD, casstes e similares em e.e.	-64,02%
7722	aluguer de videocassetes e discos	-68,02%

Fonte: INE

Ao compararmos o volume de negócios gerado pelo SCC com o volume de negócios do total das empresas do país durante o período de 2012 a 2018 (Gráfico 4), verificamos que a variação homóloga se mantém relativamente semelhante até 2016. Nos anos seguintes, esta variação é mais favorável ao desempenho do total da economia.

Gráfico 4: Variação homóloga do VN do total das empresas e do SCC entre 2012 e 2018

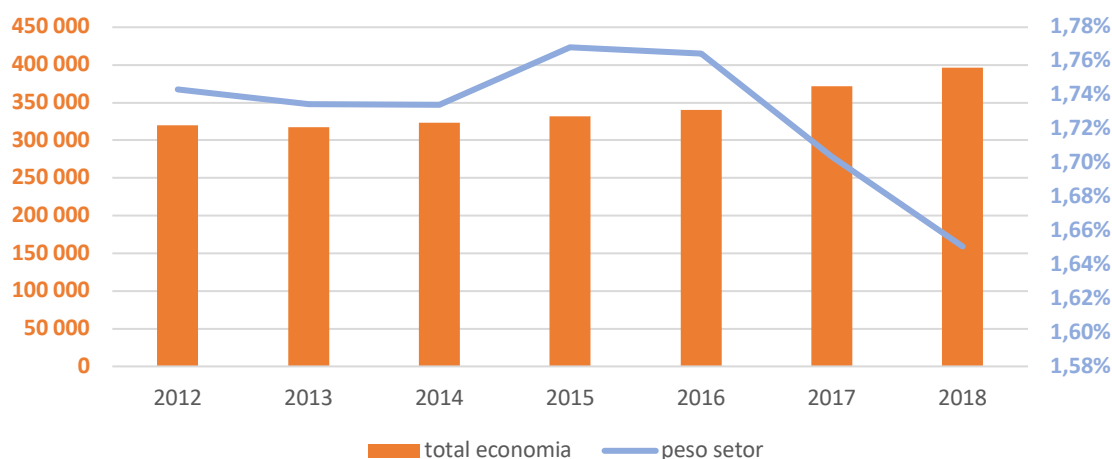


Fonte: INE

Quando se tenta aferir o peso do SCC no total do volume de negócios do total das empresas, verifica-se que em 2012 correspondia a 1,74% do total, com uma ligeira queda nos anos

seguintes. Em 2015 atinge 1,77%, descendo a partir daí para os 1,65% em 2018 (Gráfico 5). O volume de negócios das empresas teve um desempenho superior ao do SCC, apesar de ambos crescerem.

Gráfico 5: Volume negócios (Milhões €) do total das empresas e peso do SCC (2012 a 2018)



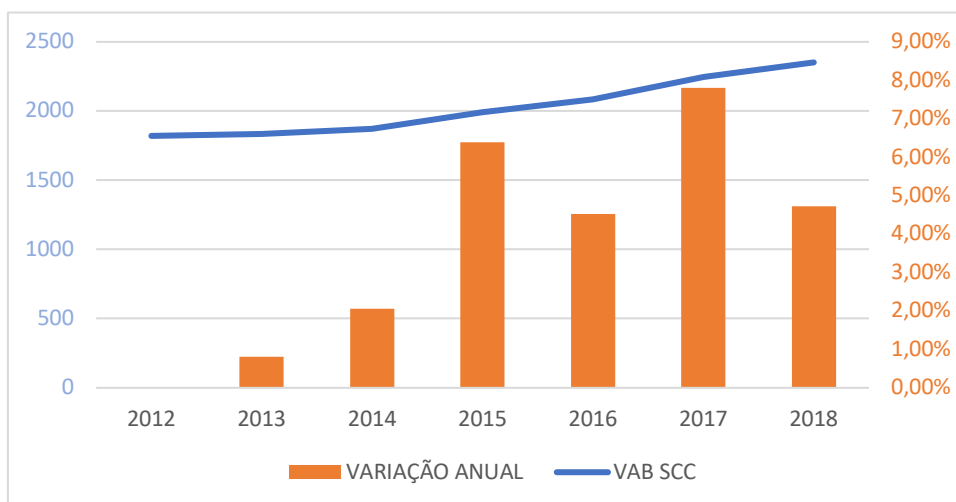
Fonte: INE

Ao compararmos o volume de negócios gerado pelo SCC com o volume de negócios do total das empresas do país em 2012 e 2018, verificamos que este teve um crescimento de 23,91%, sobrepondo-se aos 17,33% do SCC.

5.4. Valor acrescentado bruto

O valor acrescentado bruto do SCC (Gráfico 6) cresceu sempre nos anos estudados, o que atesta a resiliência e a evolução económica positiva do setor.

Gráfico 6: Evolução do VAB do SCC em Milhões € e variação homóloga em % com o ano anterior entre 2012 e 2018



Fonte: INE

Se, em 2012, correspondia a cerca de 1 820 milhões €, atinge, em 2018, mais de 2 351 milhões €, o que atesta um aumento de 29,18% no período estudado, com um crescimento maior em 2015 e 2017.

As atividades com maior peso no setor em termos de VAB, mantendo o critério utilizado nos indicadores anteriores, mantêm-se praticamente inalteradas ao compararmos 2012 com 2018 (Quadro 23), correspondendo a mais de 60% do total do setor.

Quadro 23: As sete CAEs com maior representatividade em termos de VAB do SCC: 2012-2018

CAE	Peso do VAB do SCC	2012	n.º ordem	2018	n.º ordem	2018-2012
						% variação
1812	outra impressão	16,60%	1	13,68%	1	-2,92%
7311	agências de publicidade	13,40%	2	13,13%	2	-0,27%
6020	atividades de televisão	12,86%	3	12,59%	3	-0,27%
7111	atividades de arquitetura	7,16%	4	9,43%	4	2,27%
9001	atividades das artes do espetáculo	5,13%	5	5,84%	5	0,72%
4762	comércio a retalho de jornais, revistas e art. de papelaria em e.e.	4,75%	7	4,61%	6	-0,14%
5811	edição de livros	4,94%	6	4,08%	7	-0,86%
	Total de VAB do SCC (Milhões €)	1 820,51		2 351,70		
	% CAE analisados relativamente ao VAB	64,84%		63,36%		

Fonte: INE

As três atividades que se destacam pelo maior crescimento (Quadro 24) no VAB ao comparar 2012 com 2018 são: atividades das bibliotecas e arquivos, atividades de apoio às artes do espetáculo e ensino de atividades culturais. Por outro lado, existiu um decréscimo nas atividades de: aluguer de videocassetes e discos, atividades dos museus e comércio a retalho de discos, CD, DVD, cassetes e similares em estabelecimentos especializados.

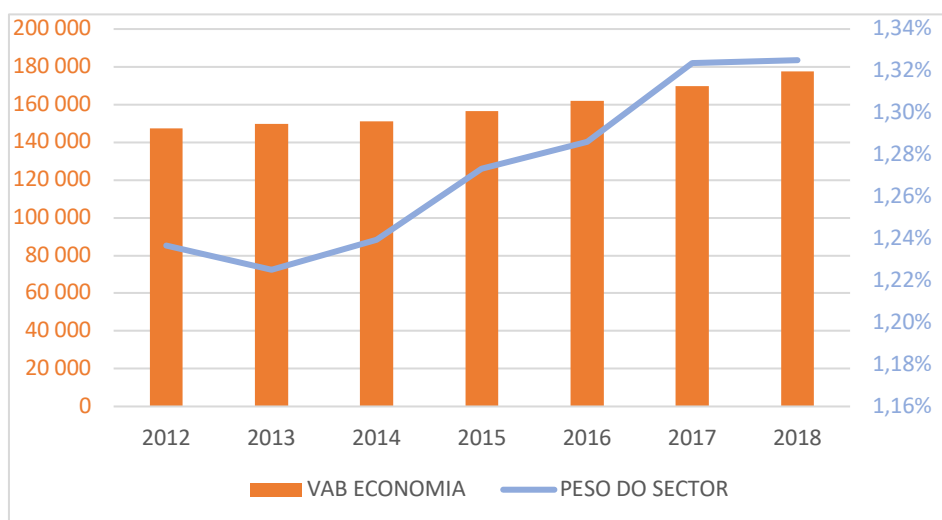
Quadro 24: CAEs com maiores subidas e descidas comparando 2012 e 2018 quanto ao VAB

CAEs	Maiores subidas comparando 2012 e 2018	%
9101	atividades das bibliotecas e arquivos	321,01%
9002	atividades de apoio às artes do espetáculo	276,37%
8552	ensino de atividades culturais	269,11%
5821	edição de jogos de computador	202,89%
7410	atividades de design	141,95%
5913	distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão	119,37%
9103	atividades dos sítios e outros monumentos históricos	93,35%
	Maiores descidas comparando 2012 e 2018	
6391	atividades de agências de notícias	-4,80%
5814	edição de revistas e de outras publicações periódicas	-24,33%
5813	edição de jornais	-35,45%
1811	impressão de jornais	-36,63%
4763	comércio a retalho de discos, CD, DVD, cassetes e similares em e.e.	-50,21%
9102	atividades dos museus	-55,76%
7722	aluguer de videocassetes e discos	-58,46%

Fonte: INE

Ao comparar o peso do VAB do SCC com o VAB do total das empresas ao longo do período entre 2012 a 2018, verifica-se que o do SCC é sempre crescente a partir de 2013 (Gráfico 7), ultrapassando, em termos percentuais, o do total das empresas em 2017 e 2018.

Gráfico 7: Peso do VAB do SCC em comparação com o VAB do total das empresas (Milhões €)



Fonte: INE

Na sequência da análise da evolução dos indicadores considerados neste estudo, e tendo em conta as CAEs que mais se destacam pelo seu peso no SCC, verifica-se que há quatro CAEs presentes em todos eles (Quadro 25)

Quadro 25: Quatro CAEs que mais se destacam em 2018 nos quatro indicadores avaliados

4 CAEs que mais se destacam em 2018 nos 4 indicadores avaliados									
		Nº Empresas	%	Emprego	%	Vol. N. Milhões €	%	VAB Milhões €	%
7311	agências de publicidade	3 992	6,37%	11 624	10,01%	845,25	12,91%	308,81	13,13%
7111	atividades de arquitetura	9 339	14,89%	13 871	11,94%	471,79	7,21%	221,74	9,43%
9001	atividades das artes do espetáculo	16 795	26,79%	18 101	15,58%	341,00	5,21%	137,43	5,84%
4762	comércio a retalho de jornais, revistas e art. de papelaria em e.e.	3 990	6,36%	7 947	6,84%	854,70	13,05%	108,43	4,61%
	TOTAL SCC	62 701		116 168		6 548,07		2 351,70	
	Total 4 CAEs*	34 116	54,41%	51 543	44,37%	2 512,74	38,37%	776,42	33,02%

Fonte: INE

Os dados recolhidos permitem concluir que o SCC regista no período entre 2012 e 2018 uma tendência de crescimento.

5.5. Comércio Internacional de Bens Culturais

Os dados apresentados foram recolhidos do EUROSTAT e das *Estatísticas da Cultura* disponibilizadas pelo INE e dizem igualmente respeito aos anos de 2012 a 2018. Os dados recolhidos do EUROSTAT foram atualizados em fevereiro de 2020.

Os bens culturais são apresentados (Quadro 26) de acordo com o *Guide to Eurostat culture statistics* de 2018,²⁴ que segue os critérios do relatório final da *ESSnet-Culture final report* de 2012²⁵, baseada na estrutura da UNESCO para estatísticas da cultura.

Quadro 26: Categorias dos bens culturais (Comércio Internacional)

Comércio Internacional de Bens Culturais	
Domínios Culturais	Categorias de Bens Culturais
Património Cultural	Antiguidades, selos postais ou fiscais, peças de coleção e de colecionador
Artes Visuais	Obras de arte: pinturas, gravuras, esculturas, desenhos e outras Chapas e filmes fotográficos, expostos e revelados
Artesanato	Tecidos feitos à mão e artigos ornamentais Artigos de joalheria em metais preciosos e semipreciosos e pedras
Livros e materiais impressos	Livros Jornais, revistas e periódicos Mapas e cartas hidrográficas ou semelhantes
Arquitetura	Planos e desenhos para arquitetura, engenharia ou fins semelhantes
Audiovisual e multimédia	Música gravada em media, discos de gramofone, fitas magnéticas de gravação e media ótica; Audiovisual e media interativa: filmes, vídeos, videojogos (excl. consolas de videojogos) Consolas de videojogos (excluindo operadas por qualquer meio de pagamento)
Artes performativas	Instrumentos musicais; partes e acessórios

Fonte: EUROSTAT, 2018, p. 35

Em 2016, houve uma extensão da abrangência dos dados estatísticos do comércio internacional. As estatísticas de bens culturais aferem o valor do comércio de bens culturais entre países da União Europeia e fora dela. Optou-se por incluir o Reino Unido, já que em 2018 ainda era membro da UE. Os bens culturais identificados estão agregados em grupos significativos de forma a permitir que se tenha uma visão mais clara do comércio internacional do setor (EUROSTAT²⁶).

Em relação ao comércio de serviços culturais, que inclui as atividades que envolvem a venda e entrega de um serviço cultural intangível entre um produtor e um consumidor baseados em países ou economias diferentes, não são recolhidos dados agregados dos mesmos nem pelo EUROSTAT nem pelo INE devido a limitações de disponibilidade e de comparabilidade de dados em algumas categorias (Licenças para reproduzir e/ou distribuir produtos audiovisuais e relacionados; Serviços patrimoniais e recreativos).

²⁴ <https://ec.europa.eu/eurostat/documents/3859598/9433072/KS-GQ-18-011-EN-N.pdf/72981708-edb7-4007-a298-8b5d9d5a61b5>

²⁵ <https://ec.europa.eu/eurostat/documents/341465/3199631/essnet-culture.pdf/a6518128-69b3-4d89-82b8-060a3ad0d1d5>

²⁶ <https://ec.europa.eu/eurostat/web/culture/data>

Com base no EUROSTAT, procedeu-se, então, à recolha de dados relativos ao comércio internacional de bens culturais a partir de 2012 e até 2018. Optou-se por respeitar a quantificação dos dados em milhares de euros, conforme estão disponíveis na base de dados (Quadro 27), organizando-os relativamente ao comércio Intra-UE 28 e total (Intra-UE 28 + resto do Mundo).

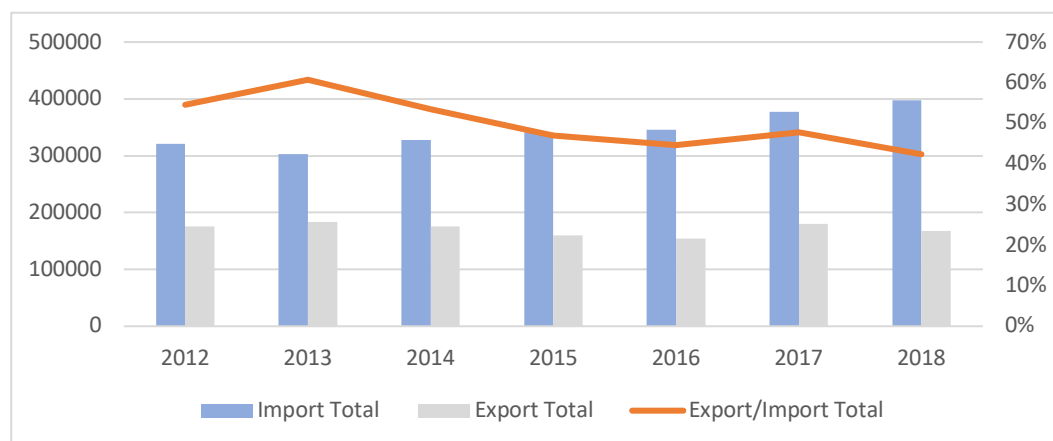
Quadro 27: Comércio Internacional de Bens Culturais (2012-2018)

Total das Importações e Exportações de Bens Culturais (Milhares €)							
	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
IMPORTAÇÕES Intra-UE 28	296 976 b)	280 907	304 316	313 285	315 736	343 435	350 414
IMPORTAÇÕES - TOTAL	321 299 b)	302 954	327 642	341 017	345 647	376 883	397 287
EXPORTAÇÕES Intra-UE 28	92 275 b)	101 326	95 773	95 136	104 790	107 198	110 489
EXPORTAÇÕES - Total	175 475 b)	183 931	175 301	160 388	154 090	180 097	168 296

Fonte: EUROSTAT. Nota: b) break in time series²⁷

Em relação aos dados totais (Gráfico 8), verifica-se que as importações totais passaram de 321 299 milhares € em 2012 para 397 287 milhares € em 2018, registando-se um aumento de 75 988 milhares €. As exportações passaram de um total de 175 475 milhares € para 168 296 milhares €, menos 7 179 milhares €, no mesmo espaço temporal.

Gráfico 8 : Evolução das importações e exportações totais (Milhares €) entre 2012 e 2018 e % da relação entre elas



Fonte: EUROSTAT

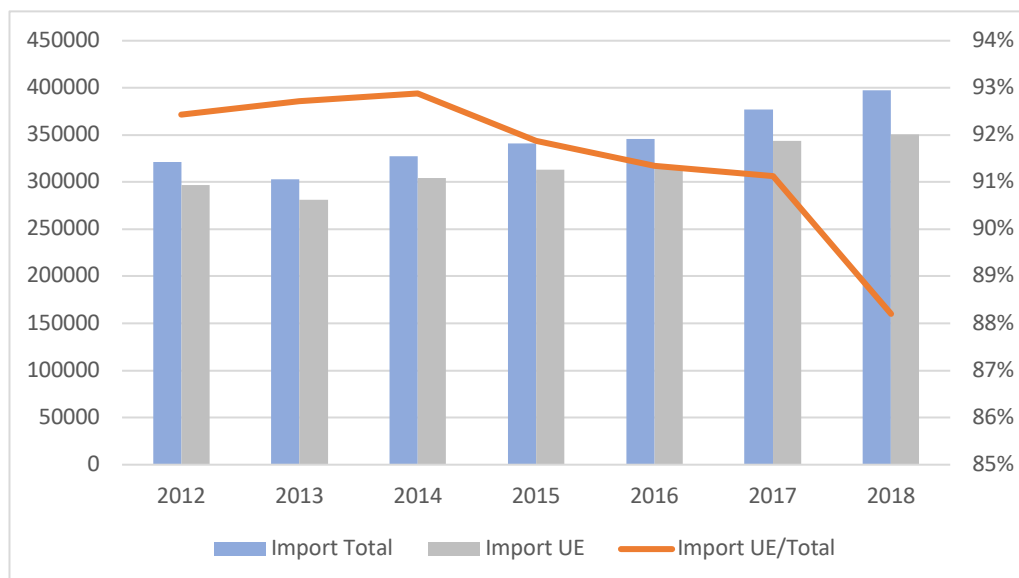
As importações totais, que desceram em 2013 para 302 954 mil €, registam uma tendência geral de subida (23,7% comparando 2018 com 2012).

A nível de importações Intra-UE 28 (Gráfico 9), estas passaram de um volume de 296 976 milhares € em 2012 para um total de 350 414 milhares € em 2018. Dentro do espaço europeu,

²⁷ https://ec.europa.eu/eurostat/cache/metadata/Annexes/migr_asydec_esms_an7.pdf, p. 47

tiveram um aumento de 53 438 milhares € no período entre 2012 e 2018, maior do que o verificado em relação ao resto do mundo, que correspondeu a +22 550 milhares €.

Gráfico 9: Evolução das importações (Milhares €) Intra-EU 28 e totais e % da variação entre ambas no período de 2012 a 2018

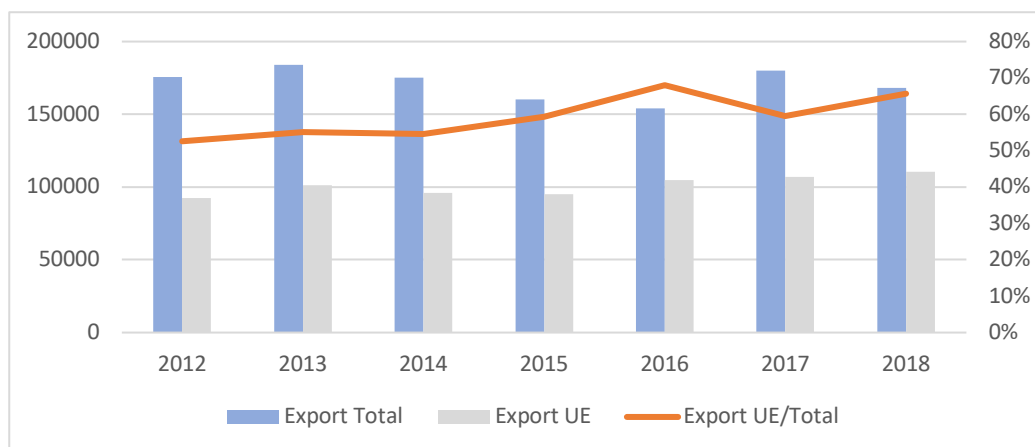


Fonte: EUROSTAT

Comparando o valor das exportações totais anuais de 2018 com 2012, verificamos que, desceram 4,1%.

As exportações para o espaço europeu (Gráfico 10) corresponderam em 2012 a 92 275 milhares € e em 2018 atingiram os 110 489 milhares €, equivalendo a um aumento de 18 214 €. Em relação ao resto do mundo, as exportações passaram de um volume de 83 200 milhares € em 2012 para 57 807 em 2018, tendo havido um decréscimo de 25 393 milhares €.

Gráfico 10: Evolução das exportações (Milhares €) Intra-UE e totais e % da variação entre ambas no período de 2012 a 2018



Fonte: EUROSTAT

A nível de importações totais, e tendo em conta a desagregação disponibilizada (ver Apêndices), é possível analisar as categorias de bens que mais contribuíram para o seu crescimento entre 2012 e 2018 (Quadro 28). Foi feita a análise dos dados calculando a percentagem de subida ou descida ao comparar o resultado de 2012 com o de 2018 e a média do volume de negócio da categoria de bem cultural ao longo dos anos estudados (2012 a 2018). Nem sempre são coincidentes, como se pode verificar. Se as importações de obras de arte cresceram 140%, a categoria que atinge uma média mais elevada é a respeitante ao comércio internacional de jornais, revistas e periódicos (70 373,5 mil €), ainda que se tenha verificado uma descida entre o valor de 2012 (78 769 mil €) e o de 2018 (61 978 mil €).

Quadro 28: Performance das importações totais (2012 e 2018)

Importações Totais			
Melhor desempenho %*	Melhor Média**	Pior desempenho %*	Média** mais baixa
Obras de arte (+140%)	Jornais (70 373,5 Mil €)	Chapas fotográficas (-54%)	Planos e desenhos (296 Mil €)
Instrumentos musicais (+84%)	Joalheria (64 039 Mil €)	Jornais (-21%)	Mapas (747,5 Mil €)
Joalheria (+62%)	Audiovisual e Música (60 710,5 Mil €)	Antiguidades (5%)	Antiguidades (1 003,5 Mil €)

Fonte: EUROSTAT. Nota: % variação comparando 2012 e 2018; **média da variação de volume de negócio entre os anos estudados

Quanto às exportações totais (Quadro 29), foram analisadas usando os mesmos critérios. A categoria que apresenta uma maior subida percentual é a relativa ao comércio internacional de instrumentos musicais: partes e acessórios (79%). A melhor média corresponde ao comércio de tecidos feitos à mão e artigos ornamentais, que passou de um volume de negócios de 46 421 mil € em 2012 para 59 263 mil € em 2018.

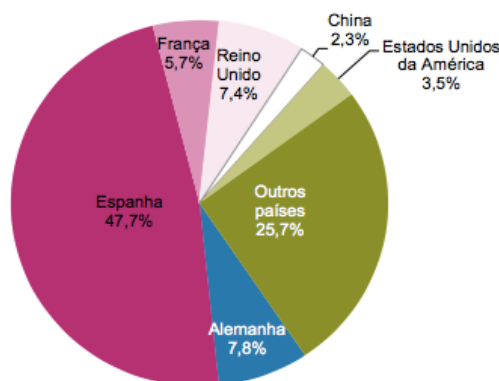
Quadro 29: Performance das exportações totais (2012 e 2018)

Performance das Exportações			
Melhor desempenho %*	Melhor Média**	Pior desempenho %*	Média** mais baixa
Instrumentos musicais (79%)	Tecidos e afins (52 842 Mil €)	Mapas (-93%)	Mapas (145 Mil)
Joalheria (45%)	Jornais (41 383 Mil €)	Planos e desenhos (-75%)	Planos e desenhos (427 Mil €)
Audiovisual e música (33%)	Joalheria (35 260 Mil €)	Consolas (-69%)	Chapas fotográficas (483 Mil)

Fonte: EUROSTAT. Nota: % variação comparando 2012 e 2018; **média da variação de vol. negócio entre os anos estudados

De acordo com o INE, as importações de bens culturais em 2018 (Imagem 11) são provenientes sobretudo de países da UE-28 (88,4%), correspondendo a Espanha a 47,7% e a Alemanha, a França e o Reino Unido a 20,9%. A importação relativa ao resto do mundo corresponde a 11,6%, sobretudo dos E.U.A. (3,5%) e da China (2,3%).

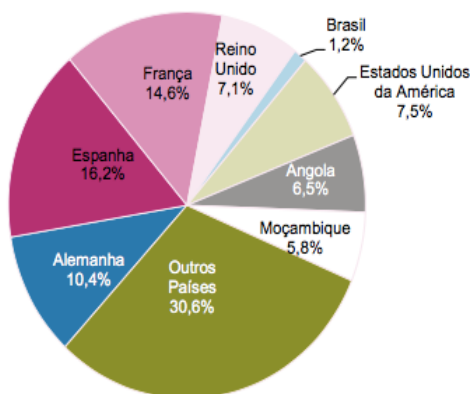
Imagem 11: Principais países de origem das importações de bens culturais (%), 2018



Fonte: INE, Estatísticas da Cultura, 2019, p. 80

Em relação às exportações do mesmo ano (Imagem 12), 65,5% tiveram como destino países da UE-28 (com destaque para a Espanha – 16,2%, e a França – 14,6%) e 34,5% o resto do mundo: Angola – 6,5%, E.U.A. – 7,5% e Moçambique – 5,8%.

Imagem 12: Principais países de destino das exportações de bens culturais (%) em 2018



Fonte: INE, Estatísticas da Cultura, 2019, p. 81

Assim, ao compararmos as importações e as exportações de bens culturais, verifica-se que as importações têm registado um crescimento acentuado em relação às exportações, o que deve merecer uma análise se se pretender fomentar o potencial exportador do SCC, promovendo as categorias que revelam uma maior capacidade de se distinguir nos mercados internacionais.

5.6. Covid-19: que impacto no SCC?

A visão estratégica do SCC merece, no contexto atual, reflexão. A pandemia abateu-se sobre o mundo e obriga à reavaliação de opções económicas a nível global, incluindo as que dizem respeito às atividades culturais e criativas.

Recentemente, em meados de 2020, dois dos países que mais cedo perceberam o potencial da economia criativa anunciaram programas de apoio ao setor. O governo inglês lançou em julho um pacote no valor de £1.57 bn para proteger o seu setor cultural e criativo (DCMS, 2020). O governo australiano divulgou em junho apoios no valor de 250 milhões de dólares australianos para a economia criativa, setor responsável por mais de 600 mil empregos no país. (Governo da Austrália, 2020).

A Alemanha anunciou, igualmente, em março, de 2020, apoios para o SCC na ordem dos €50 bn (ARTNET, 2020).

Perante a conjuntura económica atual, estes apoios assumem particular importância. A criatividade e a inovação próprias do SCC serão fundamentais para ultrapassar as dificuldades colocadas pela atual situação a nível mundial.

A relevância do SCC na economia mundial é cada vez mais comprovada. A nível europeu, de acordo com o EUROSTAT, empregava, em 2019, 7.4 milhões de pessoas, o equivalente a 3,7% do total de pessoas empregadas na UE-27. Em todos os países da UE, com exceção de três dos Estados-Membros, a maioria dos trabalhadores do SCC tinha um nível superior de escolaridade (EUROSTAT, 2019b). A economia criativa desenvolveu-se de forma consistente depois da crise de 2008, assistindo-se a uma procura crescente de entretenimento e cultura. Em 2017, havia 1.1 milhões de empresas culturais na UE-27 e o SCC empregava, em 2018, 8.7 milhões de pessoas, 3,8% do total do emprego na UE-28 (KEA, 2020, p. 2).

Com a chegada da pandemia, a produção global abrandou ou parou, arrastando consigo o SCC. Os eventos foram cancelados ou adiados, o que trouxe imensas repercussões.

Algumas das características específicas do SCC passam pela proximidade física implícita a inúmeras das suas atividades como acontece, por exemplo, no setor das artes performativas, e pela precariedade e sazonalidade de muito do emprego que lhe está associado. Além disso, o SCC está profundamente interligado com outros setores económicos essenciais como o turismo, o que aponta para que sofra uma grande queda. Ao perspetivar o impacto da pandemia, devemos ter presente que o SCC engloba uma variedade de subsectores, incluindo todas as atividades da cadeia de valor dos produtos culturais e criativos, desde o desenvolvimento à disseminação.

Assim, optou-se por referir algumas das opções políticas já conhecidas para colmatar os efeitos da pandemia e o que se projeta neste momento para o setor, com referência a algumas das

medidas que têm vindo a ser tomadas a nível governamental e por instituições públicas e privadas a nível nacional e internacional para enfrentar a crise económica e social.

É difícil perceber neste momento as consequências económicas que a pandemia já teve e irá ter no SCC. As primeiras estimativas apontam para a gravidade dos danos sofridos. O consumo de arte e entretenimento em algumas das economias do G7 diminuiu consideravelmente: -18 a -27% no Reino Unido, -20 a -27% na Alemanha, -17 a -24% na França e -20 a -25% na Itália (OCDE, 2020, p. 5). No final de outubro de 2020, segundo a UNESCO, 35% dos locais considerados Património Mundial ainda estava fechado²⁸. Um relatório governamental do Centro de Competência para as Indústrias Culturais e Criativas apresenta, em abril, estimativas relativas ao impacto da pandemia no SCC alemão, apontando para perdas no volume de negócios entre 35 a 75% na música, cinema e artes performativas (KKKB, 2020, p. 7). Estima-se que o conjunto do SCC sofra uma quebra de volume de negócios de 21,7 bn €, o que corresponde a 12,7% da faturação atual. O cenário mais grave prevê uma perda de 23%, correspondendo a 39,8 bn € (KKKB, 2020, p. III). No Reino Unido, calcula-se que as indústrias criativas possam enfrentar um declínio de £77bn no volume de negócios em 2020, menos 31% por comparação com 2019 (Oxford Economics, 2020, p. 20), com descidas previstas no VAB de cerca de 26%.

A pandemia está a chamar a atenção para a importância da infraestrutura cultural na economia do turismo e das viagens. O setor cultural terá igualmente de reavaliar a sua relevância para a economia e cidadania locais na ausência de viajantes internacionais. É ainda importante considerar o impacto nos trabalhadores do setor. Na UE-27, em 2019, a proporção de pessoas que trabalhavam por conta própria no campo da cultura era mais que o dobro da média observada para toda a economia (EUROSTAT, 2019b). A precariedade das condições de trabalho é específica do setor. As perdas sofridas devido à pandemia têm consequências distintas consoante as diferentes fontes de remuneração dos trabalhadores do SCC e a proteção social a que têm direito, muito desigual em toda a Europa. O impacto é mais significativo para os que dependem de eventos ao vivo ou de emissão de bilhetes. Algumas instituições conseguem lidar melhor com a situação devido à disponibilização de dinheiro público ou organizam atividades que requerem menor interação social. No entanto, há um fio comum: precariedade com um futuro incerto.

Contudo, nem todas as atividades do SCC enfrentam perdas. Os serviços de conteúdos online beneficiam de uma procura crescente. Segundo o The Guardian, a Netflix, gigante do

²⁸ <https://whc.unesco.org/en/news/2103>

streaming, anunciou em abril de 2020 mais 15.77 milhões de assinantes pagos em todo o mundo, bem acima dos esperados 7 milhões²⁹.

Em relação a medidas de apoio para mitigar o impacto da crise pandémica no SCC, são diversos os esforços assumidos. As organizações internacionais têm tomado diversas iniciativas. Quanto à União Europeia, os Estados Membros estão a discutir um aumento do orçamento do programa Europa Criativa para 1.5 bn €³⁰. A nível de apoios específicos, decidiu redirecionar algumas possibilidades de financiamento para as artes performativas lançando uma *call* para apoiar a cultura digital e a mobilidade virtual no valor de 2 milhões €. Outras medidas incluem o adiamento ou extensão de prazos de projetos financiados pelo Europa Criativa, assim como o redirecionamento de fundos ou o estabelecimento de fundos diretos, como é o caso do direcionado para o apoio a cinemas afetados pela pandemia³¹. Para além disso, a UE está a estudar formas de adaptar o Mecanismo de Garantia do SCC para mitigar o impacto da crise. A plataforma *Creative Unite*, criada com o apoio da UE-27, destina-se a facilitar o intercâmbio de conhecimentos. Oferece um espaço comum para o SCC fornecendo ajuda a artistas e operadores culturais europeus de forma a acederem a recursos e informações, além de oferecer oportunidades para cocriação e venda³².

O Conselho da Europa publicou uma série de ferramentas para auxiliar os Estados Membros a lidar com a crise sanitária de uma forma que respeite os valores fundamentais da democracia, do Estado de direito e dos direitos humanos³³. Preparou, ainda, uma lista de atividades culturais disponíveis online, tais como visitas a museus, locais considerados património, galerias e espetáculos³⁴. O *Compendium of Cultural Policies and Trends*, inserido neste organismo, desenvolveu uma secção específica com relatórios de diferentes países sobre medidas relacionadas com o Covid-19 e o SCC tomadas pelos governos e outros *stakeholders* e uma secção informando sobre iniciativas culturais online de diferentes setores. Oferece ainda uma visão comparativa das medidas financeiras adotadas e publica uma visão geral das medidas de reabertura³⁵.

²⁹ <https://www.theguardian.com/media/2020/apr/21/netflix-new-subscribers-covid-19-lockdown>

³⁰ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM%3A2020%3A442%3AFIN>

³¹ https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/content/corona-virus-how-it-affects-creative-europe-programme_en

³² <https://creativesunite.eu>.

³³ <https://rm.coe.int/sg-inf-2020-11-respecting-democracy-rule-of-law-and-human-rights-in-th/16809e1f40>

³⁴ <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/access-to-culture-during-covid-19>

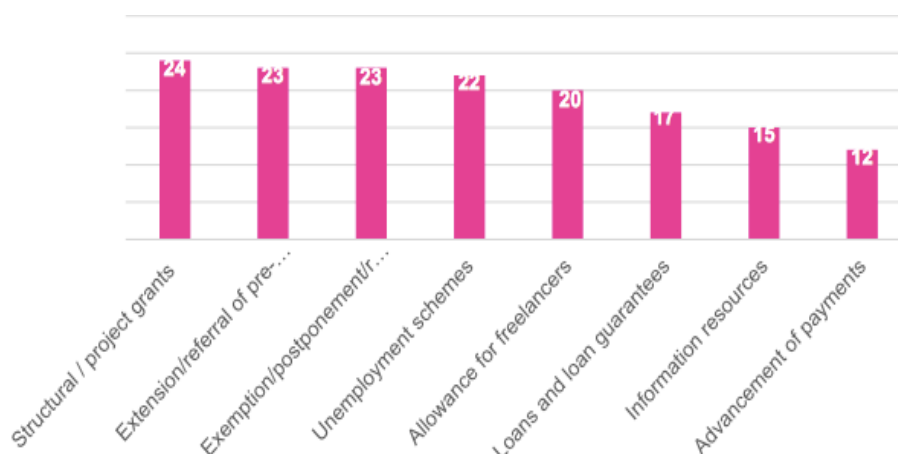
³⁵ [https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/access-to-culture-during-COVID-19#{"62760084":\[6\]}](https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/access-to-culture-during-COVID-19#{)

O contributo da UNESCO tem consistido sobretudo na monitorização das consequências da pandemia na cultura. Criou a publicação *Culture & Covid-19: Impact and Response Tracker*³⁶, que abrange um tópico diferente cada semana. Atualiza, igualmente, de forma regular, a monitorização relacionada com os locais classificados como Património Mundial e o seu fecho. Divulgou ainda o relatório *Museums around the World in the Face of COVID-19*³⁷ e lançou o movimento global *ResiliArt*³⁸, com uma série de debates virtuais com profissionais e artistas relevantes no setor com o objetivo de aumentar a consciencialização sobre o impacto de longo alcance das atuais medidas de confinamento no setor cultural. A UNESCO afirma que cerca de 50 países estão a participar no movimento.

A OCDE tem organizado desde abril uma série de conversas seguidas de formação para quem trabalha com políticas culturais do setor sob a forma de *webinars* com reflexões sobre a atual crise e o futuro do SCC³⁹.

Constata-se que se torna difícil apontar uma visão geral das medidas políticas na UE-27 devido à diferente forma de reportar medidas, ao uso de terminologia distinta, às diversas competências administrativas – centralizadas / não centralizadas e à forma como as medidas estão a ser implementadas. Segundo um estudo de 2020 da KEA, foram tomadas a nível nacional pelos governos ou por instituições públicas ou privadas mais de 500 ações de apoio (Imagem 13)

Imagem 13: Número de países que adotaram medidas de emergência e categoria de medidas



Fonte: KEA, 2020, p. 9

³⁶ <https://en.unesco.org/news/culture-covid-19-impact-and-response-tracker>

³⁷ <https://en.unesco.org/news/launch-unesco-report-museums-around-world-face-covid-19>

³⁸ <https://en.unesco.org/news/resiliart>

³⁹ <https://www.oecd.org/cfe/leed/culture-webinars.htm>

Se algumas das medidas têm uma abrangência global, um grande número é adaptado ao SCC. O estudo agrega as medidas de apoio em 8 categorias: subvenções estruturais/de projeto, extensão/referência a medidas de apoio já existentes, regimes de desemprego, empréstimos/garantias de empréstimos, isenção/adiamento de obrigações legais (impostos, aluguer, ...), adiantamento de pagamentos, recursos de informação e subsídios para freelancers. As medidas mais populares na UE estão ligadas à disponibilização de subvenções, ao adiamento de obrigações legais e a esquemas de proteção social.

Portugal

O nosso país tem acompanhado, na sua circunstância específica, o esforço da UE para apoiar o SCC. Os museus, monumentos e outros locais culturais estiveram encerrados desde meados de março até meados de maio. Os eventos agendados também não se realizaram, tendo sido feito um esforço no sentido de os reagendar. Sob o slogan “Não paramos. Estamos ON”, têm sido anunciadas algumas medidas pelo Governo Português. Contudo, permanecem indefinidos alguns dados relevantes como quando irão ser implementadas ou quais os procedimentos e os prazos de pagamento.

O Governo Português lançou uma série de medidas gerais de apoio para colmatar o impacto do Covid-19 na economia e no emprego, nomeadamente o acesso a proteção social e o adiamento do pagamento de prestações sociais e fiscais que abrangem trabalhadores independentes, incluindo os do setor cultural. Foi garantida a manutenção do orçamento global de 3 milhões € para a cultura, já incluído no orçamento nacional para 2020. Além da Linha de Apoio de Emergência às Artes no valor de 3 milhões €⁴⁰, a Direção Geral das Artes mantém os apoios relativamente a projetos já aprovados e que foram adiados devido à pandemia⁴¹. O Ministério da Cultura (MC) lançou igualmente um website específico⁴² onde podem ser encontradas as medidas relativas ao setor cultural aprovadas pelo Governo. O MC desenvolveu a plataforma colaborativa “Portugal entra em Cena” com o objetivo de pôr em contacto companhias privadas com as ideias e projetos de artistas e agentes culturais e, assim, potenciar investimentos diretos e imediatos no setor. O Instituto do Cinema e do Audiovisual⁴³ decidiu manter as candidaturas previstas e poderá acelerar e facilitar os procedimentos relativos à atribuição de apoios quando possível, agilizando o contacto próximo com os candidatos.

⁴⁰ <https://www.dgartes.gov.pt/pt/sel-curso/3446>

⁴¹ <https://www.dgartes.gov.pt/pt/node/3436>

⁴² www.culturacovid19.gov.pt

⁴³ <https://www.ica-ip.pt/pt/atualidade/medidas-excepcionais-covid-19/>

Em relação a ações empreendidas por organismos privados, destaca-se a Fundação Calouste Gulbenkian, que aprovou um fundo de emergência com o valor inicial de 5 milhões € para apoio às grandes áreas de intervenção da fundação: ciência, sociedade civil, saúde, educação e cultura. O fundo contempla apoio de emergência a artistas e a entidades do setor da produção artística cujos projetos tenham sido cancelados ou em áreas normalmente apoiadas pela fundação. Mantém e flexibiliza, igualmente, apoios já concedidos ou em processo de aprovação de forma a garantir a resiliência das estruturas de produção mais fragilizadas. A Fundação GDA optou pelo pagamento antecipado, em abril e maio de 2020, de cerca de 50% dos direitos de 2019 nos campos do audiovisual e dos fonogramas⁴⁴.

O Conselho da Europa, no *Compendium of Cultural Policies & Trends*, disponibiliza informação atualizada das medidas financeiras adotadas em múltiplos países (Quadro 30). Em relação a Portugal, são estas as medidas divulgadas, atualizadas a 23 de setembro de 2020:

Quadro 30: Algumas das medidas de apoio ao SCC tomadas em Portugal

Quem	MC	FCG	FCG	FGDA
O quê	Fundo/financiamento	Fundo/financiamento	Fundo/financiamento	Fundo/financiamento
Descrição	Linha de Apoio de emergência (através do Fundo de Desenvolvimento Cultural) para apoio às artes performativas, às artes plásticas e abordagens interdisciplinares de todas as entidades	Apoio de emergência em áreas normalmente apoiadas pela Fundação sob a forma de substituição parcial de ganhos perdidos indo de encontro ao custo de vida	Fundos para novos criadores em cinema, dança e teatro	Fundo para assegurar “necessidades básicas” dos artistas
A quem?	Instituições culturais	Negócios/ Pequenos negócios	Trabalhadores independentes/por conta de outrem	Trabalhadores independentes/por conta de outrem
Total	1 (Milhão €)	1.5 (Milhões €)	0.2 (Milhões €)	1 (Milhão €)
Como	20.000€ max. (entidades) 2.500€ max. (artistas individuais)	Não especificado	Não especificado	Não especificado

⁴⁴ <https://expresso.pt/coronavirus/2020-03-26-Covid-19.-GDA---Gestao-dos-Direitos-de-Autor-antecipados-pagamentos-aos-artistas>

Condições	Os candidatos trabalharem nos últimos 6 meses no projeto pelo qual concorrem	Não especificado	Não especificado	500€ de imediato, outros 500€ integrados num fundo maior
Estado	Anunciado	Aprovado	Aprovado	Anunciado

Fonte: Council of Europe, 2020b.

Nota: MC (Ministério da Cultura); FCG (Fundação Calouste Gulbenkian); FGDA (Fundação Gestão dos Direitos dos Autores)

A nível da sociedade civil, foram lançados inquéritos numa tentativa de se fazer um ponto da situação em relação às condições de trabalho, financeiras e sociais do setor cultural, entre os quais o levado a cabo pelo POLObs⁴⁵ da Universidade do Minho.

O SCC tem tentado adaptar-se e captar público recorrendo ao online. Continuam a ser adotadas medidas, a nível governamental, para proteger os profissionais e os subsectores mais necessitados.

⁴⁵ <http://www.lasics.uminho.pt/limesurvey/index.php/178624?lang=pt>

6. Conclusão e Considerações Finais

Os objetivos gerais propostos neste trabalho foram alcançados. O conhecimento da evolução recente do SCC em Portugal permite analisar a forma como o setor se foi consolidando nos últimos anos de forma a permitir alicerçar estratégias e traçar novos rumos.

O apontamento breve sobre alguns dos principais estudos publicados permitiu acompanhar a evolução na abordagem do setor segundo modelos internacionais como os da KEA, WIPO e UNCTAD, o que teve como consequência a reestruturação da abrangência a nível concetual do SCC ao longo dos anos, assim como das atividades culturais e criativas a incluir nos mapeamentos efetuados. Esta abordagem dos diferentes estudos permitiu perceber que os sistemas estatísticos convencionais, apesar dos esforços meritórios verificados, não refletem a complexidade do setor cultural e criativo e das atividades a incluir, dificultando a disponibilização e comparação de dados.

Os diferentes estudos publicados em Portugal comprovam como as diferentes tentativas de mapeamento dos códigos das CAEs a incluir no SCC continua sem uma definição única. Contudo, apontam para a relevância crescente do SCC na economia nacional. A resiliência do SCC perante a crise económica que Portugal atravessou está patente nos resultados. Apesar de uma quebra ligeira em 2013, o setor rapidamente recuperou, tanto a nível de emprego como de criação de riqueza.

Aquando da recolha de dados do SCC em Portugal no período entre 2012 e 2018, a primeira limitação foi a não uniformização das CAEs abrangidas por diferentes entidades oficiais (DGAE, INE) e o estudo de 2016 de Mateus. As *Estatísticas da Cultura* reformularam as CAEs a incluir a partir de 2017. Assim, procedeu-se ao levantamento dos indicadores económicos tidos em conta nas *Estatísticas da Cultura* relativas a 2018 a partir do Sistema Integrado de Contas Nacionais disponível no INE para permitir uma leitura abrangente da evolução do SCC no nosso país nos anos em estudo. A recolha feita permite inferir sobre o dinamismo do setor, ainda que com algumas oscilações. Posteriormente, procedeu-se ao levantamento dos dados do EUROSTAT e do INE sobre o comércio internacional de bens culturais entre 2012 e 2018. Também aqui foram encontradas dificuldades em relação às categorias de bens culturais a incluir por não serem coincidentes os dados nos dois organismos, o que implicou a opção pelos dados do EUROSTAT.

As dificuldades encontradas devido às alterações na abrangência do SCC acentuam a necessidade de um sistema de acompanhamento do setor mais célere e detalhado, facilmente disponível, continuando a aposta na legitimação do mesmo (NESTA, 2016). Para além disso, este estudo corrobora o que é defendido noutros estudos internacionais que apontam para a

necessidade de que haja uma recolha de dados qualitativos e quantitativos que vão para além das estatísticas oficiais sobre empresas, abrangendo aspetos como, por exemplo, a remuneração e as condições de trabalho dos trabalhadores das atividades incluídas no SCC (TERA, 2014), necessidade que se agudiza com o contexto de pandemia.

Identificado como promotor da competitividade e da coesão social de uma forma sustentável (UNCTAD, 2010), o SCC deve merecer a maior atenção de todos os *players*, entidades oficiais, privadas ou investidores. Defende-se que se devem ter em conta:

- o estímulo de novas formas eficientes de colaboração, nomeadamente através da criação de redes e de clusters (Fundação de Serralves, 2008) e de parcerias a nível tecnológico e digital, promovendo a proximidade do SCC com os cidadãos (KEA & PPMI, 2019) de formas inovadoras e apelativas;
- a aposta em novos modelos de negócio e em políticas integradas de desenvolvimento do setor a nível local, regional e nacional;
- as políticas públicas devem partir do que o SCC realmente é em Portugal e trabalhar a partir do conhecimento efetivo da realidade para poder apostar e desenvolver subsectores consoante os resultados e os desafios que se lhes colocam.

Mais uma vez, estamos perante novos desafios colocados pela pandemia. Se o SCC é um dos que mais sofre, também temos assistido a uma tentativa de adaptação rápida e à busca de novas formas de divulgação. À medida que a relação entre a cultura, a arte e a digitalização se estreita, alarga-se o público e a interação. O país só terá a ganhar com o dinamismo do SCC, pois a inovação e a criatividade estender-se-á a outros setores direta e indiretamente (TFCC, 2015), com repercussões económicas e sociais, já que todos os setores podem beneficiar dos *inputs* das atividades criativas (Harding e Belgrave, 2012).

Perante os programas da UE de apoio ao SCC, nomeadamente o novo quadro comunitário Europa Criativa 2021-2027⁴⁶, importa que as opções políticas alavanquem o setor para permitirem a continuidade do seu desenvolvimento. O conhecimento cada vez mais abrangente do setor possibilitará orientar e consolidar opções políticas e de financiamento esclarecidas que permitam alavancar as atividades culturais e criativas para que estas se possam continuar a afirmar como um motor de desenvolvimento económico sustentável que promove a coesão social quer no mercado interno quer externo.

⁴⁶ <https://www.europacriativa.eu/noticias/105-geral/628-europa-criativa-2021-2027-conheca-a-proposta-da-comissao-europeia>

Espera-se que este estudo possa ser o lançamento de outros. Seria interessante saber quais as consequências em termos económicos da WebSumit na criação de *startups* pertencentes ao SCC. Outra sugestão que fica é que seja feito o estudo do comércio internacional de todas as CAEs que fazem parte do SCC através da respetiva correspondência com os códigos internacionais. Perante o novo quadro comunitário Europa Criativa 2021-2027, parece pertinente o levantamento das atividades apoiadas pelo programa cessante e qual o retorno económico e social que daí adveio. Seria igualmente interessante fazer o levantamento do montante da despesa pública a nível de Governo central, regional e de municípios no SCC, quais as atividades que têm recebido mais apoios e quais as consequências económicas e sociais dessas apostas. Por fim, proceder-se a uma atualização do estudo feito em 2008 (Fundação de Serralves) permitiria perspetivar a evolução do SCC no Norte do país.

Concluindo, espera-se que este estudo permita um maior conhecimento do estado do SCC em Portugal até 2018 e que sirva de rampa de lançamento para outros estudos que permitam decisões mais informadas de todas as entidades públicas e privadas sobre o setor, contribuindo para o seu desenvolvimento e para o crescimento da economia.

Anexos

ANEXO A: Definição da abrangência do SCC (Comissão Europeia)

“Artigo 2.º - Definições

Para efeitos do presente regulamento, entende-se por:

(...)

(2) «Setores culturais e criativos», todos os setores cujas atividades se baseiam em valores culturais ou artísticos e noutras expressões criativas individuais ou coletivas. As atividades podem incluir a conceção, a criação, a produção, a divulgação e a conservação dos bens e serviços que encarnam uma expressão cultural, artística ou qualquer outra expressão criativa, e funções conexas, como a educação ou a gestão. Estas atividades terão potencial para gerar inovação e emprego, em particular graças à propriedade intelectual. Os setores incluem a arquitetura, os arquivos, as bibliotecas e os museus, o artesanato, o audiovisual (em particular o cinema, a televisão, os jogos de vídeo e as atividades multimédia), o património cultural material e imaterial, o design (incluindo o design de moda), os festivais, a música, a literatura, as artes do espetáculo, os livros e a edição, a rádio e as artes plásticas;”
(Comissão Europeia, 2018)

ANEXO B: Diferentes modelos de delimitação do SCC

1. DCMS Model

Advertising
 Architecture
 Art and antiques market
 Crafts
 Design
 Fashion
 Film and video
 Music
 Performing arts
 Publishing
 Software
 Television and radio
 Video and computer games

2. Symbolic Texts Model

Core cultural industries
 Advertising
 Film
 Internet
 Music
 Publishing
 Television and radio
 Video and computer games

Peripheral cultural industries
 Creative arts

Borderline cultural industries
 Consumer electronics
 Fashion
 Software
 Sport

3. Concentric Circles Model

Core creative arts
 Literature
 Music
 Performing arts
 Visual arts

Other core cultural industries
 Film
 Museums and libraries

Wider cultural industries
 Heritage services
 Publishing
 Sound recording
 Television and radio
 Video and computer games

Related industries
 Advertising
 Architecture
 Design
 Fashion

4. WIPO Copyright Model

Core copyright industries
 Advertising
 Collecting societies
 Film and video
 Music
 Performing arts
 Publishing
 Software
 Television and radio
 Visual and graphic art

Interdependent copyright industries
 Blank recording material
 Consumer electronics
 Musical instruments
 Paper
 Photocopiers, photographic equipment

Partial copyright industries
 Architecture
 Clothing, footwear
 Design
 Fashion
 Household goods
 Toys

5. UNESCO Institute for Statistics Model

Industries in core cultural domains
 Museums, galleries, libraries
 Performing arts
 Festivals
 Visual arts, crafts
 Design
 Publishing
 Television, radio
 Film and video
 Photography
 Interactive media

Industries in expanded cultural domains
 Musical instruments
 Sound equipment
 Architecture
 Advertising
 Printing equipment
 Software
 Audiovisual hardware

6. Americans for the Arts Model

Advertising
 Architecture
 Arts schools and services
 Design
 Film
 Museums, zoos
 Music
 Performing arts
 Publishing
 Television and radio
 Visual arts

Fonte: UNCTAD, 2013, p. 22

Apêndices

APÊNDICE A: Importações Intra-UE 28 de Bens Culturais - 2012-2018

Comércio Internacional de Bens Culturais - Importações Intra-UE 28 (Milhares €)								
Domínios Culturais	Categorias de Bens Culturais	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Património Cultural	Antiguidades, selos postais ou fiscais, peças de coleção e de colecionador	658	654	691	809	485	474	868
Artes Visuais	Obras de arte: pinturas, gravuras, esculturas, desenhos	6 625	4 704	6 669	5 604	4 455	6 643	6 934
	Chapas e filmes fotográficos, expostos e revelados	2 694	1 088	1 803	1 388	1 233	1 158	1 203
Artesanato	Tecidos feitos à mão e artigos ornamentais	25 512	26 434	28 298	31 190	34 300	29 770	27 734
	Artigos de joalharia em metais preciosos e semipreciosos e pedras	42 262	43 172	51 236	53 745	58 688	76 377	72 391
Livros e materiais impressos	Livros	37 028	37 677	38 375	39 905	41 110	43 713	45 130
	Jornais, revistas e periódicos	77 057	68 096	70 934	65 521	63 323	50 304	61 188
	Mapas e cartas hidrográficas ou semelhantes	614	262	321	428	543	408	773
Arquitetura	Planos e desenhos para arquitetura, engenharia ou fins semelhantes	236	572	459	1 454	244	847	340
Audiovisual e multimédia	Música em manuscrito, discos de gramofone, fitas magnéticas de gravação e media ótica; Audiovisual e media interativa: filmes, vídeos, videojogos (excl. consolas de videojogos)	54 039 b)	52 509	48 597	45 505	44 236	59 529 b)	61 961
	Consolas de videojogos (excluindo operadas por qualquer meio de pagamento)	35 698	29 339	40 113	42 803	39 669	46 311	44 547
Artes performativas	Instrumentos musicais; partes e acessórios	14 553 b)	16 399	16 821	24 932	27 450	27 900	27 344

Fonte: EUROSTAT. Nota: b) break in time series⁴⁷

APÊNDICE B: Importações Totais de Bens Culturais (Intra-UE 28 e Resto do Mundo) - 2012-2018

Comércio Internacional de Bens Culturais - Importações Totais: Intra-UE 28 e Resto do Mundo (Milhares €)								
Domínios Culturais	Categorias de Bens Culturais	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Património Cultural	Antiguidades, selos postais ou fiscais, peças de coleção e de colecionador	977	968	777	1 125	664	882	1 030
Artes Visuais	Obras de arte: pinturas, gravuras, esculturas, desenhos	9 863	6 898	9 274	8 515	11 880	13 430	23 638
	Chapas e filmes fotográficos, expostos e revelados	2 697	1 090	1 807	1 411	1 291	1 171	1 245
Artesanato	Tecidos feitos à mão e artigos ornamentais	28 723	31 450	34 169	38 657	40 874	37 297	38 169
	Artigos de joalharia em metais preciosos e semipreciosos e pedras	48 895	48 891	57 135	60 438	64 328	85 186	79 183
Livros e materiais impressos	Livros	42 276	42 347	43 486	46 274	47 153	49 329	51 378
	Jornais, revistas e periódicos	78 769	69 236	71 983	66 620	64 301	51 092	61 978
	Mapas e cartas hidrográficas ou semelhantes	656	283	349	467	563	468	839
Arquitetura	Planos e desenhos para arquitetura, engenharia ou fins semelhantes	238	573	467	1 459	249	854	354
Audiovisual e multimédia	Música em manuscrito, discos de gramofone, fitas magnéticas de gravação e media ótica; Audiovisual e media interativa: filmes, vídeos, videojogos (excl. consolas de videojogos)	56 286 b)	54 076	49 763	46 530	45 135	60 678 b)	65 135
	Consolas de videojogos (excluindo operadas por qualquer meio de pagamento)	35 998	29 446	40 406	43 303	40 158	47 061	45 100
Artes performativas	Instrumentos musicais; partes e acessórios	15 922 b)	17 696	18 026	26 217	29 051	29 434	29 237

Fonte: EUROSTAT. Nota: b) break in time series

⁴⁷ https://ec.europa.eu/eurostat/cache/metadata/Annexes/migr_asydec_esms_an7.pdf, p. 47

APÊNDICE C: Exportações Intra-UE 28 de Bens Culturais - 2012-2018

Comércio Internacional de Bens Culturais - Exportações Intra-UE 28 (Milhares €)								
Domínios Culturais	Categorias de Bens Culturais	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Património Cultural	Antiguidades, selos postais ou fiscais, peças de coleção e de colecionador	1 213	3 306	1 712	2 661	1 959	3 308	857
Artes Visuais	Obras de arte: pinturas, gravuras, esculturas, desenhos	7 620	6 584	9 527	6 477	9 512	8 653	7 424
	Chapas e filmes fotográficos, expostos e revelados	123	770	616	890	893	172	87
Artesanato	Tecidos feitos à mão e artigos ornamentais	36 718	41 333	41 120	41 811	47 404	45 215	47 176
	Artigos de joalheria em metais preciosos e semipreciosos e pedras	21 583	25 413	21 902	23 590	25 464	23 345	25 566
Livros e materiais impressos	Livros	12 605	10 448	8 218	6 562	4 742	6 878	9 447
	Jornais, revistas e periódicos	1 192	3 271	1 329	1 788	2 288	3 615	3 808
	Mapas e cartas hidrográficas ou semelhantes	15	0,27	0,33	3,4	8,83	2,72	1,73
Arquitetura	Planos e desenhos para arquitetura, engenharia ou fins semelhantes	496	11	97	30	997	338	146
Audiovisual e multimédia	Música em manuscrito, discos de gramofone, fitas magnéticas de gravação e média ótica; Audiovisual e média interativa: filmes, vídeos, videojogos (excl. consolas de videojogos)	3 801 b)	4 541	2 772	2 651	4 534	10 365 b)	8 898
	Consolas de videojogos (excluindo operadas por qualquer meio de pagamento)	4 273	851	4 618	5 079	3 026	830	813
Artes performativas	Instrumentos musicais; partes e acessórios	2 635 b)	4 797	3 862	3 593	3 962	4 477	6 265

Fonte: EUROSTAT. Nota: b) break in time series

APÊNDICE D: Exportações Totais de Bens Culturais (Intra-UE 28 e Resto do Mundo) - 2012-2018

Comércio Internacional de Bens Culturais - Exportações Totais: Intra-UE 28 e Resto do Mundo (Milhares €)								
Domínios Culturais	Categorias de Bens Culturais	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Património Cultural	Antiguidades, selos postais ou fiscais, peças de coleção e de colecionador	2 722	4 104	2 407	4 240	2 482	4 724	1 519
Artes Visuais	Obras de arte: pinturas, gravuras, esculturas, desenhos	17 283	13 237	19 974	11 533	12 577	12 593	11 778
	Chapas e filmes fotográficos, expostos e revelados	537	1 068	931	1 115	1 048	305	429
Artesanato	Tecidos feitos à mão e artigos ornamentais	46 421	50 522	51 052	53 329	55 697	55 548	59 263
	Artigos de joalheria em metais preciosos e semipreciosos e pedras	28 792	41 738	31 028	33 708	37 377	53 513	41 728
Livros e materiais impressos	Livros	55 035	49 077	47 165	33 511	21 502	26 234	27 731
	Jornais, revistas e periódicos	4 559	6 385	4 073	4 145	4 010	5 788	4 712
	Mapas e cartas hidrográficas ou semelhantes	270	283	141	98	38	57	19
Arquitetura	Planos e desenhos para arquitetura, engenharia ou fins semelhantes	680	106	239	781	1 039	371	173
Audiovisual e multimédia	Música em manuscrito, discos de gramofone, fitas magnéticas de gravação e média ótica; Audiovisual e média interativa: filmes, vídeos, videojogos (excl. consolas de videojogos)	9 158 b)	9 558	7 406	5 899	8 443	12 740 b)	12 143
	Consolas de videojogos (excluindo operadas por qualquer meio de pagamento)	6 171	2 069	6 217	6 494	5 375	2 082	1 898
Artes performativas	Instrumentos musicais; partes e acessórios	3 848 b)	5 782	4 667	5 536	4 504	6 143	6 903

Fonte: EUROSTAT. Nota: b) break in time series

Este trabalho foi desenvolvido no âmbito do projeto (NORTE-01-0145-FEDER-022133), cofinanciado pelo Programa Operacional Regional do Norte (NORTE 2020), através do Portugal 2020 e do Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional (FEDER)

Bibliografia

ADORNO, Theodor W. e HORKHEIMER, Max. (1969). *Dialética do Esclarecimento*. 2ª edição, Frankfurt. Disponível online em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/208/o/fil_dialetica_esclarec.pdf, Acedido em: 12 fev. 2020.

ARTNET. (2020). Germany has rolled out a staggering €50 billion aid package for small business that boots artists and galleries. *Artnetnews*. Disponível online em: <https://news.artnet.com/art-world/german-bailout-50-billion-1815396>, Acedido em: 19 jul 2020.

BAKHSHI, Hasan, FREEMAN, Alan e HIGGS, Peter. (2013a). *A Dynamic Mapping of the UK's Creative Industries*. NESTA. Disponível online em: https://media.nesta.org.uk/documents/a_dynamic_mapping_of_the_creative_industries.pdf, Acedido em: 28 jan. 2020.

BAKHSHI, Hasan, HARGREAVES, Ian e MATEOS-GARCIA, Juan. (2013b). *A Manifesto for the Creative Economy*. NESTA. Disponível online em: <https://media.nesta.org.uk/documents/a-manifesto-for-the-creative-economy-april13.pdf>, Acedido em: 10 mar. 2020.

BAKHSHI, Hasan. (2016). *Putting Creativity on the Map. Classification, Measurement and Legitimation of the Creative Economy*. NESTA. Disponível online em: https://media.nesta.org.uk/documents/putting_creativity_on_the_map.pdf, Acedido em 25 jan. 2020.

BENDASSOLLI, Pedro F., KIRSCHBAUM, Charles, CUNHA, Miguel Pina e WOOD Jr, Thomas. (2009). *Indústrias criativas: definição, limites e possibilidades*. RAE: Revista de Administração de Empresas. 49, nº 1, enero-marzo, 10-18. Fundação Getulio Vargas. Brasil. Disponível online em: https://www.researchgate.net/publication/247854608_Industrias_criativas_definicao_limites_e_possibilidades, Acedido em: 22 jan. 2020.

CCDR-N. Comissão de Coordenação e Desenvolvimento Regional do Norte. (2006). *NORTE 2015. Competitividade e Desenvolvimento - Uma Visão Estratégica*. Disponível online em:

https://sigarra.up.pt/fep/pt/pub_geral.pub_view?pi_pub_base_id=12629&pi_pub_r1_id=,
Acedido em 21 jan. 2020.

COMISSÃO EUROPEIA. (2018). *Regulamento do Parlamento Europeu e do Conselho que cria o programa Europa Criativa (2021-2027) e que revoga o Regulamento (UE) n.º 1295/2013*. Disponível online em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/HTML/?uri=CELEX:52018PC0366&from=EN>, Acedido em: 28 abr. 2020.

COUNCIL OF EUROPE. (2020a). *Covid-19—How to explore art and culture and heritage of Europe from home*. Disponível online em: [https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/access-to-culture-during-COVID-19#{"62760084":\[6\]}](https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/access-to-culture-during-COVID-19#{), Acedido em: 2 out. 2020.

COUNCIL OF EUROPE. (2020b). *Financial measures. Compendium of Cultural Policies & Trends*. Disponível online em: <https://www.culturalpolicies.net/covid-19/comparative-overview-financial>, Acedido em: 1 out. 2020.

CROCIATA, A. (2019). *Measuring creative economies: Existing models & the DISCE Approach*. DISCE Publications. Disponível online em: <https://disce.eu/wp-content/uploads/2019/12/DISCE-Report-D2.1.pdf>, Acedido em: 20 jan. 2020.

CULTURE STATISTICS PROGRAM. (n.d). *Canadian Framework for Culture Statistics, 2004*. Disponível online em: https://www150.statcan.gc.ca/n1/en/pub/81-595-m/81-595-m2004021-eng.pdf?st=c-_lly92, Acedido em: 19 fev. 2020.

DCA. Department of Communications and the Arts. Australia. (1994). *Creative nation: Commonwealth cultural policy, October 1994*. (Rev. ed). [Dept. of Communications and the Arts], [Canberra]. Disponível online em: <https://webarchive.nla.gov.au/awa/20031203235148/http://www.nla.gov.au/creative.nation/contents.html>, Acedido em 3 mar. 2020.

DCMS. Department of Culture, Media & Sports. (1998). *Creative Industries Mapping Documents 1998*. Disponível online em: <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-mapping-documents-1998>, Acedido em: 12 fev. 2020.

DCMS. Department of Culture, Media & Sports. (2007). *Staying Ahead: the Economic Performance of the UK's Creative Industries, 2007*. Disponível online em: <https://static.a-n.co.uk/wp-content/uploads/2013/11/4175593.pdf>, Acedido em: 8 fev. 2020.

DCMS. (2020). *£1.57 billion investment to protect Britain's world-class cultural, arts and heritage institutions*. Press release GOV.UK. Disponível online em: <https://www.gov.uk/government/news/157-billion-investment-to-protect-britains-world-class-cultural-arts-and-heritage-institutions>, Acedido em: 19 jul 2020.

DGAE. DIREÇÃO GERAL DAS ATIVIDADES ECONÓMICAS. (2018). *Sinopse. Indústrias Culturais e Criativas, 2018*. Disponível online em: https://www.dgae.gov.pt/gestao-de-ficheiros-externos-dgae-ano-2019/sinopse-industrias-culturais-e-criativas_2018.aspx, Acedido em: 14 jul 2020.

DGAE. DIREÇÃO GERAL DAS ATIVIDADES ECONÓMICAS. (2018). *Ficha Tecido Empresarial - Indústrias Culturais e Criativas, 2018*. Disponível online em: <https://www.dgae.gov.pt/gestao-de-ficheiros-externos-dgae-ano-2018/ficha-tecido-empresarial-industrias-culturais-e-criativas.aspx>, Acedido em: 14 jul 2020.

EUROPEAN COMMISSION. (2010a). *European Competitiveness Report 2010*. Disponível online em: <http://bookshop.europa.eu/en/european-competitiveness-report-2010-pbNBAK10001/>, Acedido em: 25 mai. 2020.

EUROPEAN COMMISSION. (2010b). *GREEN PAPER: Unlocking the potential of cultural and creative industries*. Bruxelas. Disponível online em: https://www.creativeeuropeireland.eu/content/resources/8.%20greenpaper_creative_industries_en.pdf, Acedido em: 27 mar. 2020.

EUROPEAN COMMISSION. (2012). *ESSnet-Culture. European Statistical System Network on Culture. Final Report*. https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/reports/ess-net-report_en.pdf, Acedido em: 26 mar. 2020.

EUROPEAN COMMISSION. (2019). *Creative Europe Monitoring Report 2019*. Disponível online em: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/f16e7fc0-ecc3-11ea-b3c6-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF>, Acedido em 9 abr. 2020.

EUROPEAN COMISSION. (2020). *The EU budget powering the recovery plan for Europe*. Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. Disponível online em: https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/about_the_european_commission/eu_budget/1_en_act_part1_v9.pdf, Acedido em: 2 out. 2020.

EUROPEAN COMISSION. (n.d.). *Coronavirus: How it Affects the Creative Europe Programme*. Disponível online em: https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/content/corona-virus-how-it-affects-creative-europe-programme_en, Acedido em: 18 set. 2020.

EUROSTAT. (2018). *Guide to Eurostat Culture Statistics*. Disponível online em: <https://ec.europa.eu/eurostat/documents/3859598/9433072/KS-GQ-18-011-EN-N.pdf/72981708-edb7-4007-a298-8b5d9d5a61b5>, Acedido em: 25 set. 2020.

EUROSTAT. (2019a). *International trade in cultural goods. Revised scope List of codes*. Disponível online em: https://ec.europa.eu/eurostat/cache/metadata/Annexes/cult_trd_go_esms_an2.pdf, Acedido em: 21 set. 2020.

EUROSTAT. (2019b). *Culture statistics - Cultural Employment*. Disponível online em: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Culture_statistics_-_cultural_employment, Acedido em: 19 set. 2020.

FUNDAÇÃO DE SERRALVES. (2008). *Estudo Macroeconómico. Desenvolvimento de um cluster de Indústrias Criativas na Região do Norte*. Agenda Regional das Indústrias Criativas. Disponível online em: https://www.igac.gov.pt/documents/20178/558198/industriascriativas_CCDD-N-1.pdf/3f9e1f14-6d8a-4598-9ed7-ef2dfc1226aa, Acedido em: 09 mar. 2020.

FCT. FUNDAÇÃO PARA A CIÊNCIA E TECNOLOGIA. (2014). *ENEI – Estratégia Nacional de Investigação e Inovação para uma Especialização Inteligente 2014-2020*. Disponível online em: https://www.portugal2020.pt/sites/default/files/enei_versao_final_0.pdf, Acedido em: 10 jul 2020.

GOMES, Rui T. e MARTINHO, Teresa. (2009). *Trabalho e Qualificação nas Atividades Culturais*. Observatório das Atividades Culturais. Obs Pesquisas. 2009. Disponível online em: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEWjkj4CXgtfqAhVIXBoKHUO7CkQQFjAAegQIBBAB&url=http%3A%2F%2Fwww.gepac.gov.pt%2Fgepac-oac%2Fobs-pesquisas-n-14-pdf.aspx&usg=AOvVaw3X9a6dkrxiXNWzXiJeF4cW>, Acedido em: 11 jul 2020.

GORDON, J. e BEILBY-ORRIN, H. (2007). *International Measurement of the Economic and Social Importance of Culture*. OECD Statistics Working Papers, No. 2007/03, OECD Publishing, Paris. Disponível online em: <https://doi.org/10.1787/5k92znx7sc30-en>, Acedido em: 27 maio 2020.

GOVERNO DA AUSTRÁLIA. (2020). *\$250 Million Jobmaker Plan to Restart Australia's Creative Economy*. Media Release. Disponível online em: <https://www.pm.gov.au/media/250-million-jobmaker-plan-restart-australias-creative-economy>, Acedido em: 19 jul. 2020.

HARDING, Steve e BELGRAVE, Jesse. (2012). Short Study on Cross Innovation. *Cross Innovation Partnership*. Disponível online em: <http://www.cross-innovation.eu/wp-content/uploads/2013/05/Cross-Innovation-Short-Study-final.pdf>, Acedido em: 14 jun. 2020.

HARTLEY, John. (2007) *From creative industries to creative economy: flying like a well-thrown bird?* [in Chinese], in Hartley, John, Eds. *Creative Industries*, pages pp. 5-18. Tsinghua University Press. Disponível online em: <https://eprints.qut.edu.au/13247/1/13247.pdf>, Acedido em: 7 ago. 2020.

HARTLEY, John e MONTGOMERY, Lucy (2009) *Creative Industries come to China (MATE)*. *Chinese Journal of Communication*, 2(1). 1-12. Disponível online em: <https://eprints.qut.edu.au/25971/1/25971.pdf>, Acedido em: 3 jun. 2020.

HIGGS, Peter, CUNNINGHAM, Stuart e BAKHSHI, Hasan. (2008). *Beyond the creative industries: Mapping the creative economy in the United Kingdom*. NESTA. Disponível online em: https://media.nesta.org.uk/documents/beyond_the_creative_industries_report.pdf, Acedido em: 21 mar. 2020.

IDEA; KEA e IMEC-SMIT-VUB. (2017). *Mapping the Creative Value Chains. A study on the economy of culture in the digital age*. European Commission. Bruxelas. Disponível online em:

<https://eusea.info/wp-content/uploads/2019/06/Mapping-the-value-chain.pdf>, Acedido em: 9 abr. 2020.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTATÍSTICA. (2007). *Classificação Portuguesa das Atividades Económicas Rev.3*. Lisboa. Disponível online em: https://www.ine.pt/ine_novidades/semin/cae/CAE_REV_3.pdf, Acedido em: 5 jan. 2020.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTATÍSTICA. (2019). *Estatísticas da Cultura 2018*. Disponível online em: https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_publicacoes&PUBLICACOESTipo=ea&PUBLICACOEScolecao=107703&selTab=tab0&xlang=pt, Acedido em: 8 jul. 2020.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTATÍSTICA. (n.d.) *Sistema de Contas Integradas das Empresas*. Disponível online em: https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_indicadores&indOcorrCod=0006569&contexto=bd&selTab=tab2&xlang=pt, Acedido em: 10 jul. 2020.

KEA EUROPEAN AFFAIRS. 2006. *The Economy of Culture in Europe*. Disponível online em: <https://keanet.eu/wp-content/uploads/2019/09/studynew.pdf>, Acedido em: 03 jan. 2020.

KEA & PPMI. (2019). *Research for CULT Committee – Culture and creative sectors in the European Union- key future developments, challenges and opportunities*. European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels. Disponível online em: [http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2019/629203/IPOL_STU\(2019\)629203_EN.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2019/629203/IPOL_STU(2019)629203_EN.pdf), Acedido em: 5 jun. 2020.

KEA EUROPEAN AFFAIRS. (2020). *The impact of the COVID-19 pandemic on the Culture and Creative Sector*. Disponível online em: https://keanet.eu/wp-content/uploads/Impact-of-COVID-19-pandemic-on-CCS_COE-KEA_26062020.pdf, Acedido em: 29 set. 2020.

KKKB. KOMPETENZZENTRUM KULTUR UND KREATIVWIRTSCHAFT DES BUNDES. 2020. *COVID 19 Impact on the Cultural and Creative Industries in Germany– Economic Effects in a Scenario Analysis*. Disponível online em: https://kreativ-bund.de/wp-content/uploads/2020/05/Short_paper_Impact_Report_COVID_191.pdf, Acedido em: 5 mai. 2020.

LANDRY, Charles e BIANCHINI, Franco. (1995). *The Creative City*. Demos. Londres. Disponível online em: <https://www.demos.co.uk/files/thecreativecity.pdf>, Acedido em: 10 jan. 2020.

LANDRY, Charles. (2008). *The Creative City. A Toolkit for Urban Innovators*. 2ª edição. London. Comedia. 2ª edição. Disponível online em: https://www.academia.edu/24722367/The_Creative_City_Charles_Landry, Acedido em: 17 jan. 2020.

LANDRY, Charles. (2011). *Creativity, Culture & the City: A question of interconnection*. Disponível online em: https://www.forum-avignon.org/sites/default/files/editeur/ECCE_report.pdf, Acedido em: 20 jan. 2020.

MATEUS, Augusto & Associados. (2010). *O Setor Cultural e Criativo em Portugal*. Disponível online em: <https://www.igac.gov.pt/documents/20178/558004/O+setor+cultural+e+criativo+em+portugal.pdf/5e866ee3-7593-46e9-87a5-c632ed8d4625>, Acedido em: 04 fev. 2020.

MATEUS, Augusto & Associados. (2013). *A cultura e a criatividade na internacionalização da economia portuguesa. Relatório Final*. Disponível online em: <http://www.gepac.gov.pt/gepac-seminarios/cultura2020/estudo-augusto-mateus-pdf.aspx>, Acedido em: 06 fev. 2020.

MATEUS, Augusto & Associados. (2016). *A Economia Criativa em Portugal – Relevância para a Competitividade e Internacionalização da Economia Portuguesa*. Disponível online em: https://issuu.com/addict-creativeeconomy/docs/addict_economia_criativa_vf, Acedido em: 20 junho 2020.

NATHAN, Max., PRATT, Andy e RINCON-AZNAR, Ana. (2015). *Creative economy employment in the EU and the UK, a comparative analysis*. NESTA. Disponível online em: https://media.nesta.org.uk/documents/creative_economy_employment_in_the_uk_and_the_eu_v8.pdf, Acedido em: 10 mar. 2020.

OCDE. (2020). *Evaluating the Initial Impact of COVID-19 Containment Measures on Economic Activity*. Disponível online em: https://read.oecd-ilibrary.org/view/?ref=126_126496-

evgsi2gmqj&title=Evaluating_the_initial_impact_of_COVID-19_containment_measures_on_economic_activity#page=5), Acedido em: 8 jul. 2020.

OXFORD ECONOMICS. (2020). *The projected economic impact of covid-19 on the UK creative industries*. Disponível online em: <https://www.oxfordeconomics.com/recent-releases/The-Projected-Economic-Impact-of-COVID-19-on-the-UK-Creative-Industries>, Acedido em: 20 set. 2020.

PAREJA-EASTAWAY, Monstserrat. (2016). Creative Industries. *Journal of Evolutionary Studies in Business*. 1: número 1, 38-50, janeiro-junho 2016. Barcelona. Disponível online em: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/109832/1/660264.pdf>, Acedido em: 18 fev. 2020.

PHILANTHROPYNEWSDIGEST.ORG. 2020. *UK creative industries face \$92.7 billion loss in 2020 due to COVID-19*. Disponível online em: https://philanthropynewsdigest.org/news/uk-creative-industries-face-92.7-billion-loss-in-2020-due-to-covid-19?utm_medium=email&utm_source=PND%20News%20-%20All%20Subscribers&utm_campaign=pnd20200623, Acedido em: 21 set. 2020.

PINTO, Mariana. (2014). *A Crise de Dívida Soberana na Área do Euro*. Dissertação (Mestrado em Economia). Portugal, Universidade do Porto, Porto, 2014. Disponível online em: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiQ4I-RjNrqAhUpBWMBHf0bBqYQFjACegQIAxAB&url=https%3A%2F%2Fsigarra.up.pt%2Ffept%2Fpub_geral.show_file%3Fpi_doc_id%3D26887&usg=AOvVaw3jcKbqY3QfAogFGJeOe9t2, Acedido em 12 jul 2020.

PRATT, Andy C. (2012). *The Cultural and Creative Industries: Organisational and Spatial Challenges to their Governance*. Die Erde. 143 No 4: 317-334. Disponível online em: <https://www.die-erde.org/index.php/die-erde/article/view/19/15>, Acedido em: 2 mar. 2020.

SOENDERMANN, Michael. (2019). *Creative Europe: Measuring the Culture & Creative Industries in the EU*. Disponível online em: https://unctad.org/meetings/en/Contribution/cep2019-25-10-contribution_en_Germany.pdf, Acedido em: 9 jul 2020.

TERA CONSULTANTS. (2014). *The Economic Contribution of the Creative Industries to EU GDP and Employment. Evolution 2008-2011*. Paris. FORUM D'AVIGNON. Disponível

online em: <https://www.teraconsultants.fr/wp-content/uploads/2014/10/2014-Oct-European-Creative-Industry-GDP-Jobs-full-Report-ENG.pdf>, Acedido em: 9 set. 2020.

TFCC. TOM FLEMING CREATIVE CONSULTANCY. (2015). *Cultural and creative spillovers in Europe: Report on a preliminary evidence review*. Disponível online em: https://www.artscouncil.org.uk/sites/default/files/download-file/Cultural_creative_spillovers_in_Europe_full_report.pdf, Acedido em: 12 set. 2020.

UNCTAD. (2008). *Creative Economy Report 2008. The Challenge of Assessing the Creative Economy: towards Informed Policy-making*. Disponível online em: https://unctad.org/en/Docs/ditc20082cer_en.pdf, Acedido em: 12 abr. 2020.

UNCTAD. (2010). *Creative Economy Report 2010. Creative Economy: A Feasible Development Option*. Disponível online em: https://unctad.org/system/files/official-document/ditctab20103_en.pdf, Acedido em: 3 mar. 2020.

UNDP. (2004) Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento. 2004. *Relatório do Desenvolvimento Humano 2004. Liberdade Cultural num Mundo Diversificado*. Queluz. Disponível online em: [hdr.undp.org > sites > default > files > hdr2004-portuguese](http://hdr.undp.org/sites/default/files/hdr2004-portuguese), Acedido em: 17 abr. 2020.

UNDP. (2013). *Creative Economy Report 2013. Widening Local Development Pathways*. Nova Iorque. Disponível online em: <http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013.pdf>, Acedido em: 26 mar. 2020.

UNESCO. 2020a. *Monitoring World Heritage Site Closures*. Disponível online em: <https://en.unesco.org/covid19/cultureresponse/monitoring-world-heritage-site-closures>, Acedido em: 5 jul. 2020.

UNESCO. 2020b. *Culture & COVID-19: Impact and Response Tracker*. Disponível online em: <https://en.unesco.org/news/culture-covid-19-impact-and-response-tracker>, Acedido em: 5 ago. 2020.

UNESCO. 2013. *Creative Economy Report. Widening Local Development Pathways*. Disponível online em: <http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013.pdf>, Acedido em: 15 jul 2020.

UNESCO. 2015. *Cultural times. The first global map of cultural and creative industries*. Disponível online em: https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/cultural_times_the_first_global_map_of_cultural_and_creative_industries.pdf, Acedido em: 11 jul 2020.

WIPO. 2003. *Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries*. Disponível online em: https://www.wipo.int/meetings/en/doc_details.jsp?doc_id=18410, Acedido em: 24 fev. 2020.

WIPO. 2006. *The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Mexico*. Disponível online em: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/performance/pdf/econ_contribution_cr_mx.pdf, Acedido em: 24 fev. 2020.

WIPO. 2015. *Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries*. Disponível online em: <https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=259>, Acedido em: 25 fev. 2020.