



Escola das Artes
Universidade Católica Portuguesa
Mestrado em Gestão de Indústrias Criativas

EFEITOS SPILLOVER DAS INDÚSTRIAS CULTURAIS E CRIATIVAS
UMA SCOPING REVIEW DA INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA PUBLICADA DE 2012 A
2021

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

Maria José Faria Durão

Porto
fevereiro, 2023



Escola das Artes
Universidade Católica Portuguesa
Mestrado em Gestão de Indústrias Criativas

EFEITOS SPILLOVER DAS INDÚSTRIAS CULTURAIS E CRIATIVAS
UMA SCOPING REVIEW DA INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA PUBLICADA DE 2012 A
2021

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

Por Maria José Faria Durão
Sob a orientação de Professor Doutor Luís Teixeira

Porto
fevereiro, 2023

AGRADECIMENTOS

À Ana Luísa por todas as dicas que, gentilmente, me deu sempre que a procurei.

Ao Doutor Tom Fleming da *Tom Fleming Creative Consultancy*, pela atenção e disponibilidade no apoio e esclarecimento das minhas dúvidas quanto ao tópico deste trabalho.

Ao Otto, que tanto me ajudou neste trabalho, ainda que sem com isso contar, durante as nossas longas conversas, longas o suficiente para me fazer ver quem sou e onde quero estar.

Aos professores e às professoras da Escola das Artes da Universidade Católica do Porto, com quem tive o prazer de aprender durante os dois anos de mestrado, pelo conhecimento partilhado e, acima de tudo, pelos ensinamentos ditos e não ditos que, em boa hora, se irão desprender ao longo da vida. Por isso, a minha eterna gratidão.

À Professora Doutora Margarida Azevedo e ao Professor Doutor João Novais, um agradecimento especial, pela amabilidade em esclarecer algumas dúvidas relacionadas com esta dissertação.

Finalmente, ao meu orientador, Professor Doutor Luís Teixeira, quero agradecer pela instrução durante todo o processo de elaboração desta dissertação. Com a sua permanente disponibilidade e o esclarecimento de todas as minhas dúvidas e inquietações, foi fundamental para garantir a qualidade deste trabalho. Sempre crítico, foi sem dúvida um bom companheiro nesta jornada.

São muitos os testemunhos sobre experiências e aprendizagens onde a importância de, por exemplo, um livro, filme ou uma música é salientada. A motivação que deu origem a esta dissertação foi a curiosidade em estudar a amplitude dos efeitos acidentalmente provocados pelas artes e cultura. Um novo tópico surgiu recentemente no âmbito das Indústrias Culturais e Criativas (ICC) – os efeitos spillover. Este é um fenómeno complexo, relacionado com as influências e interações do Setor Cultural e Criativo dentro ou fora do setor, gerando, involuntariamente – condição *sine qua non* –, efeitos positivos ou negativos, que se estendem a toda a economia e sociedade em geral. Face à prematuridade e escassez de estudos sobre o tópico, esta dissertação desenvolve um mapeamento da literatura sistemático e descreve e discute as características das evidências que, ao longo da última década, abordaram o efeito spillover das Indústrias Culturais e Criativas. Foi recolhida e analisada informação sobre o país de origem, as áreas de estudo e as metodologias adotadas nas publicações, bem como os conceitos-chave abordados, o tipo de impactos estudados e os resultados das investigações. Para alcançar esse objetivo, foi realizada uma *scoping review*, seguindo as orientações da metodologia PRISMA-ScR. Com recurso a duas bases de dados, *Web of Science* e *Scopus*, a pesquisa ocorreu em julho de 2022, através da combinação dos descritores selecionados e termos booleanos e a restrição às evidências publicadas entre o dia 1 de janeiro de 2012 e o dia 31 de dezembro de 2021, redigidas em português, inglês, espanhol ou francês. Um rigoroso processo de seleção em duas fases, resultou numa biblioteca final de 47 evidências.

Os resultados mostraram uma variação nos termos adotados na referência aos efeitos involuntários do setor, demonstrando a fraca normalização da terminologia adotada. Além disso, percebeu-se que a aplicação do termo ‘spillover’ é, por vezes, enganosa, uma vez que, em alguns casos, a condição acima mencionada não é garantida. A investigação analisada nesta revisão revelou padrões, mas também a heterogeneidade e uma certa ambiguidade associada ao tópico de estudo. Face à abrangência e heterogeneidade dos resultados, considera-se que esta dissertação é um mapa capaz de orientar, na teoria e na prática, a investigação sobre o tema dos efeitos spillover das ICC, ainda que de forma superficial. De facto, importa sublinhar a necessidade de cautela, devido à complexidade das relações entre as ICC e o ambiente que as envolve. Conforme será possível constatar ao longo da revisão desenvolvida, os efeitos spillover das ICC fazem-se sentir em diferentes agentes, e um vasto conjunto de domínios distintos – alguns não diretamente relacionados, *a priori*, com a atividade cultural e criativa – é afetado, positiva ou negativamente, pela produção, disseminação ou até a presença das atividades culturais e criativas. Os resultados e a sua discussão podem facilitar ou orientar a tomada de decisão por parte das autarquias, profissionais das ICC, bem como responsáveis pela delimitação de políticas culturais. Os resultados podem também ajudar a comunidade científica na identificação de tendências, limitações e lacunas na investigação sobre os efeitos spillover das ICC e indica possíveis linhas para investigação futura. Como reflexão, importa salientar que a noção dos efeitos spillover das ICC, ainda que capaz de beneficiar na tomada de decisões e delimitação de políticas e estratégias, não deve ser confundida como uma forma de adulterar ou pugnar a criação artística e criativa.

Palavras-chave: Indústrias Culturais e Criativas (ICC), Efeitos Spillover, Impactos Socioeconómicos, Mapeamento da Literatura, *Scoping Review*.

ABSTRACT

There are many testimonies related to experiences and life lessons where the importance of, for example, a book, film, or song is highlighted. The motivation that gave rise to this thesis was the curiosity to study the magnitude of the effects accidentally caused by arts and culture. A new topic has emerged in the creative and cultural industries' realm – the spillover effects. This is a complex phenomenon, related to the influences and interactions of the creative and cultural sectors, within or outside the sector, that generate, involuntarily - a *sine qua non* condition -, positive or negative effects that spread across the economy and society. Due to the premature and scarce literature on the topic, the present thesis presents a systematic mapping of literature and intends to describe the evidence published over the last decade on the spillover effects of Creative and Cultural Industries (CCI). Information about the country of origin, study fields, and adopted methodologies in each publication, was collected and analysed as well as the key-concepts addressed, impacts studied, and the results of the investigations. To achieve that purpose, a scoping review was conducted following the PRISMA guidelines and recommendations for scoping reviews. By using two databases, Web of Science and Scopus, the research was conducted in July 2022, combining the selected keywords, Boolean terms, and restricting evidence published between 1 st January 2012 and 31 st December 2021, from studies written in Portuguese, English, Spanish, and French. A rigorous two-stage selection process resulted in a final set of 47 evidences.

The results showed a variation in the terms adopted in reference to the involuntary effects of the sector, which demonstrates the weak standardization of the adopted terminology. In addition, it should be noted that the application of the term 'spillover' is sometimes misleading, since, in some cases, the aforementioned condition is not met. The investigation revealed patterns, but also heterogeneity and a certain ambiguity associated with the subject of study. Given the scopes and heterogeneity of the results, it is considered that this thesis is a map capable of guiding, in theory and in practice, research on the topic of spillover effects of the cultural and creative industries, even if on a superficial level. In fact, it is important to underline the need for caution, due to the complexity of the relations between the CCI and the environment that surrounds them. As it will be possible to verify throughout the review, the CCI spillover effects are felt in different agents, and a vast set of domains – some not directly related, a priori, with cultural and creative activity – are positive or negatively affected by the production, dissemination or even the presence of CCI. The results and their discussion can facilitate or guide decision-making by municipalities, CCI professionals, as well as policy makers in the cultural and artistic field. These results can help the research community identify trends, limitations, and research gaps on creative and cultural industries spillover effects and reveal possible directions for future research. As a reflection, it is important to emphasize that the notion of spillover effects of CCI, although capable of benefiting decision-making and the design of policies and strategies, should not be used as a way of adulterating or fighting artistic and creative creation.

Keywords: Cultural and Creative Industries, Spillover Effects, Socioeconomic Impacts, Scientific mapping, Scoping Review.

ÍNDICE

AGRADECIMENTOS	v
RESUMO	vii
ABSTRACT	ix
ÍNDICE	xi
ÍNDICE DE TABELAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiv
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xv
NOTA TERMINOLÓGICA	xvii
1. INTRODUÇÃO	1
1.1. REVISÃO TEÓRICA	1
1.1.1. Definição de Indústrias Culturais e Criativas	2
1.1.2. Economia Criativa	6
1.1.3. Contributos das ICC	10
1.1.4. Spillovers	13
1.2. QUESTÕES DE INVESTIGAÇÃO E OBJETIVOS	19
1.3. ESTRUTURA	20
2. METODOLOGIA	23
2.1. ABORDAGEM METODOLÓGICA	23
2.2. MÉTODOS DA SCOPING REVIEW	25
2.2.1. Critérios de elegibilidade	25
2.2.2. Estratégia de pesquisa	27
2.3.3. Processo de seleção das evidências	28
2.3.4. Extração dos resultados	29
2.3.5. Apresentação e análise dos dados	30
3. OS EFEITOS SPILLOVER DAS INDÚSTRIAS CULTURAIS E CRIATIVAS	32
3.1. SELEÇÃO DAS FONTES DE EVIDÊNCIA	32
3.2. PAÍSES QUE SE DESTACAM NA PRODUÇÃO CIENTÍFICA	35
3.3. ÁREAS DE ESTUDO	39
3.4. CONCEITOS-CHAVE	43
3.4.1. Contexto de indústria analisado	43
3.4.2. Terminologia adotada nas evidências	46
3.4.3. Palavras-chave das evidências	48
3.4.4. Contexto geográfico analisado nas evidências	52
3.5. NATUREZA E INSTRUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO	54
3.6. IMPACTOS ANALISADOS	59
3.7. RESULTADOS DA INVESTIGAÇÃO	64
3.7.1. Contribuições empíricas	65

3.7.2. Contribuições de opinião	70
3.7.3. Contribuições teóricas	71
3.7.4. Contribuição metodológica	73
3.8. SÍNTESE DOS RESULTADOS DA SCOPING REVIEW	74
4. DISCUSSÃO	85
4.1 SUMÁRIO	85
4.2 LIMITAÇÕES	93
4.3. CONCLUSÕES	95
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	101
APÊNDICES	109
APÊNDICE A REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS DOS ARTIGOS EXCLUÍDOS	110
APÊNDICE B DADOS A EXTRAIR DAS EVIDÊNCIAS	125
APÊNDICE C CARACTERÍSTICAS DAS EVIDÊNCIAS INCLUÍDAS	127
APÊNDICE D CATEGORIA DA ÁREA DE ESTUDO DOS JORNAIS	195
APÊNDICE E CATEGORIAS DO TIPO DE CONTRIBUIÇÃO DE ESTUDOS CIÊNTIFICOS	197
APÊNDICE F NUVEM DE PALAVRAS DAS PALAVRAS-CHAVE DAS EVIDÊNCIAS INCLUÍDAS	198
ANEXOS	199
ANEXO A PREFERRED REPORTING ITEMS FOR SYSTEMATIC REVIEWS AND META-ANALYSIS EXTENSION FOR SCOPING REVIEWS (PRISMA-SCR) CHECKLIST	200
ANEXO B CONTRIBUIÇÃO TEÓRICA DE NOGARE E MURZYN-KUPISZ (2021)	202
ANEXO C CONTRIBUIÇÃO TEÓRICA DE SCOTT ET AL. (2018)	205

ÍNDICE DE TABELAS

tabela. 1 Metodologias internacionais para a categorização do SCC	5
tabela. 2 Categorias e subcategorias de spillovers das ICC	17
tabela. 3 Processo de revisão sistemática	26
tabela. 4 Estratégia de pesquisa completa.....	27
tabela. 5 País de origem das evidências incluídas	35
tabela. 6 5 Principais autores(as) sobre o tópico	38
tabela. 7 Jornais com mais publicações	40
tabela. 8 Áreas de estudo das evidências incluídas (n = 39).....	41
tabela. 9 Modelo utilizado na definição do contexto de indústria (n = 10)	44
tabela. 10 Contexto analisado nas evidências incluídas	45
tabela. 11 Palavras-chave das evidências incluídas (n = 41)	48
tabela. 12 Contexto geográfico analisado nas evidências (n = 44)	52
tabela. 13 Financiamento das evidências (n = 16).....	54
tabela. 14 Evidências incluídas por tipo de publicação e contribuição do estudo	56
tabela. 15 Tipo de impacto analisado nas evidências (tipologia OECD) (n = 45)	60
tabela. 16 Tipo de spillover analisado nas evidências (tipologia TFCC) (n = 45)	62
tabela. 17 Domínio dos resultados empíricos favoráveis	65
tabela. 18 Domínio dos resultados empíricos não favoráveis.....	67
tabela. 19 Resultado das evidências com contribuição teórica	72
tabela. 20 Resultados das evidências incluídas com contribuição metodológica	73
tabela. 21 Síntese dos resultados da scoping review.....	74
tabela. 22 Características dos resultados não favoráveis	80
tabela. 23 Características dos resultados favoráveis.....	82

ÍNDICE DE FIGURAS

figura. 1 Efeitos spillover das ICC na sociedade e economia.....	15
figura. 2 Termos utilizados na pesquisa nas bases de dados	25
figura. 3 Diagrama de Fluxo PRISMA.....	33

ÍNDICE DE GRÁFICOS

gráfico.1 Publicações por ano.....	34
gráfico. 2 Distribuição das evidências incluídas por continente	37
gráfico. 3 Distribuição das evidências incluídas por país ($f > 1$)	37
gráfico. 4 10 principais áreas de estudo das evidências incluídas ($n = 39$)	43
gráfico. 5 Terminologia utilizada nas evidências incluídas.....	47
gráfico. 6 Principais palavras-chave associadas às evidências incluídas ($f > 2$)	51
gráfico. 7 Número de evidências de acordo com o tipo de metodologia ($n = 47$)	58

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

- ADDICT - Agência para o Desenvolvimento das Indústrias Criativas
- CCJQs - *Chuangyi Changye Jijiqu'* (versão transplantada de cluster das Indústrias Criativas na China)
- CE - Comissão Europeia
- CIA - Aglomeração de Indústrias Criativas
- DCMS - *Department for Culture, Media and Sport*
- EIT - Instituto Europeu de Inovação e Tecnologia
- GANEC - Gabinete de Análise Económico
- GCI - *Global Creativity Index*
- IC - Indústrias Criativas
- ICC - Indústrias Culturais e Criativas
- IDH - Índice de Desenvolvimento Humano
- MVP - Área Metropolitana de Puerto Vallarta
- NDE - Empreendedorismo impulsionado por necessidade
- ODE - Empreendedorismo impulsionado por oportunidade
- ONU - Organização das Nações Unidas
- Pf - Procura final
- PIB - Produto Interno Bruto
- R&I - Investigação e Inovação
- SCC - Setor Cultural e Criativo
- STEM - *Science, Technology, Engineering and Mathematics*
- STEAM - *Science, Technology, Engineering, the Arts and Mathematics*
- TEC - *Technical Efficiency Change*
- TFCC - Tom Fleming Creative Consultancy
- TFP - *Total Factor Productivity*
- TP - *Technological Progress*
- UE - União Europeia
- UNCTAD - Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento
- UNDP - Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico
- WoS - Web of Science
- WTO - Organização Mundial do Comércio

NOTA TERMINOLÓGICA

Nesta dissertação, como o título indica, o foco de estudo é o efeito spillover das Indústrias Culturais e Criativas. No entanto, mais importante que o termo 'spillover' é o seu significado. Nesse sentido, surgirão ao longo deste trabalho termos sinónimos, tais como impactos, efeitos ou benefícios.

1. INTRODUÇÃO

1.1. REVISÃO TEÓRICA

As Indústrias Culturais e Criativas (ICC) destacam-se pela vincada natureza de relação e colaboração com outros setores da economia, na medida em que influenciam e interagem com outros setores de atividade económica. Contudo, a vinculação dos Setores Culturais e Criativos (SCC) com outros agentes ocorre, também, fora do contexto industrial e económico, levando à produção de impactos indiretos de outros níveis, tais como educativo, social e político. Destas relações – mais ou menos pressentidas – são gerados impactos não esperados, denominados *spillovers*. São os efeitos spillover o tópico central desta dissertação. Segundo Lazzaro (2021), a relevância do estudo dos efeitos spillover fundamenta-se na medida em que são analisados e observados os efeitos gerados pelas ICC, sentidos para além do próprio setor. Embora possam ocorrer dentro do setor, os spillovers englobam não só os efeitos provocados noutros setores e atividades económicas, como também efeitos que se fazem sentir em outros contextos, tais como as sociedades e comunidades (Lazzaro, 2021).

Ainda que a presença da temática no âmbito das políticas culturais tenha vindo a crescer, a investigação empírica é recente e, por isso, escassa (Vickery, 2015). Nesse sentido, face à gradual importância das atividades culturais e criativas no desenvolvimento¹ social e económico dos países e das regiões – manifestada, mundialmente, por diversas entidades –, surgiu o interesse em estudar a amplitude do contributo involuntário das artes, da cultura e da criatividade. Posto isto, nesta secção são revistos, teoricamente, os conceitos e tópicos relevantes para uma melhor compreensão do tema de estudo desta dissertação.

¹ Importa salientar que o termo “desenvolvimento” não é necessariamente positivo. De acordo com Dessein et al. (2015, p.21), *development (...) usually entails intentional as well as unintentional processes of change and evolution towards a new situation that is better in social, cultural, and environmental terms*. O termo envolve objetivos relacionados com sustentabilidade, igualdade ou justiça, objetivos esses traçados com a finalidade de transformar a sociedade (Dessein et al., 2015).

1.1.1. Definição de Indústrias Culturais e Criativas

Sendo as ICC o contexto em análise, a sua definição é essencial para o enquadramento do tópico, mas também no apoio à interpretação dos resultados apresentados no Capítulo 3. Além disso, a definição de ICC não é unânime e varia consoante o país ou entidade responsável pela sua definição (OECD, 2017). De igual modo, as atividades que as constituem também diferem conforme as diversas metodologias de classificação disponíveis. Para Galloway e Dunlop (2007), os termos ‘indústrias criativas’ e ‘indústrias culturais’, apesar de utilizados uma grande parte das vezes como sinónimos, possuem significados diferentes. Essa fraca distinção acarreta limitações no desenvolvimento de políticas culturais, visto que as ‘artes e cultura’ e as ‘indústrias criativas’ manifestam características distintas (Galloway & Dunlop, 2007; Vickery, 2015; Cunningham, 2002). Talvez a ausência, ainda na atualidade, de uma definição universal, se justifique pela recente abordagem às artes e cultura como atividades económicas, mas também com o facto de que as artes e a cultura diferem entre países, não só na sua forma, mas também no seu valor.

Em 1947, Theodor Adorno e Max Horkheimer utilizaram a designação ‘indústria cultural’ para condenar a padronização e industrialização da cultura (Adorno, 1975). Ao agregar os termos ‘cultura’ e ‘indústria’, o conteúdo da cultura deixa de ser o foco, e o motivo de interesse passa a ser o potencial da cultura como produto de consumo (Moore, 2014). Com efeito, o termo ficou associado à crítica da instrumentalização, através de uma abordagem mercantilista, da arte e da cultura, passando a arte e a cultura a estar sujeitas ao capitalismo industrial e, para Melo (1997, p.3), uma visão com base apenas na lógica de mercado gera políticas *sem princípios nem valores*. Contudo, ainda que esta crítica se considere um ponto importante de ser salientado, com o termo ICC pretende-se direcionar o âmbito desta dissertação às atividades, económicas ou não, culturais e criativas.

É nos anos 90 que o termo começa a ser debatido do ponto de vista das atividades criativas e culturais como atividades económicas essenciais para a economia dos países e regiões (Bendassolli et al., 2009). De acordo com Moore (2014), o conceito de ‘indústrias criativas’ surge documentado pela primeira vez em 1994, pelo governo australiano, associado à contribuição da cultura na inovação tecnológica. No entanto, é em 1997 que o conceito surge oficialmente, no Reino Unido durante o governo de Tony Blair (Flew, 2002; Moore, 2014). A *Creative Industries TaskForce* do *Department for Culture, Media and Sport* (DCMS) define-as como *indústrias com origem na criatividade, competências e talentos individuais, com potencial de gerar riqueza e emprego, através*

da criação e exploração de propriedade intelectual (DCMS, 1997, citado por Fundação Serralves, 2008, p.15). Da interpretação da definição apresentada pela DCMS, bem como da combinação com a designação ‘indústria’, entende-se que o conceito surge como forma de sublinhar o potencial económico das atividades criativas. Recentemente, a Comissão Europeia (CE) apresenta, no *Green Paper - Unlocking the potential for cultural and creative industries*, a seguinte definição de ‘Indústrias Criativas’:

[...] são as indústrias que utilizam a cultura como fator de produção e têm uma dimensão cultural, embora os seus resultados sejam sobretudo funcionais. Incluem a arquitetura e o design, que integram elementos criativos em processos mais amplos, bem como subsectores como o design gráfico, o design de moda ou a publicidade. (Comissão Europeia, 2010, p. 17).

Quanto às ‘Indústrias Culturais’, a CE propõe a definição que se segue:

[...] são as indústrias que produzem e distribuem bens ou serviços que, no momento em que são desenvolvidos, têm uma qualidade, utilização ou finalidade específica que incarna ou transmite expressões culturais, independentemente do seu valor comercial. Para além dos setores tradicionais das artes (artes do espetáculo, artes visuais, património cultural, incluindo o setor público), estas indústrias incluem o cinema, DVD e vídeo, a televisão e a rádio, os jogos de vídeo, os novos suportes, a música, os livros e a imprensa. (Comissão Europeia, 2010, p.17).

Da interpretação de ambas as definições propostas pela CE, entende-se que a distinção entre ‘indústrias culturais’ e ‘indústrias criativas’ é, além das atividades que as constituem, o seu valor. As indústrias criativas caracterizam-se pelo seu valor funcional e, por sua vez, pelo seu valor comercial (CE, 2010). Já as indústrias culturais caracterizam-se pela transmissão de expressões culturais, independentemente do seu valor comercial (CE, 2010). Seguramente, ambos os conceitos constituem valores distintos e, por isso, merecem que as suas particularidades distintivas sejam tidas em consideração aquando da delimitação de estratégias e políticas. Não obstante, a diferenciação dos dois conceitos não está clara – ou até mesmo presente – nas abordagens mais reconhecidas no que toca à metodologia de delimitação do SCC.

Em relação à delimitação do setor, existem vários modelos e metodologias distintas, conforme já referido. No estudo *A Economia Criativa em Portugal – Relevância para a competitividade e internacionalização da economia portuguesa*, promovido pela ADDICT (Agência para o Desenvolvimento das Indústrias Criativas) e realizado pela consultora Augusto Mateus & Associados em 2016, foi apresentada uma sistematização das principais metodologias internacionais de delimitação do SCC, onde são incluídas as metodologias da DCMS, KEA, WIPO – World Intellectual Property Organization, OCDE –

Organização para a Cooperação e Desenvolvimento e UNCTAD – Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento. Na tabela 1, encontram-se tais metodologias internacionais para a categorização do SCC.

A metodologia da DCMS assenta na identificação de 13 atividades que têm em comum o facto de originarem ideias com “valor expressivo” que depois comercializam, surjam estas ideias e o seu aproveitamento nas artes tradicionais ou em programas de software ou vídeo jogos (DCMS, 2007). Já o modelo dos círculos concêntricos, adaptado pela KEA para a CE, defende que economia da cultura ocorre num processo de radiação, com as artes criativas nucleares no centro, como influenciadoras das atividades dos círculos externos e, por isso, a metodologia divide o setor em artes criativas nucleares, outras indústrias culturais, indústrias culturais mais amplas e indústrias relacionadas (KEA, 2015). A abordagem da WIPO faz a distinção entre indústrias nucleares, indústrias interdependentes e indústrias parciais, com o objetivo de mostrar como os direitos autorais se infiltram em toda a economia (World Intellectual Property Organization - WIPO, 2015). A abordagem da OECD (2007) é uma combinação das abordagens do Reino Unido e do Canadá, e molda a sua metodologia em torno das funções de criação e produção (OECD, 2007). Na sua abordagem, a UNCTAD (2010, p.7) tem em consideração a diferença entre as atividades culturais tradicionais, denominando-as de “atividades *upstream*”, e as atividades criativas de natureza comercial, designadas por “atividades *downstream*”; ou seja, as atividades criativas, ao contrário das indústrias culturais, estão mais relacionadas com uma lógica de mercado. A classificação é dividida em património, artes, media e criações funcionais, apresentando-se, afirma a organização, como uma classificação útil aquando da realização de análises qualitativas ou quantitativas (UNCTAD, 2010).

As abordagens da DCMS e da OCDE apresentam as atividades sem qualquer tipo de subcategorização, não distinguindo as atividades culturais das atividades criativas e de natureza comercial. Apesar de as demais abordagens delimitarem as atividades em diferentes domínios, considera-se que é a abordagem da UNCTAD que vai mais ao encontro da distinção entre ‘indústrias culturais’ e ‘indústrias criativas’ definida pela CE e, por isso, serve de guia na análise dos resultados deste trabalho.

tabela. 1 | Metodologias internacionais para a categorização do SCC

Modelo DCMS	Modelo dos círculos concêntricos (KEA, 2015)	Modelo dos Direitos de Copyright (WIPO, 2015)	Modelo OECD (2007)	UNCTAD (2010)
Publicidade Arquitetura Arte e antiguidades Artesanato Design Moda Cinema e vídeo Música Artes performativas Edição Software Televisão e rádio Videojogos	<p>Artes Património Artes performativas Artes visuais</p> <p>Setores culturais e criativos Artesanato Filme e vídeo Videojogos Publicidade Música Arquitetura Livros e imprensa Design Design de moda Televisão e rádio Marcas de luxo</p> <p>Setores relacionados Educação Telecomunicações Eletrónicos para consumo Design industrial Turismo Software</p>	<p>Indústrias nucleares Edição e literatura Música, teatro e ópera Cinema e vídeo Rádio e televisão Fotografia Software, bases de dados e jogos de computador Artes visuais e artes gráficas Publicidade Sociedades gestoras de direitos de autor</p> <p>Indústrias interdependentes Eletrónica para consumo Computadores e equipamento Instrumentos musicais Equipamentos fotográficos e cinematográficos Fotocopiadoras Material de gravação Papel</p> <p>Indústrias parciais Arquitetura Vestuário e calçado Design Moda Brinquedos Artigos para o lar</p>	Publicidade Arquitetura Vídeo, cinema e fotografia Música, artes performativas e artes visuais Edição Televisão e rádio Design (incluindo moda) Arte e antiguidades Artesanato Bibliotecas e arquivos Museus Locais e monumentos históricos Outras instituições históricas e de património Videojogos, software e edição eletrónica	<p>Património Expressões culturais tradicionais: artesanato, festivais; Espaços culturais: monumentos, locais arqueológicos, museus, bibliotecas, galerias</p> <p>Artes Artes plásticas Artes performativas</p> <p>Media Edição Audiovisual</p> <p>Criações funcionais Design: interiores, gráfico, produto, moda, joalheria, brinquedos; Novos media: software, videojogos, conteúdos digitais; Serviços criativos: arquitetura, publicidade, lazer e recreação, I&D criativa.</p>

Fonte: (DCMS, 2007), (KEA, 2015), (WIPO, 2015), OECD (2007) e UNCTAD (2010).

1.1.2. Economia Criativa

Partindo das atividades culturais e criativas como atividades económicas, de acordo com a mais recente definição da UNCTAD (2022), o conceito de economia criativa ganha destaque, estabelecido pelo potencial da criatividade no desenvolvimento económico e social, estando, dessa forma, incluídos aspetos económicos, culturais e sociais na sua análise. Na medida em que dela faz parte um conjunto de atividades económicas baseadas no conhecimento (UNCTAD, 2022), a economia criativa relaciona-se com a economia do conhecimento², e ambas, em conjunto, têm o potencial para a transformação económica e social (Veselá & Klimová, 2014).

A criatividade e a inovação são fatores de relevância estratégica para diversas organizações, como a Organização das Nações Unidas (ONU), a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico (UNDP), a Organização Mundial do Comércio (WTO) ou o World Bank, pois a inovação apresenta uma ligação estreita com o desenvolvimento social e económico (Moore, 2014). Segundo Moore (2014), a inovação e a criatividade são elementos indissociáveis, visto que a tecnologia influencia a cultura e a cultura influencia a tecnologia e, por conseguinte, a inovação tecnológica. Com efeito, as ICC encontram-se na origem e centro do conceito de economia criativa (UNCTAD, 2022; Moore, 2014) e são fundamentais para a compreensão das dinâmicas da economia do conhecimento (Flew, 2002; Cunningham, 2002), contribuindo, assim, para a inovação.

A natureza de cooperação e trabalho em rede com outros setores e agentes, inerente às atividades criativas, intensifica a relação das ICC com a inovação (Gabinete de Análise Económica - GANEC, 2014; Madudová, 2016). Essa contribuição ocorre através de um processo de transferência de diferentes tipologias de conhecimento para a economia e sociedade (Jaaniste, 2009, citado por Petrova 2018). Tais transferências de conhecimento a setores não diretamente relacionados, ocorrem devido ao contexto de colaboração entre setores e aprendizagem mútua entre os(as) criativos(as) (Petrova, 2018).

² A economia baseada no conhecimento é a expressão utilizada para descrever a tendência nas economias avançadas para uma maior dependência do conhecimento, da informação e dos altos níveis de qualificação, e a crescente necessidade de acesso imediato a tudo isso, por parte dos setores empresarial e público (Inácio et al., 2005).

Desde a crise económica de 2008, as ICC contribuem, globalmente, como *value-centered economies*³, posicionadas como mais capacitadas para recuperar das crises globais (UNDP 2012, citado por Edeh et al., 2022). A relevância das ICC no desenvolvimento económico e social das regiões, verifica-se na presença em várias iniciativas estratégicas de muitos países (Edeh et al., 2022); Ko & Mok, 2014; Yang & Černevičiūtė, 2017) e, para Djulius et al. (2019), elas detêm cada vez mais um importante papel para a economia dos países em desenvolvimento. Por essa razão, as atividades culturais e criativas passam a ter, paulatinamente, mais atenção por parte de profissionais académicos(os) e responsáveis pela delimitação de políticas, como importantes forças de crescimento.

De acordo com Edeh et al. (2022), as ICC são importantes para a estratégia de desenvolvimento sustentável dos países africanos, dada a capacidade dessas indústrias para estimular processos de inovação e diversificação, gerando benefícios de nível económico, social, cultural e político. Também na Ásia, as ICC são consideradas fundamentais no desenvolvimento da economia (Ko & Mok, 2014), destacando-se a China, onde as ICC estão incorporadas no plano económico nacional do país e encontram-se no epicentro das suas mais recentes estratégias de desenvolvimento (Yang & Černevičiūtė, 2017). Relativamente à Oceânia, a Austrália evidencia ser um dos países com mais interesse no contributo das ICC para o seu desenvolvimento. No relatório *Australia's Cultural and Creative Economy – A 21st Century Guide*, produzido pela New Approach em 2020, é evidenciado o papel fundamental das artes, cultura e atividades criativas na performance económica do país, salientando a produção de efeitos spillover, valor acrescentado e efeitos multiplicadores (Trembath & Fielding, 2020). Contudo, embora mundial, o interesse no potencial social e económico das ICC é fortemente manifestado nas agendas europeias.

Das declarações da CE, as atividades culturais e criativas apresentam um papel vital na atratividade e competitividade económica das regiões (CE, 2012). Segundo o Conselho da União Europeia (2020), as IC contribuem para o desenvolvimento das sociedades europeias, uma vez que a sua natureza criativa e inovadora gera benefícios, desde a modernização das indústrias e dos negócios, à criação de um sentimento de bem-estar e de pertença das pessoas europeias. A arte, cultura, criatividade e, por sua vez, as ICC, são um dos pilares da estratégia europeia e do seu posicionamento. As políticas culturais

³ Economia centrada no valor é uma abordagem com foco nos valores e nos bens mais relevantes, como as famílias, lares (residências), comunidades, conhecimento e arte (Klamer, 2017).

da União Europeia (UE) apontam para a necessidade de desenvolvimento do setor cultural em se posicionar através de políticas amplas, tais como a necessidade de mapear os interesses partilhados entre a cultura e a economia (Vickery, 2015). Mariya Gabriel, Comissária da UE para Inovação, Investigação, Cultura, Educação e Juventude declara:

Culture is the soul of Europe. European cultural and creative industries have the power to improve lives, transform communities, generate jobs and growth, and create spillover effects into other sectors, ensuring that Europe becomes the powerhouse of innovation in the world. Our ambition is indeed to lay the foundations for a European innovation ecosystem based on culture and creativity. (Comissão Europeia, 2021, parágrafo 3).

Na declaração de Mariya Gabriel é salientado o papel económico e social das ICC, desde a criação de empregos, à propagação de efeitos spillover⁴ noutros setores, à melhoria da vida das pessoas e comunidades.

Na Europa, são várias as ações e programas de atuação voltados para o potencial das ICC na economia e sociedade. Atualmente em vigor, o Programa-Quadro de Investigação e Inovação da UE *Horizonte Europa* – desenhado para dar resposta às necessidades de apoio das atividades de investigação e inovação (Council of the European Union, 2020) –, coloca as artes e a cultura como fonte de inspiração e aprendizagem de diferentes setores e agentes. O cluster *Cultura, Criatividade e Inclusão Social* do programa, posiciona as artes e a cultura como ativos fundamentais na estratégia de ‘reindustrialização’ da Europa, de dar resposta aos desafios e objetivos da UE, dada a sua capacidade de contaminar e influenciar outros setores através de efeitos spillover, considerando-se as ICC, assim, a força motriz das economias europeias (Council of the European Union, 2020). Veja-se também, por exemplo, a estratégia europeia presente no subprograma *Cultura & Criatividade*, levado a cabo pelo Instituto Europeu de Inovação e Tecnologia (EIT), em vigor desde junho de 2022, cujo objetivo é a criação de um ecossistema de colaboração em rede das ICC a nível mundial, uma vez que desses relacionamentos, serão criadas inovações, novos modelos de negócio, experiências ou produtos e serviços (European Institute of Innovation & Technology, s.d.). As ICC assumem, assim, uma posição de relevo na construção de futuros

⁴ Importa realçar que nesta declaração, os efeitos spillover são mencionados para reforçar os efeitos indiretos da colaboração e cooperação das ICC com outros setores. No entanto, nesta dissertação, o papel das atividades culturais e criativas na melhoria e bem-estar das comunidades e outros efeitos de foro social é igualmente interpretado como um efeito spillover.

resilientes e sociedades sustentáveis (European Institute of Innovation & Technology, s.d.).

Apesar deste trabalho não ter como foco o contexto nacional, Portugal acompanha a estratégia europeia. No âmbito da Estratégia Portugal 2030, as artes, a cultura e a criatividade surgem como agentes relevantes ao nível da cidadania e da valorização do conhecimento e da aprendizagem (República Portuguesa, 2020). A promoção do potencial económico da cultura, da cooperação entre empresas, do reforço da competitividade do setor cultural baseado numa cultura de inovação e competitividade e do aumento da qualificação no setor cultural são algumas das medidas e ações a implementar na capacitação do país para combater a crise e as limitações do desenvolvimento económico do país (República Portuguesa, 2020).

Atualmente, de acordo com Vickery (2015), o desafio da UE, em termos de políticas culturais, é perceber as utilidades socioeconómicas da cultura e da criatividade. Para Vickery (2015), torna-se, por esse motivo, imperativa a produção de evidências sobre o contributo das ICC no desenvolvimento social, económico e regional, de forma a inserir no discurso das políticas culturais a integração europeia, a justiça social, ou o desenvolvimento económico. Desta lógica, importa salientar que o posicionamento estratégico da UE é não só uma questão de capacitação ou desenvolvimento de um setor de atividade económica, como pode também ser interpretado como um instrumento de diplomacia cultural ou de *soft power*⁵.

Para Gavrilov (2019), a cultura tem um papel importante nas relações internacionais da Europa. Essa contribuição é essencial, ainda na atualidade, pois 1) os bens e serviços culturais fazem parte das 'quatro liberdades'⁶ da UE, 2) alguns estados temem o domínio cultural e 3) as instituições nacionais interessam-se em manter as culturas nacionais,

⁵ Termo cunhado por Joseph Nye, de acordo com Vuving (2009), o conceito é, em *stricto sensu*, semelhante à influência cultural, enquanto no sentido mais amplo, *soft power* é sinónimo de poder não militar e inclui o poder cultural como força económica dos países. No relatório *The Art of Soft Power: A Study of Cultural Diplomacy at the UN Office in Geneva*, é estudado o papel das atividades culturais na diplomacia contemporânea. Para Doeser e Nisbett (2017), a arte e a cultura podem alterar a forma como as pessoas pensam, sentem e comportam e, por isso, o relatório aborda a forma como a arte e cultura são mobilizados para influenciar pensamentos, sentimentos e comportamentos de outras pessoas, nas negociações que ocorrem no escritório das Nações Unidas em Genebra. O relatório sugere que a cultura pode ser um veículo para a comunicação de mensagens políticas, mas também um veículo para confrontos culturais (*ibid.*). No relatório *Soft Power Today – Measuring the influences and effects*, promovido pela British Council, Singh e MacDonald (2017) afirmam que a promoção da cultura de um país gera vantagens económicas e estratégicas significativas, tais como por exemplo, no investimento estrangeiro direto ou no turismo, pelo que as estratégias de *soft power* devem estar no centro da formulação de políticas.

⁶ Em 1993, foi estabelecido o mercado único e as 'quatro liberdades': livre circulação de pessoas, bens, serviços e capitais (UE, s.d.).

regionais e locais intactas, sem a influência de outras culturas (Bodziany, 2015, citado por Gavrilov, 2019).

Em suma, percebe-se a relevância da economia criativa e, por sua vez, das atividades culturais e criativas, no desenvolvimento social e económico dos países e das regiões, manifestada, globalmente, nas diversas agendas com vista ao desenvolvimento e capacitação.

1.1.3. Contributos das ICC

No contexto económico, a cultura e a criatividade exibem capacidade para fomentar a inovação na economia e sociedade, através do fornecimento – direto ou indireto – de *inputs* úteis para a produção de produtos e serviços de outros setores económicos (Throsby, 2001, citado por Petrova 2018). Não só contribuem para a criação de riqueza e emprego, como revelam capacidade para, por exemplo, gerar efeitos spillover noutros setores e estimular a inovação (KEA European Affairs, 2015; Sonobe et al., 2022). É por esse motivo que as ICC são, de acordo com Lee (2014), cruciais para o crescimento de outros setores, através dos efeitos spillover. Contudo, embora se caracterizem como atividades económicas, os seus contributos estendem-se para além do domínio económico e, de acordo com Pratt (2015), o impacto no desenvolvimento social é cada vez mais reconhecido e considerado. Quanto aos impactos de natureza social e de comunidade, as atividades baseadas na criatividade, arte e cultura são relevantes por diversos motivos. De acordo com a agência KEA (2015), as abordagens artísticas e criativas quebram as barreiras do convencional e, por isso, promovem não só a inovação no contexto empresarial, como também contribuem para a edificação de uma sociedade crítica e envolvida; uma sociedade que ouve e se faz ouvir.

No relatório da Arts Council England, *Contribution of the arts and culture industry to the UK economy*, a análise do impacto económico das artes e cultura no país teve em consideração três diferentes tipos de impactos económicos, classificados como impactos diretos, impactos indiretos e impactos induzidos (Cebr, 2019). Os impactos diretos traduzem o valor e os empregos diretamente gerados pelas organizações artísticas e culturais e os impactos indiretos refletem o valor e os empregos gerados pelas instituições e empresas prestadoras de serviços às artes e organizações culturais (*Ibid.*). Já os impactos induzidos caracterizam-se pelo valor e emprego gerado na economia em geral, através do gasto e consumo direto e indireto dos trabalhadores das instituições culturais e artísticas (*Ibid.*).

No relatório *Gifts of the Muse: Reframing the Debate about the Benefits of the Arts*, McCarthy et al. (2004) identificam cinco categorias de benefícios das atividades culturais:

- **Cognitivos:** focam no desenvolvimento da aprendizagem académica em jovens em idade escolar e incluem três principais categorias: a) melhor desempenho académico e melhores resultados, b) competências aprimoradas, tais como leitura, matemática e c) a capacidade de pensamento criativo e incentivo à aprendizagem e, principalmente, ao processo de aprendizagem (*Ibid.*, p.8);
- **Atitude e comportamento:** englobam benefícios de desenvolvimento de atitudes e comportamentos (autodisciplina, autoeficácia, frequência escolar melhorada e taxas de abandono escolar reduzidas), de desenvolvimento de competências gerais de vida (pensamento crítico, trabalho de equipa e a compreensão das consequências dos próprios comportamentos) e de desenvolvimento de atitudes e comportamento pró-sociais entre jovens em situações de risco (construção de laços sociais, melhoria da autoimagem, autorregulação e a tolerância, por exemplo) (*Ibid.*, p.8);
- **Saúde:** estes benefícios podem ser classificados por tipos de efeitos e populações estudadas e englobam a melhoria da qualidade de vida, incluindo a saúde mental e física, como por exemplo em pacientes com demência causada pela doença de Alzheimer, a melhoria da saúde em pacientes como bebés prematuros, deficientes físicos e mentais, pacientes com a doença de Parkinson, dores agudas ou depressão, na redução do stress e melhoria da performance dos cuidados de saúde a ter com as pessoas doentes e/ou incapacitadas e a redução da ansiedade em pacientes em situação cirúrgica, em trabalho de parto ou procedimentos odontológicos (*Ibid.*, p.12);
- **Sociais ao nível da comunidade:** compreendem a promoção da interação social entre as partes, criando um sentimento de identidade e ajudando a construir o capital social no nível da comunidade e a capacitação das comunidades para se organizarem em ações coletivas (*Ibid.*, p.15);
- **Económicos:** abrangem benefícios económicos diretos – resultado das artes como atividades económicas e, por isso, promotoras de, por exemplo, emprego e receitas fiscais -, benefícios económicos indiretos – ocorrem face à capacidade das artes em atrair pessoas e entidades coletivas no local onde estão inseridas e benefícios *Public-good* – caracterizam-se como benefícios não financeiros e

beneficiam quer as pessoas envolvidas nas artes quer a comunidade em geral (*Ibid.*, p.17).

Já no relatório *Culture and Local Development: Maximising the Impact* – elaborado pela OECD –, cujo objetivo é a criação de um guia de orientação para propor opções de políticas para governos locais e museus dispostos a maximizar o impacto do património cultural no desenvolvimento local (OECD, 2017), são enunciados contributos dos museus no desenvolvimento local. Ainda que tais contributos se refiram a uma atividade específica das ICC, a sua delimitação foi feita com base numa literatura geral com as atividades criativas e culturais como contexto, e, por isso, tal contribuição merece destaque. Assim, seguem-se os quatro contributos mencionados:

- **Desenvolvimento económico e inovação:** novos empregos e receitas através do aumento da atração territorial para turistas, talentos e empresas e disseminação de novas tecnologias, criação de novos produtos e apoio à criatividade (*Ibid.*, p.11);
- **Regeneração urbana e desenvolvimento da comunidade:** melhor qualidade de vida, maiores níveis de capital social e marca internacional e atratividade (*Ibid.*, p.18);
- **Desenvolvimento cultural, educação e criatividade:** desenvolvimento de conhecimento, maiores níveis de autoconfiança que facilitam a inclusão, maiores níveis de capital social e criatividade (*Ibid.*, p.25);
- **Inclusão, saúde e bem-estar:** alteração da perceção das pessoas sobre os seus problemas e torná-las mais proativas na melhoria das suas próprias vidas, tornar as pessoas mais autoconfiantes e melhorar as suas capacidades – com especial atenção pelos grupos marginalizados –, aliviar a procura de tratamento médico e aumentar as probabilidades de reabilitação (*Ibid.*, p.30);

Percebe-se que ambas as categorizações englobam impactos de distintas naturezas, variando entre impactos individuais e coletivos, sociais e económicos, tangíveis e intangíveis, de curto prazo e de longo prazo. Ainda assim, importa notar que, apesar de mencionados, maioritariamente, efeitos positivos ou favoráveis, as ICC podem também causar impactos nefastos de diversas naturezas. Desta multiplicidade de impactos, acidentais e impremeditados, surge o tópico dos efeitos spillover, dado que os impactos das ICC se estendem, inevitavelmente, para além dos domínios previstos e, de acordo com Chapain et al. (2010), essa extensão afeta o desenvolvimento das regiões.

1.1.4. Spillovers

A medição dos efeitos spillover é, para Angelucci e Maro (2015), relevante e necessária para a correta identificação e estimativa dos efeitos diretos ou intencionais, e indiretos ou não intencionais, pois permite projetar políticas mais eficazes e conhecer características da economia local e do comportamento humano. Por outras palavras, a medição de toda a amplitude de impactos permite uma compreensão crucial para o desenho de políticas eficazes, evitando a subestimação ou até sobrestimação de impactos. Angelucci e Maro (2015) defende que a não adoção de uma avaliação dos efeitos spillover pode resultar numa dupla subestimação de um determinado impacto, uma vez que o efeito médio sobre sujeitos elegíveis é subestimado e o efeito spillover sobre sujeitos inelegíveis passa despercebido, o que pode levar a recomendações e políticas incorretas. Deste modo, os efeitos spillover destacam-se pelo seu contributo na medição e avaliação de impacto de determinadas atividades, contribuindo para a delimitação de estratégias e políticas mais próximas da realidade e, assim, com maior probabilidade de eficácia.

No entanto, se há não mais de trinta anos surgiram as ICC como matéria respeitante à medição e avaliação da performance de atividades, é também recente o estudo e análise da amplitude dos seus impactos (Miles & Green, 2008; Tom Fleming Creative Consultancy, 2015). Dado que as ICC são um tópico de estudo relativamente recente no discurso académico, político e industrial (Cunningham, 2002), os efeitos spillover do setor são também um tópico de estudo emergente (Vickery, 2015). A análise e avaliação do papel das ICC fora do contexto onde atuam diretamente, seja na regeneração, inclusão social ou no desenvolvimento económico, carece de evidências (Oakley, 2004, citada por (Lazzaro, 2021), mas é cada vez mais reconhecida no âmbito da investigação e do desenvolvimento de políticas culturais (Potts, 2011 e European Commission, 2012, citados por Petrova, 2018). Gavrilov (2019) afirma que o impacto das crises económicas na cultura se deve aos efeitos spillover, uma vez que há uma relação, inevitável, entre a cultura e a economia, ou seja, se a economia cresce, a cultura recebe mais apoios e, por isso, pode florescer, se a economia entra em crise, o efeito spillover negativo transborda para o setor cultural (Gravilov, 2019).

Recorrendo ao significado literal da palavra, os spillovers ocorrem quando efeitos de uma determinada atividade se estendem para além do pretendido originalmente, *i.e.*, quando ações de um determinado agente afetam indiretamente outros agentes *a priori* não relacionados (Vazquez-Bare, 2017). Desta forma, os efeitos spillover são motivo de

análise em diversas áreas de estudo, mas é nos campos da economia e das ciências sociais, de acordo com Vazquez-Bare (2017), que existe um maior interesse. Com origem nas áreas de estudo da economia geográfica e teoria dos clusters, por Jane Jacobs em 1960 e Michael Porter em 1990 respetivamente (TFCC, 2015), o conceito aponta, no contexto social e económico, os impactos positivos ou negativos que, involuntariamente, se estendem para além do campo de atuação onde foram originalmente produzidos ou criados (TFCC, 2015; Frontier Economics, 2022). Note-se que esta é uma característica fundamental para a interpretação do fenómeno dos efeitos spillover. Deste modo, tratando-se de efeitos que se fazem sentir além do esperado, a sua análise é relevante para a economia e para a delimitação de políticas públicas urbanas e regionais (Vickery, 2019). De acordo com Jaffe (1996) – que os divide em três categorias: spillovers de conhecimento, spillovers de mercado e spillovers de rede⁷ –, o fenómeno dos efeitos spillover é do interesse da área da economia desde o século XIX. Estando as ICC envolvidas em contextos económicos e sociais, é possível deduzir a criação de spillovers, resultantes da amplitude das relações das atividades artísticas e culturais com diferentes agentes.

Para a agência KEA (2015), os efeitos involuntários das ICC devem ser abordados estrategicamente, com vista a explorar⁸ o potencial da criatividade, baseada na cultura, para o desenvolvimento socioeconómico (KEA, 2015).

Ainda que a importância da avaliação e medição desses impactos se apresente cada vez mais como uma preocupação de diversas entidades, a literatura sobre o tópico é escassa e não existe uma definição consensual do termo ‘spillover’⁹ nesse contexto. Segundo a consultora Tom Fleming Creative Consultancy (2015), o primeiro estudo sobre o tópico surge apenas em 2007 – *Creative industry spillovers – understanding their impact on the wider economy* –, publicado pela Frontier Economics. Quinze anos depois, a consultora publica, em 2022, o relatório *Quantifying knowledge spillovers from the UK creative*

⁷ Os spillovers de conhecimento ocorrem quando o conhecimento produzido por um agente pode ser utilizado por outro, sem compensação; o beneficiário usa o conhecimento para copiar ou imitar produtos ou processos do inovador, ou usar o conhecimento como *input* de novos processos de investigação que levarão a novas tecnologias. Spillovers de mercado ocorrem quando as operações e/ou processos da indústria beneficiam ou prejudicam agentes que não a empresa criadora. Spillovers de rede surgem quando o valor comercial ou económico de uma tecnologia depende de outras tecnologias relacionadas ou próximas. (Jaffe, 1996)

⁸ No entanto, esta abordagem recebe críticas recorrentes, associadas ao funcionalismo económico, uma vez que apoia a instrumentalização das artes, contrariando o princípio da *arte pela arte*.

⁹ Por vezes, o termo “spillover” é substituído pelo sinónimo próximo “externalidades” (TFCC, 2015; Design Council, 2022), ou por termos como cross-overs, valor acrescentado, outcomes, impactos ou valores (TFCC, 2015).

industries, um estudo cujo objetivo é compreender as possibilidades de medição de spillovers de conhecimento (Frontier Economics, 2022), verificando-se, assim, a relevância atual do tópico.

Como se desenvolvem, então, os efeitos spillover das atividades culturais e criativas? A TFCC (2015) afirma que o tema surgiu pela primeira vez na agenda da CE em 2012. Em conformidade com as linhas orientadoras da UE (2012), as ICC produzem repercussões amplas na sociedade e economia, tais como possível observar na figura 1.

figura. 1 | Efeitos spillover das ICC na sociedade e economia



Fonte: UE (2012).

O SCC é capaz de impulsionar o empreendedorismo criativo e a inovação, dentro e fora do setor, promover o turismo orientado para a regeneração social de áreas com necessidade de revitalização, incitar novas formas de ensino, pensamento e relações em contexto profissional e de comunidade. Com base na literatura, os efeitos spillover das ICC podem ser definidos como a capacidade das artes, cultura e indústrias criativas de gerar impactos não intencionais noutros setores da economia ou na sociedade, através da troca de ideias, competências, conhecimento e outros tipos de capital (KEA, 2015; Vickery, 2019; Design Council, 2022). Ainda que se apresentem importantes os benefícios ou danos de contexto económico, de acordo com a Design Council (2022), os benefícios ou danos sociais e ambientais são igualmente importantes. No relatório

Cultural and Creative spillovers in Europe, a TFCC (2015) desenvolveu a seguinte definição do termo:

[...] *define cultural and creative spillovers as the process by which activity in the arts, culture and creative industries has a subsequent broader impact on places, society or the economy through the overflow of concepts, ideas, skills, knowledge and different types of capital.* (TFCC, 2015, p. 15).

Os spillovers culturais e criativos manifestam-se, assim, como os impactos involuntários gerados pelas atividades culturais e criativas que se propagam pela economia e sociedade em geral. No relatório da consultora, tais efeitos foram organizados em três categorias: spillovers de conhecimento, spillovers de indústria e spillovers de rede. De acordo com a TFCC (2015), os spillovers de conhecimento estão relacionados com as ideias, inovações e processos desenvolvidos pelas artes, cultura e indústrias criativas, que impactam a economia e sociedade. Segundo a Frontier Economics (2022), os spillovers de conhecimento podem ocorrer através da partilha intencional de conhecimento, movimentos operários ou através da observação dos resultados de engenharia reversa. Os efeitos spillover de indústria são classificados como os benefícios da cadeia de valor vertical e relacionamentos horizontais entre setores, que se estendem no contexto económico e social geral (TFCC, 2015). Estas relações são o resultado do dinamismo gerado pelas ICC, artistas ou eventos artísticos (TFCC, 2015). Por último, os efeitos spillover de rede definem-se como impactos que resultam da densidade das artes ou indústrias criativas numa determinada região, associados por vezes, aos termos *clustering*¹⁰ ou aglomeração, e tendem a estar associados a impactos negativos como a gentrificação¹¹. Na tabela 2, encontra-se a subcategorização elaborada pela TFCC (2015) com base na literatura presente na biblioteca de evidências recolhidas no relatório da consultora.

¹⁰ Clusters industriais caracterizam-se como concentrações geográficas de empresas do mesmo setor – ou setores relacionados ao longo da cadeia de valor – que colaboram e competem entre si e têm vínculos com outros atores locais; podem ser uma fonte de economia de aglomeração – a proximidade geográfica de empresas produz benefícios coletivos – contribuindo para a competitividade local e crescimento económico (Chapain et al., 2010). As indústrias criativas tendem a aglomerar-se em locais específicos, as razões desses fenómenos podem estar relacionadas com a multiplicidade de elementos relacionados com a cultura, criatividade, inovação e desenvolvimento local (Lazzeretti et al., 2009).

¹¹ Gentrificação é o fenómeno em que uma região é afetada por alterações de diversas naturezas que levam à valorização dessa mesma região e, como consequência, a população local cuja renda é insuficiente para acompanhar essa valorização. De acordo com Atkinson (2000), uma potencial causa da gentrificação é a inflação no mercado imobiliário, o que pode levar a significativas alterações nas características sociais locais.

tabela. 2 | Categorias e subcategorias de spillovers das ICC

Spillovers de conhecimento
1. Estímulo da criatividade e incentivo do seu potencial
2. Aumento da visibilidade, tolerância e troca cultural entre comunidades
3. Mudança de atitudes na participação e abertura para as artes
4. Aumento da empregabilidade e desenvolvimento de capacidades nas sociedades
5. Fortalecer colaborações entre setores e entre diferentes países
6. Testar novas formas de organização e novos modelos de gestão
7. Facilitar a troca de conhecimento e inovação baseada na cultura
Spillovers de indústria
1. Melhorar a cultura de negócio e dinamização de empreendedorismo
2. Impactos no valor imobiliário e comercial das propriedades
3. Estimular o investimento privado e estrangeiro
4. Melhorar produtividade, rendibilidade e competitividade
5. Impulsionar a inovação e tecnologia digital
Spillovers de rede
1. Construção de coesão social e desenvolvimento e integração da comunidade
2. Melhoria na saúde e bem-estar
3. Criação de um ecossistema atrativo e ambiente criativo, city-branding e place making
4. Estimular o desenvolvimento urbano, regeneração e infraestruturas
5. Dinamização de impactos económicos de clusters e regiões

Fonte: TFCC (2015).

No relatório *European Statistical System Network on Culture*, o projeto europeu ESSnet-Culture (2012) apresentou, também, três tipos de efeitos spillover: spillovers de produção, spillovers de conhecimento e spillovers de rede. Os spillovers de produção ocorrem na medida em que as IC promovem o crescimento de outros setores e estimulam a procura de produtos complementares em outras indústrias, podendo ser divididos em duas subcategorias:

- **Spillovers de expansão de mercado:** o desenvolvimento de um produto expande o mercado para uma gama de produtos complementares (*Ibid.*, p.373);
- **Spillovers de criação de mercado:** o desenvolvimento de um produto num mercado desenvolve um mercado para outros produtos (*Ibid.*, p.373).

De acordo com a ESSnet-Culture (2012), as transferências de conhecimento ocorrem quando empresas de outros setores beneficiam de ideias, descobertas ou processos desenvolvidos pelas IC sem compensação, e podem ser:

- **Spillovers de conhecimento organizacional:** partindo da hipótese de que as IC se organizam de maneira diferente, as ideias que surgem desse processo diferenciado podem dispersar-se para o mercado; no caso das IC, argumenta-se que muitas empresas organizam as suas atividades produtivas e inovadoras através de sistemas abertos e colaborativos, ou seja, modelos mais adequados para ambientes competitivos e altamente dinâmicos (*Ibid.*, p.374);
- **Spillovers de conhecimento experiencial:** a prestação de serviços de experiência é uma área específica onde as empresas na economia mais ampla podem recorrer a modelos de negócio criativos; nesses serviços, o foco está em toda a experiência do(a) cliente, interagindo com a organização, em vez de apenas nos benefícios funcionais associados à entrega de um produto ou serviço (*Ibid.*, p.374);
- **Spillovers de conhecimento empreendedor ou de mobilidade profissional:** spillovers de conhecimento podem ser incorporados nos fluxos de trabalho; estes ocorrem quando profissionais das IC transferem conhecimento tácito de uma indústria para outra (*Ibid.*, p.374);
- **Spillovers de conhecimento interdisciplinar:** as IC apresentam uma cultura de trabalho interdisciplinar e isso pode inspirar empresas de outros setores (*Ibid.*, p.374).

Os spillovers de rede acontecem, segundo a ESSnet-Culture (2012), quando as empresas beneficiam outras empresas, através da relação de proximidade, e podem ser:

- **Spillovers de aglomeração:** ocorrem quando as empresas optam por se fixarem próximas, devido a um abastecimento ou clientes comuns (*Ibid.*, p.375);
- **Spillovers de cluster:** ocorrem quando as empresas se localizam próximas umas das outras e passam a interagir e partilhar conhecimentos (*Ibid.*, p.375);
- **Spillovers de atratividade:** são explicados pelas abordagens de criatividade e qualidade do lugar e estão intimamente relacionados com a teoria de Richard Florida¹² de classe criativa e o seu impacto no crescimento urbano (*Ibid.*, p.375).

¹² A teoria de Florida (2004) baseia-se nas características de um território – que inclui questões de habitação, clima, educação, transportes, saúde e todos os serviços, infraestruturas que dele fazem parte -, que satisfazem um conjunto de pessoas, à qual Florida denomina de *classe criativa: grupo de pessoas que têm interesses comuns e com tendência para pensar, sentir e comportar-se de modo similar. Estas similaridades são fundamentalmente determinadas pela função económica – pela atividade que é a base da sua subsistência. Todas as distinções derivam desta função. Um dado chave do nosso tempo é que cada vez maior número de pessoas vive de um trabalho criativo* (Florida, 2004, p.8).

Observam-se semelhanças nas duas abordagens de categorização dos efeitos spillover das ICC. A abordagem da ESSnet-Culture categoriza os efeitos spillover com mais pormenor, em comparação com a categorização da TFCC. No entanto, entende-se que a última dá mais destaque às diferentes formas de como cada tipo de efeito spillover pode ocorrer.

Importa realçar que o tópico de estudo dos efeitos spillover é alvo de críticas, associadas ao instrumentalismo ou funcionalismo das artes e da cultura. Para Holden (2015), o conceito de ‘spillover’ representa a supremacia das abordagens económicas e do valor financeiro no que toca às estratégias e políticas para as artes e a cultura. Por outras palavras, os efeitos spillover tipificam a argumentação de que as artes e a cultura apoiam as indústrias criativas, o setor comercial e a economia no seu todo (Holden, 2015). No entanto, Holden (2015) questiona a validade e utilidade dos *spillovers* das ICC e classifica-os como uma conceção romântica e hierárquica de valor, uma vez que o seu argumento inicia com uma componente expressiva, mas termina com o valor económico e monetário como principal aliciamento. Holden (2015) refere que a cultura deve ser observada pelo seu valor orgânico, significado social e moral, bem como pelos contributos sociais e públicos que produz e, inevitavelmente, também o seu retorno económico-financeiro, em último lugar. Por outras palavras, a narrativa associada aos efeitos spillover das ICC assume, em maior ou menor grau, uma ameaça à criação artística, na medida em que incentiva o confinamento do pensamento crítico à razão instrumentalista.

Neste sentido, o interesse que deu origem à investigação desenvolvida nesta dissertação estende-se para além do domínio económico. Os impactos sociais, sentidos pelas pessoas, comunidades e sociedades são igualmente englobados no conceito de spillover, seguindo a abordagem de TFCC acima mencionada. Mais que a argumentação para o financiamento e investimento nas artes e na cultura, o propósito desta investigação é, acima de tudo, uma forma de questionar a informação recolhida sobre o tópico.

1.2. QUESTÕES DE INVESTIGAÇÃO E OBJETIVOS

Uma vez que o estudo sobre os efeitos spillover das ICC é recente e as evidências são escassas (Oakley, 2004, citada por Lazzaro, 2021; Vickery, 2015), o objetivo principal deste trabalho é o mapeamento e análise da investigação científica publicada na última

década – coincidindo com a primeira referência ao tópico de estudo nas agendas da CE (ano 2012) –, através de uma abordagem que permitirá o rigor científico e, por sua vez, a fiabilidade dos resultados. O propósito é o de identificar os principais conceitos e características relativos ao estudo dos efeitos spillover das atividades culturais e criativas. Como tal, este estudo seguiu uma abordagem quantitativa descritiva e exploratória e tem os seguintes objetivos específicos:

- Descrever as características da investigação científica publicada;
- Apresentar os conceitos-chave e contextos da investigação científica publicada.

Da investigação preliminar apresentada nesta introdução, identificaram-se seis pontos de interesse de estudo que orientaram a formulação das seguintes questões de investigação:

- Questão 1 (Q1): Que países se destacam na produção científica?
- Questão 2 (Q2): Quais as áreas de estudo das publicações?
- Questão 3 (Q3): Quais os conceitos-chave abordados?
- Questão 4 (Q4): Qual é a natureza e os instrumentos da investigação publicada?
- Questão 5 (Q5): Como se caracterizam os efeitos spillover analisados?
- Questão 6 (Q6): Quais são os resultados das evidências?

1.3. ESTRUTURA

No Capítulo 1, é apresentado o contexto necessário para fornecer um enquadramento do tema, mas serve também como base de sustentação para as questões de investigação e desenho metodológico. Os objetivos estabelecidos e as questões de investigação traçadas foram consideradas relevantes, tendo em conta a informação recolhida na breve contextualização sobre o estudo e, por isso, tal interesse é sustentado pela literatura previamente apresentada.

O Capítulo 2 dedica-se à metodologia de investigação desta dissertação. Primeiramente, foram expostas as motivações para a escolha da abordagem, com base num breve levantamento dos tipos de revisão de literatura e suas características, e posterior seleção, tendo em consideração os objetivos deste trabalho. Posteriormente, identificaram-se os procedimentos, métodos e ferramentas de recolha, seleção e análise dos dados, seguindo as orientações da extensão PRISMA para *scoping reviews*. Assim, estão descritos os critérios de elegibilidade, a estratégia de pesquisa – que inclui a

preparação e o processo de pesquisa e as bases de dados utilizadas –, o processo de seleção das fontes de evidência incluídas na revisão, o processo de extração dos resultados e, por fim, o método de análise e interpretação dos dados.

No Capítulo 3 são apresentados os resultados do levantamento de informação das evidências selecionadas para sustentar esta revisão. O capítulo inicia com o fluxograma descritivo do processo de seleção das evidências, seguindo-se as subsecções respetivas a cada uma das questões de investigação, bem como uma última subsecção onde é incluída informação e análise obtida através do cruzamento de dados que se consideram relevantes de ser analisados em conjunto. Por motivos de acessibilidade, os resultados integrais mapeados encontram-se em Apêndice C.

A discussão dos resultados obtidos é apresentada no Capítulo 4, onde é feita uma síntese dos resultados obtidos, as limitações e conclusões da *scoping review*. Neste capítulo encontram-se também algumas recomendações no contexto de política cultural, as implicações para a teoria e prática e a recomendação de potenciais investigações futuras, com base nos resultados obtidos da revisão.

2. METODOLOGIA

2.1. ABORDAGEM METODOLÓGICA

Partindo dos objetivos e das questões de investigação definidas, desde logo ficou claro escolher uma revisão de literatura como metodologia para este estudo. Dado que existem diferentes tipologias de revisão de literatura – cada uma tem características próprias e, por conseguinte, respondem a objetivos distintos e específicos –, a compreensão de cada uma tornou-se essencial para a seleção da tipologia a adotar neste estudo. De realçar que, ainda antes da elaboração dessa análise, um critério selecionado para a escolha da metodologia foi definido: desenvolver uma revisão com a máxima credibilidade e rigor científico possíveis.

São diversas as categorias de revisão de literatura encontradas, pelo que neste estudo foi escolhida a categorização apresentada por Vilelas (2020) no livro *Investigação – O Processo de Construção de Conhecimento*. Vilelas (2020) expõe quatro tipos de revisão de literatura: revisão narrativa, revisão sistemática, revisão integrativa e revisões *scoping*. Na revisão narrativa, *a finalidade é delimitar, clarificar e caracterizar um objeto de estudo, realizada por meio de levantamento bibliográfico seletivo* (Vilelas, 2020, p.100). Esse levantamento é, geralmente, realizado num curto espaço de tempo, o que a torna mais fácil e rápida de realizar e, por isso, útil, por exemplo, na construção do estado da arte ou contextualização sobre um determinado tópico (*Ibid.*) Contudo, uma vez que não é sistemática, é mais propensa a erros e vieses, dado que a seleção das evidências é arbitrária (*Ibid.*). As revisões sistemáticas respondem a uma questão de investigação específica, identificando estudos publicados sobre um tema em específico, cuja qualidade metodológica é superior, de forma que os resultados da revisão possam ser utilizados na prática (Vilelas, 2020). A revisão é feita seguindo um protocolo e critérios específicos, tornando-a imparcial e reproduzível (Vilelas, 2020). Relativamente à revisão integrativa, esta apresenta semelhanças com a revisão sistemática, pois a estrutura de elaboração é idêntica, divergindo apenas no propósito; consiste numa análise ampla, e não específica, da literatura, pois o objetivo é compreender profundamente um tópico de estudo, através de dados secundários (Vilelas, 2020). Por fim, as revisões *scoping* possibilitam uma revisão ampla e aprofundada da literatura disponível sobre um tópico de estudo, independentemente da qualidade metodológica das evidências – contrariamente à revisão sistemática (Vilelas, 2020). A revisão *scoping* é, assim, utilizada para perceber a extensão, o alcance ou a natureza de um tema amplo

de estudo, pelo que é particularmente útil para as disciplinas com evidências emergentes. De acordo com Munn et al. (2018), as *scoping review* revelam-se úteis quando o objetivo é o desenvolvimento de uma investigação de um tópico amplo de estudo, servindo para:

- Identificar os tipos de evidências disponíveis sobre um determinado tópico;
- Esclarecer os principais conceitos/definições na literatura;
- Examinar como a investigação é conduzida num determinado tópico ou campo;
- Identificar as principais características ou fatores relacionados sobre um conceito;
- Como precursor de uma revisão sistemática;
- Identificar e analisar lacunas de conhecimento.

Posto isto, a revisão narrativa não se adequa aos objetivos, pois não assegura o rigor necessário para um mapeamento de literatura não enviesado. Contrariamente, a revisão sistemática assegura o rigor científico pretendido, contudo, com este tipo de revisão pretende-se dar resposta a uma questão de investigação específica, o que não é o caso deste estudo. A revisão integrativa avalia a qualidade metodológica das evidências a incluir, o que não vai ao encontro do objetivo deste trabalho, de mapear toda a literatura publicada sobre o tópico. Assim, a metodologia desta dissertação assenta numa revisão sistemática da literatura do tipo *scoping review*, uma abordagem quantitativa-descritiva e exploratória.

A *scoping review* foi realizada com base nas orientações da extensão *Prisma* para *scoping reviews* - PRISMA-ScR, desenvolvida de acordo com as diretrizes desenvolvidas pela Rede EQUATOR (*Enhancing the Quality and Transparency of Health Research*) (Tricco et al., 2018). Esta abordagem sistemática permite mapear evidências sobre tópicos de estudo cujas questões de investigação assumem uma maior amplitude, permitindo a identificação dos principais conceitos, teorias, fontes de evidência e potenciais lacunas (Tricco et al., 2018; Vilelas, 2020). O *PRISMA – ScR checklist items* (Tricco et al., 2018), define cada item de forma a guiar a construção deste tipo de revisão de literatura, para que esta seja transparente e replicável. A lista de orientações encontra-se no Anexo A, com as respetivas páginas onde cada item se encontra desenvolvido nessa dissertação.

Uma vez que se pretende observar o que foi publicado em termos de investigação científica sobre os efeitos indiretos das ICC, a estratégia de pesquisa será realizada de forma pouco restritiva, de modo a evitar que potenciais evidências não sejam incluídas,

dado que o objetivo deste estudo é de significativa amplitude. Os termos incluídos na pesquisa foram selecionados com base na informação recolhida na literatura apresentada no Capítulo 1 deste trabalho, como é possível observar na figura 2. Os termos respetivos ao conceito foram retirados da compilação encontrada no relatório *Cultural and Creative Spillovers in Europe*, pela Tom Fleming Creative Consultancy (2015), bem como a designação “creative spillovers” adotada no relatório da consultora. Relativamente aos termos utilizados para a indicação do contexto, inseriram-se as combinações comumente encontradas no que toca à referência às ICC.

figura. 2 | Termos utilizados na pesquisa nas bases de dados

“OR”		“OR”
Spillover	“AND”	Creative and cultural industries
Spill-over		Creative industries
Crossover		Creative and cultural sector
Cross-over		Creative sector
Externalities		Creative industries sector
Outcomes		Cultural sector
Value(s)		Cultural industries
Added value		
Indirect impact(s)		
Induced effect(s)		
Induced impact(s)		
Tertiary		
Secondary effect(s)		

Fonte: A autora.

2.2. MÉTODOS DA SCOPING REVIEW¹³

2.2.1. Critérios de elegibilidade

A seleção dos artigos pretende dar resposta aos objetivos e às questões de investigação deste estudo. Por isso, os critérios de inclusão e exclusão das evidências foram definidos

¹³ Nenhum protocolo foi desenvolvido e registado.

com base nessa lógica. De acordo com Tricco et al. (2018), a definição dos critérios possibilita a compreensão do tipo de evidências que serão incluídas na revisão. Os critérios de elegibilidade das evidências científicas a selecionar – apresentados na tabela 3 –, dividem-se em duas vertentes: critérios relacionados com os objetivos e perguntas de investigação e critérios de acessibilidade. Relativamente aos primeiros, os seguintes critérios de inclusão foram traçados:

- O conceito de spillover, ou termos sinónimos, necessita ser o foco dos estudos ou estar presente num dos objetivos ou numa das questões de investigação;
- O contexto analisado nos estudos deve ser o das ICC, ou designações similares, ou atividades relacionadas, e o fenómeno dos efeitos spillover deve ter origem nesse mesmo contexto;
- Uma vez que se pretende identificar a investigação científica produzida na última década, o período temporal elegível foi entre o dia 1 de janeiro de 2012 e o dia 31 de dezembro de 2021.

Neste sentido, as evidências que não corresponderam a todos os critérios de inclusão não foram consideradas. Foram também excluídas as evidências que não atenderam aos seguintes critérios de acessibilidade:

- Perante as barreiras linguísticas da autora desta dissertação, apenas serão incluídas as publicações escritas em inglês, francês, espanhol e português;
- Publicações de acesso gratuito ou disponível;
- Livros completos não foram incluídos na revisão.

tabela. 3 | Processo de revisão *scoping*

Critério	Filtros
Restrição	Topic (Title, Abstract, Keywords)
Tipo de documento	Artigos de jornal, artigos em conferência e secção de livros
Língua	Português, espanhol, francês e inglês
Acesso	Gratuito e disponível
Período	1 de janeiro de 2012 e 31 de dezembro de 2021
Conceito analisado	Efeitos spillover ou sinónimos
Contexto analisado	ICC ou atividades relacionadas

Fonte: A autora.

2.2.2. Estratégia de pesquisa

A recolha das evidências foi realizada pela autora desta dissertação no dia 16 de julho de 2022. Os estudos potenciais foram recolhidos através das bases de dados *Web of Science* (WoS) e *Scopus*, dada a amplitude de publicações científicas presentes, bem como a credibilidade das mesmas. A pesquisa combinou os termos presentes na tabela 4 e os critérios de inclusão e exclusão mencionados anteriormente. Algumas informações apenas foram possíveis de apurar após a primeira leitura das evidências (leitura dos resumos) ou, em alguns casos, após a segunda leitura (leitura dos textos completos). A estratégia de pesquisa foi adaptada a cada base de dados, de acordo com as suas especificidades, tal como demonstrado na tabela 4.

tabela. 4 | Estratégia de pesquisa completa

Termos, método de pesquisa e número de resultados	
Web of Science (Core Collection)	(TS=(“creative and cultural industries” AND ((spillover(s)) OR (spill-over(s)) OR (crossover(s)) OR (cross-over(s)) OR (“added value”) OR (“indirect impact(s)”) OR (“induced impact(s)”) OR (“induced effect(s)”) OR (externalities) OR (outcome(s)) OR (value(s)) OR (tertiary) OR (“secondary effect(s)”))))) OR TS=(“creative industries” AND ((spillover(s)) OR (spill-over(s)) OR (crossover(s)) OR (cross-over(s)) OR (“added value”) OR (“indirect impact(s)”) OR (“induced impact(s)”) OR (“induced effect(s)”) OR (externalities) OR (outcome(s)) OR (value(s)) OR (tertiary) OR (“secondary effect(s)”))))) OR TS=(“creative and cultural sector” AND ((spillover(s)) OR (spill-over(s)) OR (crossover(s)) OR (cross-over(s)) OR (“added value”) OR (“indirect impact(s)”) OR (“induced impact(s)”) OR (“induced effect(s)”) OR (externalities) OR (outcome(s)) OR (value(s)) OR (tertiary) OR (“secondary effect(s)”))))) OR TS=(“creative sector” AND ((spillover(s)) OR (spill-over(s)) OR (crossover(s)) OR (cross-over(s)) OR (“added value”) OR (“indirect impact(s)”) OR (“induced impact(s)”) OR (“induced effect(s)”) OR (externalities) OR (outcome(s)) OR (value(s)) OR (tertiary) OR (“secondary effect(s)”))))) OR TS=(“creative industries sector” AND ((spillover(s)) OR (spill-over(s)) OR (crossover(s)) OR (cross-over(s)) OR (“added value”) OR (“indirect impact(s)”) OR (“induced impact(s)”) OR (“induced effect(s)”) OR (externalities) OR (outcome(s)) OR (value(s)) OR (tertiary) OR (“secondary effect(s)”))))) OR TS=(“cultural sector” AND ((spillover(s)) OR (spill-over(s)) OR (crossover(s)) OR (cross-over(s)) OR (“added value”) OR (“indirect impact(s)”) OR (“induced impact(s)”) OR (“induced effect(s)”) OR (externalities) OR (outcome(s)) OR (value(s)) OR (tertiary) OR (“secondary effect(s)”))))) OR TS=(“cultural industries” AND ((spillover(s)) OR (spill-over(s)) OR (crossover(s)) OR (cross-over(s)) OR (“added value”) OR (“indirect impact(s)”) OR (“induced impact(s)”) OR (“induced effect(s)”) OR (externalities) OR (outcome(s)) OR (value(s)) OR (tertiary) OR (“secondary effect(s)”))))) AND TS=(“creative spillovers”) AND (LA==(“ENGLISH” OR “SPANISH” OR “PORTUGUESE” OR “FRENCH”)) Timespan: 2012-01-01 a 2021-12-31 – 346 resultados
Scopus	(TITLE-ABS-KEY (“creative and cultural industries” AND (spillover* OR spill-over* OR crossover* OR cross-over* OR “added value” OR “indirect impact*” OR “induced effect*” OR “induced impact*” OR externalities OR outcome* OR value* OR tertiary OR “secondary effect*”)) OR TITLE-ABS-KEY (“creative industries” AND (spillover* OR spill-over* OR crossover* OR cross-over* OR “added value” OR “indirect impact*” OR “induced effect*” OR “induced impact*” OR externalities OR outcome* OR value* OR tertiary OR “secondary

effect**)) OR TITLE-ABS-KEY (“creative and cultural sector” AND (spillover* OR spill-over* OR crossover* OR cross-over* OR “added value” OR “indirect impact*” OR “induced effect*” OR “induced impact*” OR externalities OR outcome* OR value* OR tertiary OR “secondary effect**”)) OR TITLE-ABS-KEY (“creative sector” AND (spillover* OR spill-over* OR crossover* OR cross-over* OR “added value” OR “indirect impact*” OR “induced effect*” OR “induced impact*” OR externalities OR outcome* OR value* OR tertiary OR “secondary effect**”)) OR TITLE-ABS-KEY (“creative industries sector” AND (spillover* OR spill-over* OR crossover* OR cross-over* OR “added value” OR “indirect impact*” OR “induced effect*” OR “induced impact*” OR externalities OR outcome* OR value* OR tertiary OR “secondary effect**”)) OR TITLE-ABS-KEY (“cultural sector” AND (spillover* OR spill-over* OR crossover* OR cross-over* OR “added value” OR “indirect impact*” OR “induced effect*” OR “induced impact*” OR externalities OR outcome* OR value* OR tertiary OR “secondary effect**”)) OR TITLE-ABS-KEY (“cultural industries” AND (spillover* OR spill-over* OR crossover* OR cross-over* OR “added value” OR “indirect impact*” OR “induced effect*” OR “induced impact*” OR externalities OR outcome* OR value* OR tertiary OR “secondary effect**”)) OR TITLE-ABS-KEY (“creative spillover**”)) AND PUBYEAR > 2011 and PUBYEAR < 2022 AND LIMIT-TO (LANGUAGE, “English”) OR LIMIT-TO (LANGUAGE, “Spanish”) OR LIMIT-TO (LANGUAGE, “Portuguese”) OR LIMIT-TO (LANGUAGE, “French”)) – **1196 resultados**

Total de Resultados

1542

Fonte: A autora.

Nesta fase, algumas limitações merecem ser salientadas: o recurso a apenas duas bases de dados, a limitação às línguas português, inglês, francês e espanhol e a inclusão apenas de evidências gratuitas e disponíveis. Ainda que a estratégia de pesquisa tenha sido desenhada de forma a abranger todas as possíveis evidências úteis sobre o tópico, o tema, conceitos e terminologias associados ao tópico de estudo são de significativa amplitude e, conforme mencionado na literatura, abordados de maneira distinta.

2.3.3. Processo de seleção das evidências

Após a pesquisa nas bases de dados, as evidências identificadas foram extraídas para a plataforma digital *Rayyan Intelligent Systematic Review* onde, numa primeira fase, as publicações em duplicado foram removidas. De seguida, foi realizada a primeira triagem e seleção dos artigos, através da leitura dos respetivos títulos e resumos, apenas pela autora desta dissertação. Por este motivo, como tentativa de atenuar tal limitação, o processo de triagem dos artigos foi previamente discutido com o professor orientador deste trabalho e o primeiro processo de triagem foi executado três vezes. Nesta fase, o processo de triagem teve como base as questões de investigação, bem como os critérios de elegibilidade. Os artigos que, através da leitura dos resumos, claramente não respondiam aos critérios de elegibilidade foram excluídos (n = 1284). Posteriormente, seguiu-se a fase de análise e seleção dos artigos selecionados na fase anterior, através

da leitura integral dos textos. Esta etapa foi, tal como a anterior, realizada apenas pela autora da dissertação e seguindo os critérios de elegibilidade e objetivos da investigação. Durante este processo, foi utilizada como recurso a plataforma *Mendeley*, onde foram indexados todos os artigos, e o *Excel* para registo dos motivos de exclusão, por evidência. As referências de cada uma das evidências não incluídas encontram-se no Apêndice A.

Uma grande parte das evidências apenas menciona os impactos indiretos na introdução do estudo, como argumento inicial ou nos resultados e contribuições, sem o tópico como objetivo. Dos estudos excluídos por conceito errado, importa salientar o seguinte: aqueles que proponham analisar a componente simbólica das ICC ou atividades relacionadas, medindo os impactos, por exemplo, do consumo artístico na construção de identidade ou estatuto social das pessoas, não foram incluídos, uma vez que uma abordagem de marketing está implícita. O consumo simbólico – consumo relacionado com vantagens extrínsecas que o consumo ou posse de um determinado produto proporciona a quem o consome ou adquire ou utiliza (Moinat, 2011) – é considerado nas estratégias de marketing (Lehman et al., 2016) e, por isso, optou-se por não incluir esses estudos na revisão. Ainda que o processo de tomada de decisão desse tipo de consumo tenda a ser inconsciente (Lehman et al., 2016), não são involuntários, dado que os(as) profissionais de marketing consideram estes benefícios aquando da delimitação de estratégias de produto, preço ou comunicação.

2.3.4. Extração dos resultados

A extração dos dados dos 47 estudos incluídos foi efetuada pela autora da dissertação, com base numa ferramenta de extração de resultados previamente construída (ver Apêndice B). A extração dos dados seguiu conforme planeado, no entanto, foi revista durante o processo de extração de dados de cada fonte de evidência incluída. Posteriormente, os resultados foram organizados sob a forma de tabelas padronizadas, onde foram incluídas secções referentes aos seguintes tópicos:

- Autora(s)/Autor(es);
- Título;
- Ano de publicação;
- Número de citações: informação retirada através das plataformas *Journal Citation Reports* da Clarivate para as evidências obtidas na pesquisa feita no WoS – e na

Scopus Journal Metrics – para as evidências obtidas na pesquisa realizada no *Scopus*;

- País de origem: informação retirada com base nas universidades autoras;
- Entidades envolvidas;
- Tipo de publicação: identificar se são artigos de jornal, artigos em conferências ou secções de livro;
- Contribuição do estudo: classificada de acordo com 7 variáveis identificadas por Wobbrock & Kientz (Jordan & Silva, 2021): empírica, artefacto, metodológica, teórica, conjunto de dados, investigação e opinião;
- Conceito analisado: identificar qual a terminologia adotada para abordar os efeitos spillover;
- Contexto analisado: identificar se o contexto em análise são as ICC no geral, ou termos similares, setores específicos ou atividades ou projetos individuais;
- Modelo ou definição associados ao contexto analisado: identificar o modelo utilizado para a definição das atividades ou indústrias analisadas ou a definição apresentada;
- Objetivo(s) e/ou questões de investigação;
- Área de estudo: informação retirada através do nome dos jornais/conferências onde as evidências foram publicadas;
- Contexto geográfico analisado;
- Tipo de impacto;
- Metodologias adotadas;
- Resultados;
- Palavras-chave.

2.3.5. Apresentação e análise dos dados

Durante a segunda leitura das evidências a incluir na revisão, a informação necessária para dar resposta às questões de investigação foi recolhida e organizada, por evidência, em tabelas do Excel. Os dados foram tratados com recurso ao Excel e à ferramenta de análise de dados *ATLAS.ti*, e a análise da informação foi, maioritariamente, realizada com recurso a técnicas de estatística descritiva. Os dados foram trabalhados com no Excel, através da utilização das funções *se* e *procv*, e tabelas dinâmicas. Foi feita, também, uma análise qualitativa, nomeadamente nas diferentes categorizações elaboradas ao longo

da revisão. Todos os resultados foram analisados quantitativamente e, posteriormente, apresentados em gráficos ou tabelas e figuras no corpo de texto, acompanhados de uma análise descritiva textualmente.

A apresentação dos dados recolhidos encontra-se descrita por evidência no Apêndice C, em formato de dados tabulados. A decisão de colocar a informação recolhida de cada evidência em apêndice justifica-se apenas por motivos de extensão do conteúdo em causa. Para uma melhor compreensão, as tabelas cujas linhas se encontram destacadas a cinzento incluem informação tratada com base nas evidências incluídas. As tabelas sem cor de destaque nas linhas, incluem informação diretamente retirada das evidências, incluída para comprovar a análise e os resultados apresentados.

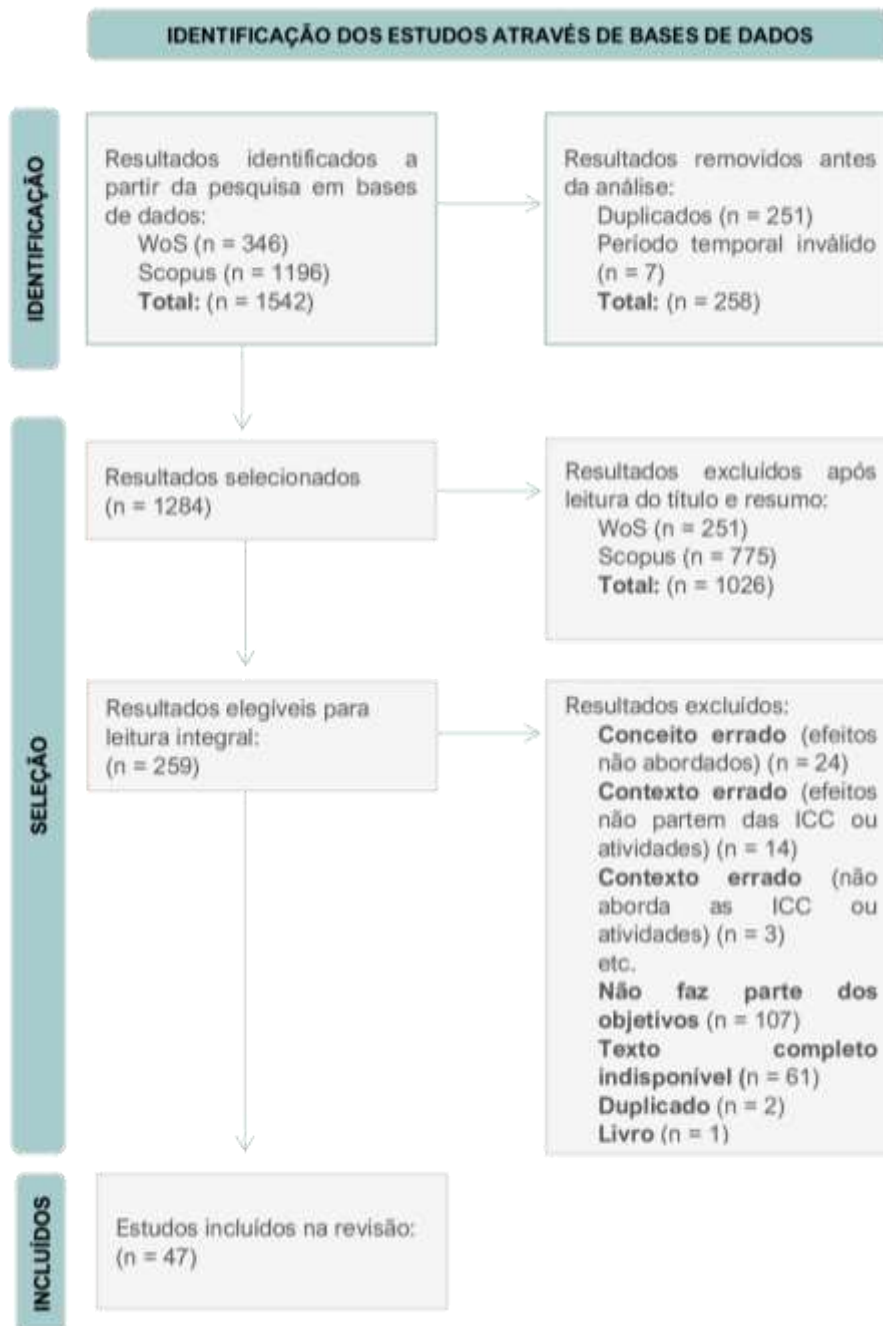
3. OS EFEITOS SPILLOVER DAS INDÚSTRIAS CULTURAIS E CRIATIVAS

3.1. SELEÇÃO DAS FONTES DE EVIDÊNCIA

Dos 1542 estudos identificados nas bases de dados WoS e Scopus, foram removidos 251 artigos duplicados e sete com período temporal não elegível (estudos de 2022). Dos 1284 identificados, 79,9% (n = 1024) foram excluídos após a leitura dos títulos e resumos, restando 260 publicações elegíveis para leitura integral dos seus textos.

Após a leitura das publicações completas, 81,9% (n = 212) foram excluídas pelos seguintes motivos: 24 não abordaram o conceito de spillover ou termos sinónimos, em 14 tais efeitos não tiveram as ICC ou termos similares ou atividades como origem, em 3 o contexto analisado não foram as ICC ou termos similares ou atividades, em 108 o tópico de estudo não fazia parte de um dos objetivos, 61 textos completos não se encontraram disponíveis, dois duplicados e um livro completo, por motivos de acessibilidade. Em apêndice, encontra-se a listagem das publicações, organizada pelos respetivos motivos de exclusão (ver Apêndice A). Os resultados da pesquisa e do processo de inclusão dos estudos encontram-se abaixo na figura 3, através de um diagrama de fluxo da seleção de estudos para revisões sistemáticas do tipo *scoping – Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses*.

figura. 3 | Diagrama de Fluxo PRISMA

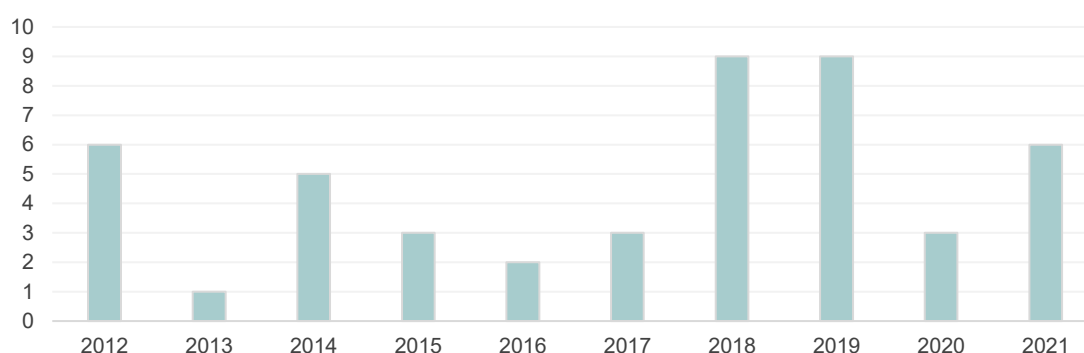


Fonte: Adaptado de Tricco et al. (2018).

Relativamente às características das evidências incluídas, foram recolhidas informações referentes à autoria, ano, número de citações, entidades envolvidas, país de origem, tipo de estudo, conceito e o contexto analisado, o modelo ou a definição do contexto de indústria, e os objetivos ou questões de investigação associados a cada evidência. O conteúdo recolhido apresentado neste Capítulo, teve como objetivo identificar e descrever as características gerais das evidências selecionadas, mas serviu também para justificar a seleção das mesmas, uma vez que algumas informações estão associadas aos principais critérios de inclusão.

O gráfico 1 ilustra as tendências de publicação sobre os efeitos spillover das ICC ao longo da última década, o que comprova a análise de evidências publicadas na última década. Das 47 evidências selecionadas, 57% (n = 27) foram publicadas a partir do ano 2018, tendo sido esse mesmo ano e o ano de 2019 os que mais surgiram, contrastando com os anos 2013 (n = 1) e 2016 (n = 2). Observando o gráfico, percebe-se a ausência de um padrão claro, que comprove uma tendência quer de crescimento, quer de redução, da investigação publicada entre 2012 e 2021. De facto, o número de evidências publicadas nos anos respetivos às extremidades do período temporal em análise – 2012 e 2021 – é exatamente o mesmo.

gráfico.1 | Publicações por ano



Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

De acordo com as questões de investigação delineadas, encontra-se, em Apêndice C, a informação recolhida que permitiu dar-lhes resposta. De seguida, com base nessa informação são apresentados os resultados para cada uma das questões.

3.2. PAÍSES QUE SE DESTACAM NA PRODUÇÃO CIENTÍFICA

O contributo das ICC no desenvolvimento económico e social das regiões faz parte de iniciativas estratégicas de muitos países (Edeh et al., 2022; Ko & Mok, 2014; Yang & Černevičiūtė, 2017) e, nesse sentido, a questão de investigação 1 – Que países se destacam na produção científica? – foi delineada. Para lhe dar resposta, foi recolhida informação de cada evidência quanto à localização geográfica associada à afiliação dos(as) autores(as).

Na tabela 5, encontra-se o número de evidências por localização geográfica, destacando quer a investigação científica produzida num país, quer os países em cooperação internacional na investigação sobre os efeitos spillover das atividades culturais e criativas. Além destes dados, foram também incluídos os valores do Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) de cada país. Este indicador mede o desenvolvimento humano com base em três dimensões: uma vida longa e saudável, ser uma pessoa instruída e ter um padrão de vida adequado (UNDP, s.d.). O IDH reflete, de forma resumida, o nível de desenvolvimento dos países além do crescimento económico (UNDP, s.d.). A interpretação do nível de IDH é feita através da seguinte informação (UNDP, s.d):

- Nível baixo: (< 0,550);
- Nível médio: (0,550 – 0,699);
- Nível alto: (0,700 – 0,799);
- Nível muito alto: (≥ a 0,800).

tabela. 5 | País de origem das evidências incluídas (continua)

Continente	País	IDH ¹⁴	Nº de evidências por país de origem		
			Individual	Cooperação internacional	Total
África	África do Sul	0,713	1	-	1
América do Norte	EUA	0,921	1	4	5
	Canadá	0,936	-	1	1
	México	0,758	2	-	2
Ásia	China	0,768	5	2	7
	Indonésia	0,705	-	1	1

¹⁴ Dados da UNDP em: <https://hdr.undp.org/data-center/human-development-index#/indicies/HDI>.

tabela. 5 | País de origem das evidências incluídas (conclusão)

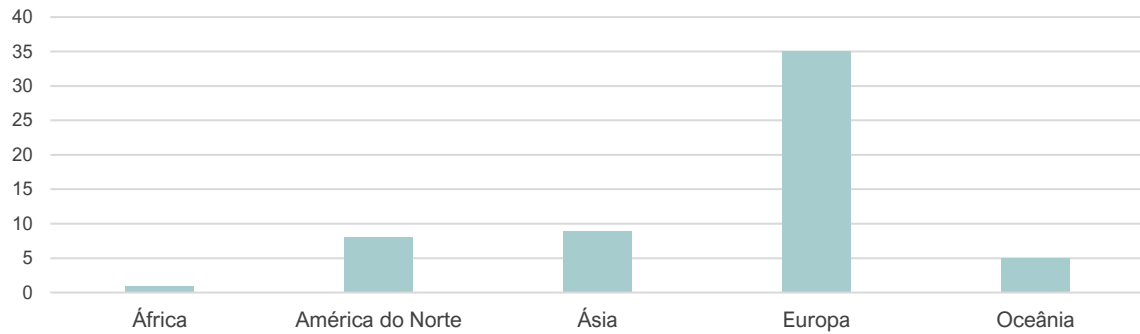
Continentes	País	IDH ¹⁵	Nº de evidências por país de origem		
			Individual	Cooperação internacional	Total
Ásia	Vietname	0,703	1	-	1
Europa	Alemanha	0,942	2	-	2
	Bélgica	0,937	1	-	1
	Chéquia	0,889	2	-	2
	Croácia	0,858	1	-	1
	Espanha	0,905	1	-	1
	Itália	0,895	4	3	7
	Países Baixos	0,941	1	4	5
	Polónia	0,876	-	2	2
	Reino Unido	0,929	7	2	9
	Roménia	0,821	1	1	2
	Suécia	0,947	1	1	2
Oceânia	Turquia	0,838	1	-	1
	Austrália	0,951	3	2	5

Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

Observando o gráfico 2, constata-se o destaque da Europa na publicação científica sobre o tópico de estudo desta revisão, com 63,8% de representatividade nas evidências incluídas (n = 35). Embora com menores valores percentuais que a Europa, a Ásia ocupa o segundo lugar no que toca à publicação científica sobre os efeitos spillover das ICC, com 23,4% das evidências incluídas (n = 9). Em terceiro lugar, a América do Norte surgiu com 17% (n = 8), a Oceânia com 10,6% (n = 5) e, por fim, com o menor destaque observado, a África produziu apenas uma das evidências incluídas nesta revisão. Contudo, estes resultados podem ser reflexo da inclusão de evidências escritas apenas em línguas europeias, nomeadamente inglês, português, francês e espanhol. Além disso, uma significativa parte das 61 publicações não disponíveis para leitura integral foi publicada na Ásia, principalmente na China. Nesse sentido, recomenda-se cautela na interpretação destes resultados.

¹⁵ Dados da UNDP em: <https://hdr.undp.org/data-center/human-development-index#/indicies/HDI>

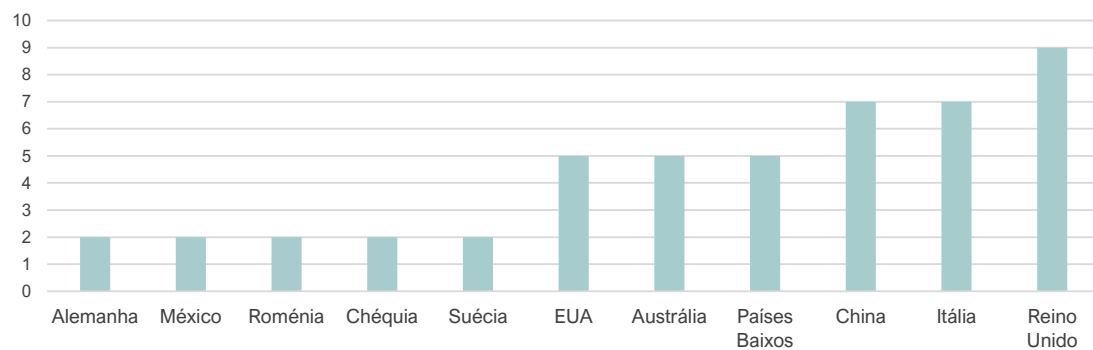
gráfico. 2 | Distribuição das evidências incluídas por continente



Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

Verifica-se novamente, através do gráfico 3, a representatividade do continente europeu, com o Reino Unido a liderar a produção científica publicada sobre o tópico (n = 9), seguindo-se a Itália e a China, ambas com sete evidências; em conjunto, o Reino Unido, a China e a Itália representam 48,9% da biblioteca de evidências. Seguem-se os Países Baixos e a Austrália em termos de dominância, cada uma com cinco evidências. No que diz respeito à cooperação internacional na investigação científica, destacam-se os Países Baixos, a Itália e os EUA.

gráfico. 3 | Distribuição das evidências incluídas por país (f >1)



Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

Através dos níveis de IDH dos países de origem das evidências incluídas, percebe-se que a investigação sobre os efeitos spillover publicada na última década foi produzida em países com níveis favoráveis de desenvolvimento humano. À exceção da África do Sul, do México, da China, da Indonésia e do Vietname – com altos índices de IDH –, os

demais países apresentam níveis muito altos de desenvolvimento humano. No entanto, esta informação é meramente descritiva, pelo que a sua interpretação não será abordada neste estudo.

Relativamente à informação sobre a autoria das publicações, foi possível extrair as(os) cinco principais autoras(es) da área, através do número de citações. Conforme possível observar na tabela 6, as evidências mais citadas, por ordem decrescente, foram: *Knowledge management, knowledge transfer and organizational performance in the arts and crafts industry: a literature review* (Latilla et al., 2018), *Creative industries, new business formation, and regional economic growth* (Piergiovanni et al., 2012), *Gentrification and the artistic dividend: The role of the arts in neighborhood change* (Grodach et al., 2014), *Creative industries, inequality, and social development: Developments, impacts and challenges in Cape Town* (Booyens, 2012) e *The impact of 'creative industry clusters' on cultural and creative industry development in Shanghai* (Zheng & Chan, 2014).

tabela. 6 | 5 Principais autores(as) sobre o tópico

Autoras(es)	País de origem	Nº Citações
(Latilla et al., 2018)	Itália	73
(Piergiovanni et al., 2012)	Itália e Países Baixos	62
(Grodach et al., 2014)	Austrália e EUA	60
(Booyens, 2012)	África do Sul	53
(Zheng & Chan, 2014)	China	40

Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

Latilla et al. (2018) abordaram, empiricamente, as transferências de conhecimento, através de uma revisão de literatura sistemática sobre a relação entre gestão e transferência de conhecimento e a performance das organizações de artes e ofícios. Este é o artigo mais citado da biblioteca de evidências e teve origem na Itália. No segundo lugar de evidências mais citadas, o estudo quantitativo de Piergiovanni et al. (2012) investigou o efeito das IC no crescimento económico regional de províncias da Itália e o artigo tem como país de origem a Itália e os Países Baixos. Segue-se Grodach et al. (2014), também através de um estudo quantitativo, onde, empiricamente, mostram como as Belas Artes estão associadas à revitalização de bairros e, em contrapartida, como as Artes Comerciais contribuem para a gentrificação local. O artigo foi produzido

em cooperação internacional entre a Austrália e os EUA. Em quarto lugar, Booyens (2012), numa contribuição empírica, debateu o papel das IC nas economias urbanas do Sul Global, com particular destaque na Cidade do Cabo, em África, tendo sido a investigação produzida na África do Sul. Por último, Zheng & Chan (2014) investigaram, empiricamente, o impacto de uma versão transplantada de cluster de IC na China no ambiente cultural de Xangai, tendo sido a investigação realizada na China.

Em síntese, a Europa destaca-se de forma significativa na produção científica sobre os efeitos involuntários das ICC, mais precisamente o Reino Unido e a Itália – com duas das publicações mais citadas da biblioteca de evidências. Ainda que com menor expressividade, a Ásia demonstra, no que toca à investigação científica, um interesse sobre o tópico, tendo a China contribuído com mais de 70% para a representatividade do continente asiático. Contudo, conforme já referido, face às limitações relacionadas com a língua e a disponibilidade das publicações, recomenda-se cautela na interpretação destes resultados. Por fim, todos os países de origem das evidências incluídas exibem níveis altos ou muito altos de desenvolvimento humano. No entanto, a relação entre o estudo do tópico e o desenvolvimento humano dos países não é possível de ser apurada neste estudo.

3.3. ÁREAS DE ESTUDO

Considerando a natureza de cooperação e trabalho em rede com outros setores e agentes das ICC (GANEC, 2014; Madudová, 2017; Petrova, 2018), é possível inferir a multiplicidade de domínios e áreas com interesse no tópico de estudo. Assim, esta secção exhibe a informação relativa à área de estudo, respondendo à questão de investigação 2 – Quais as áreas de estudo das publicações?

Conforme é possível verificar através dos dados dispostos na tabela 7, os jornais com mais evidências publicadas foram o jornal *Sustainability* (n = 3) e, com 2 estudos cada, os jornais *City, Culture and Society*, *Creative Industries Journal*, *Environment and Planning A: Economy and Space*, *Growth and Change*, *Journal of Knowledge Management* e o *Journal of the American Planning Association*.

O jornal *Sustainability*, tal como o nome indica, inclui artigos relacionados com a sustentabilidade e o desenvolvimento sustentável, desenvolvidos em diversas áreas de estudo (MDPI, s.d.). O jornal *City, Culture and Society* dedica-se a temas relacionados com a gestão urbana e tem como objetivo promover a investigação sobre cidades, com

foco na criatividade cultural e na inclusão social (ScienceDirect, s.d.). O critério de estudo do jornal *Creative Industries Journal* são todas as atividades definidas como indústrias criativas (Taylor & Francis Online, s.d.). O jornal *Environment and Planning A: Economy and Space* reúne publicações na área da economia, com particular interesse em questões de reestruturação regional e urbana, globalização, desigualdade e desenvolvimento desigual (SAGE journals, s.d.). O *Journal of Knowledge Management* reúne investigações de contexto académico sobre gestão do conhecimento nas organizações, fornecendo conhecimento sobre estratégias, ferramentas, técnicas e tecnologias para a Gestão do Conhecimento (Emerald Publishing, s.d.). Por último, o *Journal of the American Planning Association* publica diferentes tipos de publicações que têm em comum o estudo de questões sobre planeamento urbano (Taylor & Francis Online, s.d.).

Em síntese, dos jornais com mais publicações no universo das evidências incluídas, destacam-se os jornais orientados para a publicação de conhecimento do contexto urbano, abordando questões de gestão, economia e planeamento urbano.

tabela. 7 | Jornais com mais publicações

Publicação	Nº de evidências por jornal
<i>Sustainability</i>	3
<i>City, Culture and Society</i>	2
<i>Creative Industries Journal</i>	2
<i>Environment and Planning A: Economy and Space</i>	2
<i>Growth and Change</i>	2
<i>Journal of Knowledge Management</i>	2
<i>Journal of the American Planning Association</i>	2

Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

Foi recolhida informação para perceber quais as áreas de estudo associadas às evidências incluídas. Na resposta a esta questão não foram incluídas as evidências do tipo artigo de conferência e secção de livro, dada a impossibilidade de retirar essa informação de forma confiável. Nesse sentido, apenas 39 evidências (83%) servirão para dar resposta a esta questão. Numa primeira fase, durante a leitura das evidências foram recolhidos os títulos dos jornais. De seguida, foi feita uma pesquisa no *Journal Citation Reports* da Clarivate e no *Scopus Journal Metrics* para recolher as áreas de estudo das evidências recolhidas nas bases de dados WoS e Scopus, respetivamente, cuja

classificação se encontra em Apêndice D. Na tabela 8, destacam-se as áreas de estudo por evidência incluída na revisão.

tabela. 8 | Áreas de estudo das evidências incluídas (n = 39) (continua)

Autora(s)/e(s)	Área(s) de estudo
(Aquino et al., 2012)	Ciências Sociais; Estudos Culturais; Geografia; Planeamento e Desenvolvimento; Comunicação
(Bae & Yoo, 2015)	Planeamento Regional e Urbano; Negócio
(Booyens, 2012)	Estudos Urbanos
(Breznitz S.M., 2018)	Estudos Ambientais; Geografia
(Dunphy K. Smithies J., 2020)	Ciências Sociais
(Fahmi F.Z., 2017)	Planeamento Regional e Urbano; Estudos de Desenvolvimento
(Gong H., 2019)	Planeamento Regional e Urbano; Estudos de Desenvolvimento
(Grodach et al., 2014)	Planeamento Regional e Urbano; Estudos urbanos
(Gustafsson & Lazzaro, 2021)	Estudos Ambientais; Ciência e Tecnologia Sustentável e Verde
(Hu & Morales, 2016)	Planeamento Regional e Urbano; Estudos urbanos
(Huijgh & Evens, 2012)	Humanidades; Ciências Sociais
(Hong et al., 2014)	Ciências Ambientais
(Komorowski et al., 2021)	Estudos Ambientais; Ciência e Tecnologia Sustentável e Verde
(Kourtit & Nijkamp, 2019)	Planeamento Regional e Urbano; Estudos Ambientais; Economia; Geografia
(Latilla et al., 2018)	Ciências da Informação; Biblioteconomia
(Latilla et al., 2019)	Ciências da Informação; Biblioteconomia
(Lazzeretti et al., 2017)	Planeamento Regional e Urbano; Estudos Ambientais; Economia; Geografia
(Lee, 2014)	Estudos Ambientais; Geografia
(Mak et al., 2021)	Psicologia
(Molina et al., 2019)	Gestão
(Ngo et al., 2019)	Negócio; Gestão; Contabilidade
(Nogare & Murzyn-Kupisz, 2021)	Economia
(Ochoa & Ramírez, 2018)	Economia; Ciências Sociais; Estudos Urbanos
(Petridou & Ioannides, 2012)	Humanidades; Ciências Sociais
(Piergiovanni et al., 2012)	Economia; Negócio; Gestão
(Pose & Lee, 2020)	Estudos Urbanos

tabela. 8 | Áreas de estudo das evidências incluídas (n = 39) (conclusão)

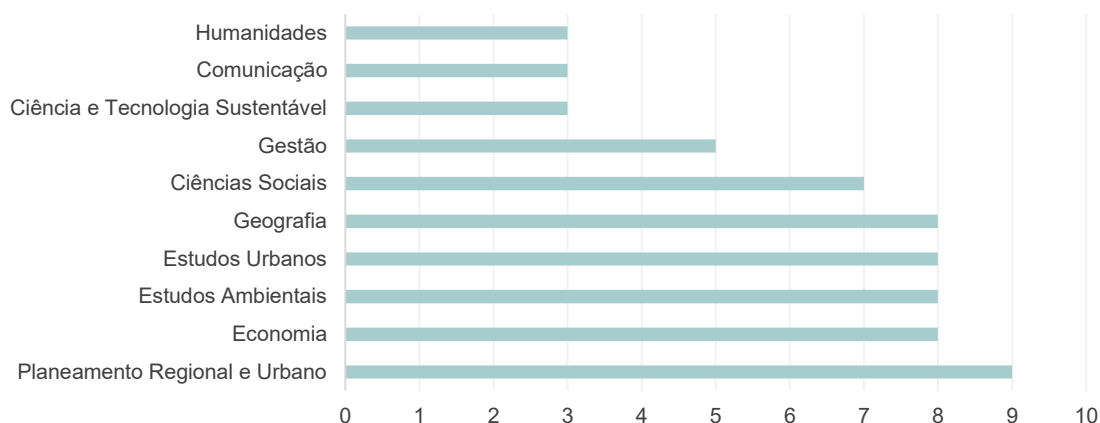
Autora(s)/e(s)	Área(s) de estudo
(Rappas, 2019)	Comunicação; Sociologia
(Sacco et al., 2018)	Estudos Ambientais; Ciência e Tecnologia Sustentável e Verde
(Scott et al., 2018)	Planeamento Regional e Urbano; Geografia
(Stejskal et al., 2018)	Ciência da Computação; Sistemas de Informação
(Stejskal & Hajek, 2019)	Gestão
(Sun & Chen, 2021)	Estudos Urbanos
(Turnbull & McCutcheon, 2017)	Comunicação
(Valdivia & Macip, 2018)	Ciências Sociais; Geografia; Planeamento e Desenvolvimento; Economia; Finanças
(Vickery, 2015a)	Humanidades
(Wearing et al., 2021)	Sociologia
(Wedemeier, 2015)	Planeamento Regional e Urbano; Estudos Ambientais; Geografia; Estudos Urbanos
(Yu, 2020)	Economia; Gestão
(Zheng & Chan, 2014)	Economia; Ciências Sociais; Estudos Urbanos

Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

É possível constatar a diversidade de áreas de estudo que abordam o efeito spillover das ICC como tópico central dos seus estudos. No gráfico 4 estão apresentadas as dez principais áreas de estudo de 39 das evidências incluídas. A área de estudo de Planeamento Regional e Urbano destaca-se com maior representatividade ($n = 9$), seguindo-se as áreas de estudo de Economia, Estudos Ambientais, Estudos Urbanos e Geografia, com oito evidência cada, Gestão ($n = 5$) e Ciência e Tecnologia Sustentável, Comunicação e Humanidades com 3 evidências cada.

Para uma melhor interpretação destes resultados, considerou-se relevante incluir a definição de cada área de estudo. Contudo, no *Journal Citation Reports* da Clarivate e no *Scopus Journal Metrics* tal informação não se encontra disponível e, face à maior ou menor amplitude de estudo das áreas de estudo destacadas, não se torna acessível recolher essa informação com base noutras fontes.

gráfico. 4 | 10 principais áreas de estudo das evidências incluídas (n = 39)



Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

3.4. CONCEITOS-CHAVE

Nesta secção dar-se-á resposta à questão de investigação 3: Quais os conceitos-chave abordados? Para isso, é apresentada informação relativa ao contexto de indústria, à terminologia adotada na referência aos efeitos spillover, às palavras-chave e ao contexto geográfico analisado no conjunto da biblioteca de evidências.

3.4.1. Contexto de indústria analisado

Para Galloway e Dunlop (2007), os termos ‘indústrias criativas’ e ‘indústrias culturais’, apesar de utilizados uma grande parte das vezes como sinónimos, possuem significados diferentes. Essa fraca distinção dos conceitos acarreta limitações no desenvolvimento de políticas culturais, uma vez que ‘as artes e cultura’ e as ‘indústrias criativas’ manifestam características distintas (Galloway & Dunlop, 2007; Vickery, 2015; Cunningham, 2002). Dessa forma, para a observação do contexto de indústria analisado nas evidências, foi recolhida informação sobre o contexto e a definição do mesmo. Além disso, considerou-se relevante perceber quais os modelos utilizados na classificação do contexto de indústria analisado.

Conforme é possível observar na tabela 9, apenas dez das evidências recorreram a uma metodologia nacional ou internacional para definir o contexto analisado, tendo sido as metodologias da DCMS (n = 4) e da UNCTAD (n = 4) as mais adotadas. Além destas,

metodologias de classificação de atividades económicas nacionais foram também utilizadas. Percebe-se, assim, que alguns países criam e adotam a sua própria definição, o que leva a inconsistências e dificuldades na comparação internacional. Este obstáculo é agravado por diferenças e indisponibilidade de dados. Todavia, numa tentativa de contornar essa dificuldade, todas atividades das ICC foram classificadas de acordo com a metodologia da UNCTAD (apresentada no Capítulo 1), para uma análise e interpretação de resultados mais perceptível.

tabela. 9 | Modelo utilizado na definição do contexto de indústria (n = 10)

Autora(s)/autor(es)	Modelo	Definição
(Fahmi & Koster, 2017)	KBLI – Sistema de Classificação Industrial da Indonésia	Indústrias Criativas: publicidade e marketing, arquitetura e design, artes visuais, rádio e televisão, artes performativas, edição, IT, serviços de software e computadores. Indústrias Culturais Tradicionais: Antiguidades, Ofícios e Batik (p.816)
(Grodach et al., 2014)	NAICS – North American Industrial Classification	Belas Artes: artes performativas, artes visuais e museus, galerias de arte e escolas de belas artes. Artes Comerciais: cinema, música e design. (p.25)
(Gustafsson & Lazzaro, 2021)	Definição do Parlamento Europeu	Indústrias Culturais e Criativas
(Latilla et al., 2019)	DCMS	Artes e Ofícios (classificam na evidência como Indústrias Criativas)
(Lazzeretti et al., 2017)	DCMS	Indústrias Culturais e Criativas
(Lee, 2014)	DCMS	Indústrias Criativas
(Molina et al., 2019)	UNCTAD	Indústrias Criativas
(Suciu et al., 2018)	UNCTAD	Indústrias Criativas
(Valdivia & Macip, 2018)	UNCTAD	Indústrias Criativas
(Yu, 2020)	UNCTAD e DCMS	Indústrias Criativas

Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

Nesta dissertação, conforme já indicado, incluiu-se não só o contexto de indústrias ou setores criativos e culturais, como também as atividades relacionadas com as artes e a criatividade e, como consequência, um conjunto de contextos foram recolhidos.

De forma a perceber qual o contexto de indústria em análise, este foi categorizado conforme os seguintes níveis:

- Macro: indústria ou setor;
- Meso: parte da indústria ou setor;
- Micro: parte específica ou individual do setor.

Para perceber que tipo de atividades culturais e criativas foram analisadas no âmbito do tópico em estudo, uma vez que não existe um consenso universal no que concerne à definição e delimitação do setor cultural e criativo, os níveis meso e micro foram categorizados de acordo com a definição de SCC da UNCTAD. Na tabela 10 encontram-se os contextos observados e a frequência com que surgiram, bem como o nível categórico definido com base nas três categorias acima mencionadas e a categoria associada à metodologia desenvolvida pela UNCTAD na qual se inserem.

Das 47 evidências incluídas, 70% analisaram um contexto de nível macro (n = 34), 25,5% um contexto de nível meso (n = 10) e 4,3% um contexto nível micro (n = 3). Relativamente aos níveis meso e micro, 42,8% analisaram a categoria património (n = 6) e as categorias *media* e criações funcionais apresentam 14,3% de representatividade cada (n = 2, ambas) e, por último, 28,6% analisaram múltiplas categorias (n = 4).

Desta análise, entende-se a predominância do estudo dos efeitos spillover da indústria cultural e criativa no seu todo. Em oposição, a análise de contexto individual e específico verificou-se apenas em três das evidências. Esta informação reflete que o estudo dos efeitos spillover tem sido, principalmente, focado num contexto mais amplo, enquanto o estudo dos impactos de uma entidade em específico não foi tão comum. Além disso, as atividades de nível micro analisadas – 1) a série australiana *Miss Fisher's Murder Mysteries*, 2) o filme de James Cameron *Titanic* e a série da HBO *Game of Thrones* e 3) a promotora *Live Nation Festival* –, apresentam uma projeção e reconhecimento a nível mundial.

tabela. 10 | Contexto analisado nas evidências incluídas (continua)

Contexto	Nº	Nível	Categoria (UNCTAD)
Agentes Culturais	1	Macro	-
Aglomeración de Indústrias Criativas	1	Macro	-
Artes	1	Macro	-
Artes e Indústrias Criativas	1	Macro	-
Artes e Ofícios - Organizações	2	Meso	Múltipla ¹⁶

¹⁶ Inclui: arquitetura, mercado de Artes e Antiguidades, Ofícios, Design, Design de Moda, Música, Artes Performativas e Edição (Latilla et al., 2018; Latilla et al., 2019).

tabela. 10 | Contexto analisado nas evidências incluídas (conclusão)

Contexto	Nº	Nível	Categoria (UNCTAD)
Atividades Culturais e Criativas	1	Macro	-
Cluster de Arquitetura	1	Meso	Criações funcionais
Cluster de Indústrias Criativas	1	Macro	-
Cultura	1	Macro	-
Filme Titanic e série Game of Thrones	1	Micro	Media
Indústria do Património	1	Meso	Património
Indústria dos Jogos Online	1	Meso	Património
Indústrias Criativas	9	Macro	-
Indústrias Criativas e Indústrias Culturais	1	Macro	-
Indústrias Culturais	3	Macro	-
Indústrias Culturais e Criativas	8	Macro	-
Indústrias das Belas Artes e Artes Comerciais	1	Macro	-
Museus	1	Meso	Património
Organizações Artísticas e Culturais	1	Macro	-
Património e Monumentos Históricos	1	Meso	Património
Projeto de regeneração urbana baseada na cultura	1	Macro	-
Promotora Live Nation Festival	1	Micro	Património
Recursos Digitais de Património	1	Meso	Património
Redes Criativas	1	Macro	-
Série Miss Fisher's Murder Mysteries	1	Micro	Media
Setor Criativo	1	Macro	-
Setor Cultural	1	Macro	-
Setor do Design	1	Meso	Criações funcionais
Trabalhadoras(es) Criativas(os)	1	Meso	Múltipla ¹⁷

Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

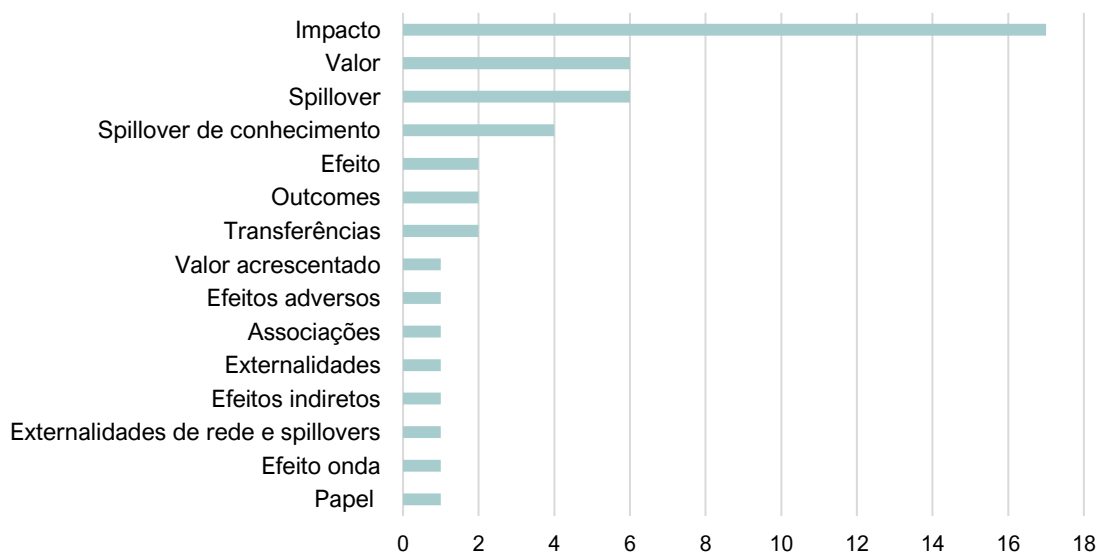
3.4.2. Terminologia adotada nas evidências

Relativamente à terminologia utilizada nas evidências para destacar os efeitos spillover das ICC, através do gráfico 5 verifica-se a diversidade de termos utilizados. O termo 'impacto' foi utilizado em 36,1% das evidências (n = 17). O termo spillover, incluindo a combinação 'spillover de conhecimento', surge em 23,4% das evidências (n = 11). É importante frisar que o significado do termo não é unânime em todas as evidências que

¹⁷ Profissionais das áreas das artes e design (Pose & Lee, 2020).

o utilizam. A imprecisão na adoção do termo spillover verificou-se, igualmente, na fase de seleção de evidências. Algumas evidências apropriaram o termo para destacar o potencial ou contributo das ICC em diversos domínios. Contudo, a relação das ICC com domínios não diretamente relacionados não significa necessariamente que o contributo seja indireto ou involuntário. Tomemos como exemplo: nesta revisão foi incluído um artigo cujo um dos objetivos foi verificar a relação entre o envolvimento artístico e a capacidade das pessoas em lidar com as suas emoções durante o confinamento provocado pela doença Covid-19, pois o impacto analisado ocorreu de forma involuntária e indireta. Contrariamente, foi excluída uma evidência onde o termo spillover foi aplicado no contexto de arteterapia, uma vez que a arteterapia recorre propositadamente a diversas práticas artísticas para fins terapêuticos, o que não coaduna com o objetivo desta dissertação.

gráfico. 5 | Terminologia utilizada nas evidências incluídas



Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

Ainda no que diz respeito à terminologia, foi possível encontrar sinónimos não incluídos na pesquisa, tais como: ‘transferências’, ‘efeitos adversos’, ‘associações’, ‘efeito onda’ e ‘papel (*role*)’. Em suma, identificou-se um total de catorze termos adotados, o que reflete a instabilidade da terminologia adotada quando analisados os efeitos involuntários das ICC.

3.4.3. Palavras-chave das evidências

Das 47 evidências, seis não apresentaram palavras-chave, pelo que a resposta a esta questão será abordada com base nas 41 evidências restantes. Na tabela 11 encontram-se as palavras-chave, traduzidas para português, de cada evidência, associadas aos autores ou às autoras correspondentes.

tabela. 11 | Palavras-chave das evidências incluídas (n = 41) (continua)

Autor(es)/a(s)	Palavras-chave
(Aquino et al., 2012)	Artes e cultura; Turismo comunitário; Desenvolvimento e revitalização do bairro; Capacidade; Interações sociais
(Bae & Yoo, 2015)	Inovação; Indústrias Criativas; Informação assimétrica; Efeitos de rede; Mercado de empréstimo
(Booyens, 2012)	Indústrias Criativas; Cidades; Desigualdade; Gentrificação; Pós-industrial; Renovação urbana
(Breznitz S.M., 2018)	Distritos culturais; Media digital; Impacto económico; Emprego; Intermediários
(Dunphy K. Smithies J., 2020)	Envolvimento cultural; Setor Cultural; Avaliação; Resultados mensuráveis; Esquema de resultados
(Gong H., 2019)	Instituições multiescalares; Especificidade da indústria; Causas descendentes e ascendentes; Indústria dos jogos online; Xangai
(Grodach et al., 2014)	Artes; Indústrias Culturais; Gentrificação; Planeamento de bairro; Revitalização
(Gustafsson & Lazzaro, 2021)	Indústrias Culturais e Criativas; Desafios sociais e políticas da UE; Inovação; Crossovers culturais
(Huijgh & Evens, 2012)	Criativo; Indústria de festivais e música ao vivo; Globalização; Monopólio; Diversidade cultural; Ticketing
(Hong et al., 2014)	Indústrias Criativas; Externalidade espacial; Aglomeração de Indústrias Criativas; Produtividade Total dos Fatores; Crescimento económico
(Komorowski et al., 2021)	Redes Criativas; Redes de valor; Indústrias Criativas; Hélice quádrupla; Ecossistemas criativos; Sustentabilidade
(Kourtit & Nijkamp, 2019)	Agentes criativas/os; Aglomerações urbanas; Património cultural; Monumentos históricos; Complexo criativo-cultural

tabela. 11 | Palavras-chave das evidências incluídas (n = 41) (continuação)

Autor(es)/a(s)	Palavras-chave
(Latilla et al., 2018)	Transferência de conhecimento; Gestão de conhecimento; Organizações de Artes e Ofícios; Artesãos
(Latilla et al., 2019)	Transferência de conhecimento; Gestão de conhecimento; Performance organizacional; Indústria Criativa; Organizações de Artes e Ofícios; Artesãos
(Lee, 2014)	Classe Criativa; Indústrias Criativas; Crescimento económico; Cidades; Grã-Bretanha
(Li & Fang, 2019)	Indústrias Culturais e Criativas; Método Input-output; Estrutura industrial; Efeito onda
(Mak et al., 2021)	Envolvimento artístico; Covid-19; Demografia; Posição socioeconómica; Bem-estar psicossocial; Mecanismos de defesa; Regulação de emoções
(Migliaccio & Rivetti, 2012)	Spillovers de conhecimento; Indústrias Culturais; Conhecimento simbólico e conhecimento incorporado; Novas empresas e oportunidades empresariais
(Molina et al., 2019)	Inovação; Indústrias Criativas; Indústrias Culturais; Restauração de Arte; Indústria de base simbólica; Perspetiva baseada nos recursos; Bases de conhecimento
(Ngo et al., 2019)	Indústria Cultural; Crescimento económico; Tabela Input-output; Vietname
(Nogare & Murzyn-Kupisz, 2021)	Museus; Indústrias Culturais e Criativas; Inovação; Spillovers de conhecimento
(Ochoa & Ramírez, 2018)	Indústrias Culturais; Cluster Criativo; Crescimento endógeno; Arquitetura
(Petridou & Ioannides, 2012)	Coesão territorial; Justiça espacial; Indústrias Criativas; Sustentabilidade; Política regional; Regiões periféricas
(Petrova, 2018)	Empreendedorismo cultural; Spillovers culturais e criativos; Inovação; Design; Valorização
(Piergiovanni et al., 2012)	Crescimento regional; Criatividade; Empreendedorismo; Províncias italianas
(Pose & Lee, 2020)	Criatividade; Classe Criativa; STEM; Inovação; Cidades; Estados Unidos
(Rappas, 2019)	Belfast; Game of Thrones; Indústrias Media; Produção televisiva; Titanic; Estudos urbanos
(Sacco et al., 2018)	Cultura 1.0-3.0; <i>Patronage</i> ; Indústrias Culturais e Criativas; Participação cultural; Comunidades culturais de prática; Políticas de coesão da UE

tabela. 11 | Palavras-chave das evidências incluídas (n = 41) (conclusão)

Autor(es)/a(s)	Palavras-chave
(Scott et al., 2018)	Desenvolvimento rural; Cultura; Abordagem de capacidades; Bem-estar; Política
(Stejskal et al., 2018)	Indústrias Criativas; Aquisição de conhecimento; Modelos de colaboração e inovação
(Stejskal & Hajek, 2019)	Indústria Criativas; Spillovers de conhecimento; Colaboração; Inovação
(Stipanovic et al., 2019)	Indústrias Culturais e Criativas; Turismo; Cidades; Inovação; Cidade de Rijeka
(Suciu & Ivanovici, 2014)	Economia e sociedade criativa; Vitalidade urbana; Crescimento económico; Gentrificação e deslocação causada pela criatividade
(Suciu et al., 2018)	Indústrias Criativas; Competitividade; Global creativity index; Global competitiveness index
(Turnbull & McCutcheon, 2017)	Indústrias Criativas; Valor cultural; Valor económico; Estudos de produção; Drama televisivo
(Valdivia & Macip, 2018)	Spillovers de conhecimento; Indústrias Criativas; Produção de ideias; Métodos mistos
(Vickery, 2015a)	Efeitos spillover; Política da UE; Indústria e empresas; Investimento público
(Wang & Fu, 2016)	Realocação; Descentralização da população; Indústria Cultural e Criativa; Pequim
(Wearing et al., 2021)	Impacto social; Avaliação; Artes e cultura; Sem Fins lucrativos; Covid-19
(Yu, 2020)	Indústrias Criativas; Empreendedorismo; Aglomerações económicas; Especialização regional; Concentração geográfica
(Zheng & Chan, 2014)	Redesenvolvimento urbano de Xangai; Cluster de Indústrias Criativas; Política cultural da China; Negócio Cultural; Meio cultural da China

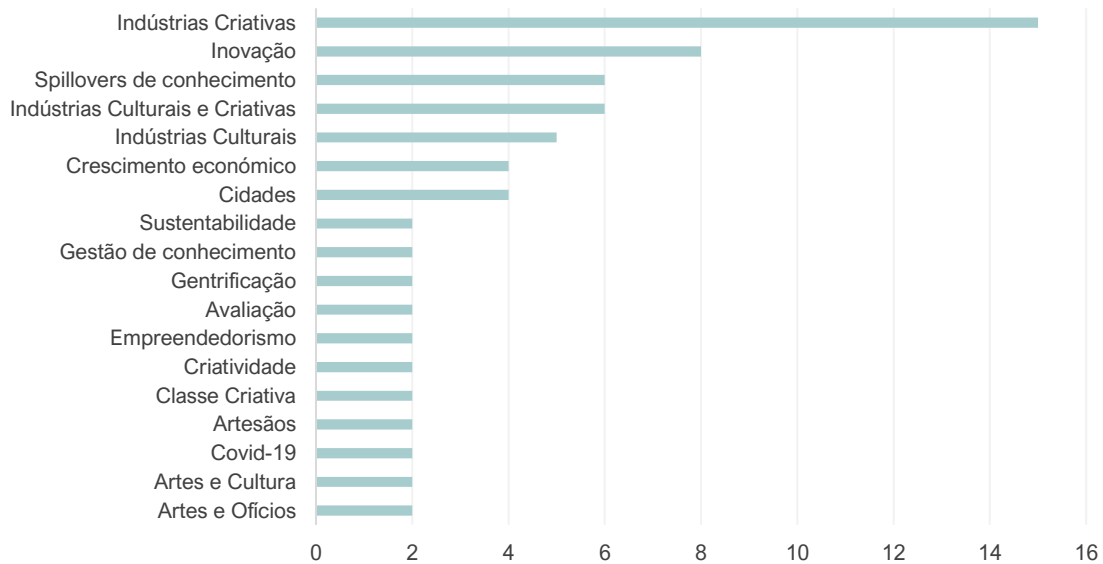
Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

Face à extensa variedade de palavras-chave, são aqui apresentadas apenas as que surgiram mais do que uma vez. Em Apêndice F encontra-se uma nuvem de palavras gerada com todas as palavras-chave recolhidas. Conforme é possível observar no gráfico 6, 18 palavras-chave surgiram, no mínimo, em duas das evidências incluídas¹⁸.

¹⁸ De forma a facilitar a interpretação e análise de dados, não foram consideradas as variações entre letras maiúsculas e minúsculas e hífen das palavras e as seguintes palavras-chave foram agregadas: Indústrias

Por ordem decrescente, o termo “Indústrias Criativas” destaca-se em 15 das evidências, seguindo-se “Inovação” (n = 8), “Indústrias Culturais e Criativas” (n = 6), “Spillovers de conhecimento” (n = 6), “Indústrias Culturais” (n = 5), “Cidades” (n = 4) e “Crescimento económico” (n = 4).

gráfico. 6 | Principais palavras-chave associadas às evidências incluídas (f > 2)



Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

As palavras-chave relacionadas com o contexto de indústria comprovam o contexto proposto para análise desta revisão. É possível destacar a menção à relação entre os efeitos spillovers das ICC com a inovação, o crescimento económico e o contexto de cidade. Além disso, dos três tipos de spillovers gerados pelas atividades culturais e criativas, os spillovers de conhecimento destacam-se na literatura sobre o tópico. Por outras palavras, a capacidade de transferência de conhecimento por parte das ICC para outros setores ou agentes, ou mesmo até dentro do próprio setor, é um interesse assumido em seis das evidências.

Criativas inclui as designações “Indústria Criativa” e “Cluster de Indústrias Criativas”, Indústrias Culturais e Criativas inclui: “Indústria Cultural e Criativa”, Indústrias Culturais inclui: “Indústria Cultural” e “Setor Cultural”, Crescimento económico (economic growth) inclui: “Crescimento económico” (economical growth), “Valor económico” e “Impacto económico”, e Spillovers de conhecimento inclui: “Transferências de conhecimento”.

3.4.4. Contexto geográfico analisado nas evidências

Em relação ao contexto geográfico analisado, três evidências abordaram os efeitos spillover das ICC de maneira geral, não analisando um contexto geográfico específico. De forma a obter um resultado mensurável, os contextos geográficos foram categorizados nos níveis local, regional, nacional, continental e transnacional. Da análise, cujos resultados se encontram descritos na tabela 12, destaca-se o contexto regional com 43% (n = 19), seguindo-se o contexto nacional com 36% (n = 16), o contexto continental com 9% (n = 4), o contexto transnacional com 6,8% (n = 3) e, por fim, o contexto local com apenas 4,5% (n = 2).

O contexto regional é predominante na investigação publicada sobre os efeitos spillover das ICC na última década. Observando a tabela 12, entende-se que as regiões analisadas são, principalmente, regiões urbanas, respetivas às principais capitais dos países ou grandes cidades turísticas. Duas evidências analisaram áreas metropolitanas dos EUA e as cidades de Pequim e Xangai foram o foco de análise em duas evidências, no entanto, são regiões europeias que mais se observam.

Relativamente ao contexto nacional, a China foi o país mais analisado das evidências incluídas (n = 3), seguindo-se a Austrália (n = 2) e o Reino Unido (n = 2). No geral, foram maioritariamente analisados países europeus (n = 8), sobressaindo também o continente asiático (n = 5). O estudo dos impactos em contexto continental e transnacional foi, em comparação com os contextos nacional e regional, pouco significativo. De facto, verifica-se que o estudo dos efeitos spillover das ICC num contexto continental é, exclusivamente, voltado para o continente europeu. Por fim, em contexto local, uma das evidências investigou um contexto rural, no Reino Unido, e a restante observou dois contextos distritos artísticos urbanos, nos EUA.

Em síntese, o estudo dos impactos involuntários das atividades relacionadas com arte, cultura e criatividade foi, na última década, realizado através da observação direta ou indireta em locais urbanos desenvolvidos e turísticos. A predominância do contexto regional e nacional verifica-se, contrastando com a escassa avaliação em contexto local.

tabela. 12 | Contexto geográfico analisado nas evidências (n = 44) (continua)

Local

Duas organizações artísticas rurais em Northumberland (Scott et al., 2018, p.176)

Roosevelt Arts District, Phoenix, Arizona e South End Arts + Business District, Burlington, Vermont (Aquino et al., 2012, pp.10 e 11)

tabela. 12 | Contexto geográfico analisado nas evidências (n = 44) (conclusão)

Regional
Áreas metropolitanas nos EUA (Grodach et al., 2014; Pose & Lee, 2020, p.1)
Pequim, China (Hu & Morales, 2016, p.148; Wang & Fu, 2016, p.104)
Xangai, China (Gong & Hassink, 2019, p.8; Sun & Chen, 2021, p.1; Zheng & Chan, 2014, p.9)
Amsterdão, Roterdão, Hague e Utrecht, Países Baixos (Kourtit & Nijkamp, 2019)
Alemanha ocidental (Wedemeier, 2015, p.2464)
Belfast, Irlanda do Norte (Rappas, 2019, p.1)
Cidade do Cabo, África do Sul (Booyens, 2012, p.45)
Londres, Reino Unido (Mak et al., 2021, p.1)
Ostersund, Suécia (Petridou & Ioannides, 2012, p.121)
Províncias de Itália (Piergiovanni et al., 2012, p.540)
Puerto Vallarta, México (Valdivia & Macip, 2018, p.309)
Rijeka, Croácia (Stipanovic et al., 2019, p.655)
Sannio, Itália (Migliaccio & Rivetti, 2012, p.1)
Toronto, Canadá (Ochoa & Ramirez, 2018, p.47)
Turim, Itália (Petrova, 2018, p.202)
Nacional
China (Hong et al., 2014; Li & Fang, 2019, p.106; Yu, 2020, p.420)
Austrália (Turnbull & McCutcheon, 2017, p.56; Wearing et al., 2021, p.44)
Reino Unido (Komorowski et al., 2021, p.1; Lee, 2014, p.456)
Alemanha (Stejskal et al., 2018, p.191)
Bélgica (Huijgh & Evens, 2012)
EUA (Breznitz, 2018, p.1047)
Indonésia (Fahmi & Koster, 2017, p.805)
Itália (Lazzeretti et al., 2017, p.491)
Polónia (Nogare & Murzyn-Kupisz, 2021, p.672)
Chéquia (Stejskal & Hajek, 2019, p.981)
Roménia (Suciu & Ivanovici, 2014, p.7)
Vietname (Ngo et al., 2019, p.788)
Transcontinental
Austrália, Nova Zelândia, Europa, Coreia e Indonésia (Dunphy et al., 2020, p.480)
Países OECD (Bae & Yoo, 2015, p.101)
43 países dos 5 continentes (Molina et al., 2019, p.427)
Continental
União Europeia (Gustafsson & Lazzaro, 2021, p.1; Sacco et al., 2018, p.3)
Europa (Vickery, 2015)
UE-28 (Suciu et al., 2018; p.433)

Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

3.5. NATUREZA E INSTRUMENTOS DA INVESTIGAÇÃO

Nesta secção pretende-se dar resposta à questão de investigação 4: Qual a natureza e instrumentos da investigação? Nesse sentido, será analisada a informação sobre o tipo de publicação, a contribuição dos estudos, as metodologias adotadas, bem como as fontes de financiamento das evidências.

Das 47 evidências incluídas, 45 foram produzidas em contexto académico. Uma foi produzida por uma entidade governamental, a *Human Sciences Research Council* (HSRC) e uma outra evidência foi produzida entre uma entidade privada - *CREARE Center for Research in the Arts and Economics* – e uma universidade.

À exceção dos apoios financeiros cedidos pelas instituições académicas, algumas evidências foram também financiadas por outras entidades. Conforme é possível observar na tabela 13, o governo é a principal fonte de financiamento de 16 das evidências. Além disso, 12 dos estudos estão relacionados com projetos. A Austrália, a China e o Reino Unido destacam-se no financiamento de investigação sobre os efeitos spillover das ICC.

tabela. 13 | Financiamento das evidências (n = 16) (continua)

Autoras/Autores	Financiamento do estudo
(Booyens, 2012)	<i>Human Science Research Council</i> ¹⁹ (entidade governamental) (p.59)
(Breznitz, 2018)	<i>National Endowment for the Arts</i> ²⁰ (entidade governamental) (p.1064)
(Dunphy et al., 2020)	<i>Australia Council for the Arts</i> ²¹ (entidade governamental) (p.490)
Hong et al., 2014)	National Science Foundation of China ²² (Nº71172213, 71171183), Ministry of Education – Humanities and Social Sciences Project (Nº 09YJA630153, 10YJA790260), National Social Science Foundation of China (Nº 08&ZD043) e Australia Research Council ²³ (entidades governamentais) (p.258)

¹⁹ <https://hsrc.ac.za/>

²⁰ <https://www.arts.gov/>

²¹ <https://australiacouncil.gov.au/>

²² https://www.nsf.gov.cn/english/site_1/index.html

²³ <https://www.arc.gov.au/>

tabela. 13 | Financiamento das evidências (n = 16) (continuação)

Autoras/Autores	Financiamento do estudo
(Mak et al., 2021)	<i>Nuffield Foundation</i> ²⁴ (WEL/FR-000022583) (organização sem fins lucrativos), <i>MARCH Mental Health Network</i> ²⁵ (organização financiada pelo governo britânico), <i>Wellcome Trust</i> ²⁶ (221400/Z/20/Z) (Fundação), <i>ESRC WELLCOME project e Arts Council England</i> ²⁷ (INV-00404362) (entidade governamental) (p.16)
(Ngo et al., 2019)	O estudo resulta do projeto no âmbito do <i>National Research</i> do governo do Vietname, com o código KX04.13/16-20 & KX04.17/16-20 (p.793)
(Nogare & Murzin-Kupisz, 2021)	<i>Naradowe Centrum Nauki</i> ²⁸ (Nº UMO-2018/31/B/HS4/0296) (entidade governamental) (p.701)
(Petrova, 2018)	S-NODI ²⁹ , Turim (organização) (p.208)
(Piergiorganni et al., 2012)	MIUR ³⁰ (PRIN 2006, 'Innovation, Entrepreneurship, and Competitiveness of Italian Firms in the High-Tech Industries', com o protocolo #2006132439 (entidade governamental) e Max Plank Institute of Economics, Entrepreneurship, Growth and Public Policy Group (instituição de investigação pública) p.555)
(Pose & Lee, 2020)	AHRC ³¹ Centre of Excellence for Policy and Evidence in the Creative Industries (AH/S001298/1) (entidade governamental) (p.8)
(Scott et al., 2018)	AHRC (AH/K002678/1) (entidade governamental) (p.181)
(Stejskal et al., 2018)	<i>Czech Sciences Foundation</i> ³² (Nº 17-11795S) (entidade governamental) (p.203)
(Stejskal & Hajek, 2019)	<i>Czech Sciences Foundation</i> (Nº 14-02836S) (entidade governamental) (p.664)

²⁴ <https://www.nuffieldfoundation.org/>

²⁵ <https://www.marchlegacy.org/>

²⁶ <https://wellcome.org/>

²⁷ <https://www.artscouncil.org.uk/>

²⁸ <https://www.ncn.gov.pl/>

²⁹ <https://www.s-nodi.org/>

³⁰ <https://prin.mur.gov.it/>

³¹ <https://www.ukri.org/councils/ahrc/>

³² <https://gacr.cz/en/>

tabela. 13 | Financiamento das evidências (n = 16) (conclusão)

Autoras/Autores	Financiamento do estudo
(Sun & Chen, 2021)	National Natural Science Foundation of China (51678412, 51838002) (entidade governamental) (p.20)
(Turnbull & McCutcheon, 2017)	O estudo resulta do <i>Discovery Project</i> da <i>Australian Research Council</i> (160102510) (entidade governamental) (p.67)
(Yu, 2020)	Natural Science Foundation of China (71503109) e Natural Science Foundation of Fujian Province (2017J0516) (entidades governamentais) (p.439)

Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

Quanto ao tipo de publicação, apresentado na tabela 14, as evidências incluídas dividem-se em quatro tipos: artigo de jornal, *review* em jornal, artigo publicado em conferência e secção de livro. O tipo de publicação mais observado é o artigo de jornal (n = 37), seguindo-se o artigo publicado em conferência (n = 6) e *review* em jornal e artigo em secção de livro (n = 2, ambos).

tabela. 14 | Evidências incluídas por tipo de publicação e contribuição do estudo

Tipo	Contribuição	Nº
Artigo de jornal	Empírica	28 ³³
	Opinião ³⁴	5
	Teórica	3
	Empírica e Teórica	1
Σ		37
Artigo em conferência	Empírica	5
	Metodológica	1
Σ		6
Artigo em secção de livro	Empírica	2
Σ		2
<i>Review</i> em jornal	Empírica	2
Σ		2

Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

³³ Dos 28 artigos de jornal com contribuição empírica, seis apresentam-se, em Apêndice, como “Principalmente empírica”, uma vez que a contribuição não sendo apenas empírica, é também metodológica ou teórica, os resultados assentam na investigação empírica.

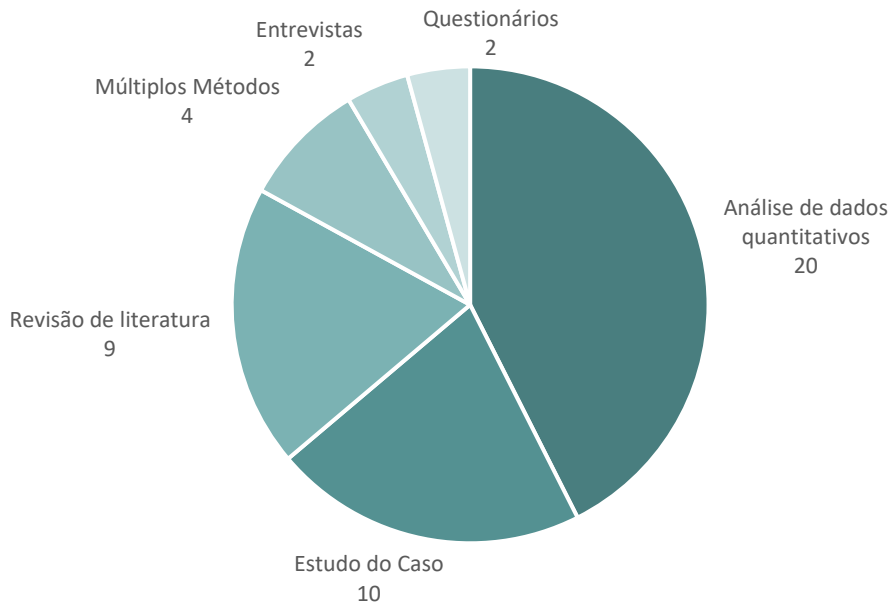
³⁴ Todos os artigos de opinião foram submetidos a um processo de revisão por pares.

De acordo com a Elsevier (2020), o artigo em jornal define-se como uma pesquisa ou opinião original; os artigos periódicos são revistos por pares e estão, geralmente, subdivididos nas secções: resumo, introdução, materiais e métodos, resultados, conclusões, discussão e referências. O artigo de conferência relata dados apresentados em conferência ou simpósio (*Ibid.*). Um artigo em secção de livro é um capítulo completo de um livro (*Ibid.*). A *review* em jornal apresenta uma revisão significativa de uma pesquisa original e também inclui documentos de conferências; como artigos não originais, as revisões carecem das secções mais típicas de artigos originais, como materiais e métodos e resultados (*Ibid.*). Os artigos de jornal são, por norma, mais longos que os artigos de conferência, uma vez que incluem a pesquisa completa sobre determinado tópico de estudo. Dessa forma, existe uma preferência pelos artigos de jornal para a leitura e citação em outras investigações. Relativamente à tipologia de *review* em jornal, esta difere do artigo em jornal na medida em que não inclui investigação original, mas sim uma revisão da investigação realizada sobre um determinado tópico de estudo.

A tabela 14 mostra, também, o total de evidências por tipo de contribuição. De acordo com os dados extraídos, a principal contribuição é empírica ($n = 37$), com as restantes distribuídas da seguinte forma: opinião ($n = 5$), teórica ($n = 3$), metodológica ($n = 1$) e empírica e teórica ($n = 1$). De salientar que apenas uma evidência propõe um método para a análise dos efeitos spillover no contexto das ICC. A escassez de evidência focada no desenvolvimento de métodos para medição e avaliação dos efeitos spillover demonstra uma lacuna na investigação produzida.

Conforme é possível observar no gráfico 7, a biblioteca de evidências engloba diversas contribuições de estudo e metodologia, refletindo a ampla gama de abordagens adotadas na análise dos efeitos spillover das ICC. Em termos de abordagem metodológica, a análise de dados quantitativos é predominante ($n = 20$), seguindo-se os estudos do caso ($n = 10$), revisões de literatura ($n = 9$), múltiplos métodos ($n = 4$) e entrevistas ($n = 2$) e questionários ($n = 2$).

gráfico. 7 | Número de evidências de acordo com o tipo de metodologia (n = 47)



Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

Das evidências, 42,5% mostram que a análise de dados quantitativos é a metodologia mais utilizada. A análise de dados quantitativos foi feita, maioritariamente, com recurso a dados estatísticos ou outros indicadores de fonte secundária. De salientar o recurso ao método *input-output*, utilizado para a análise do crescimento económico e outros indicadores económicos, ou os impactos das ICC noutros setores da economia. Relativamente aos estudos do caso, quatro apresentaram mais do que um estudo do caso e dois destes analisaram os casos longitudinalmente, tendo ambos os estudos longitudinais analisado os spillovers de conhecimento. O artigo de Latilla et al. (2019) teve como objetivo analisar e discutir cinco casos de estudo longitudinais para investigar como, nas organizações das artes e ofícios, o conhecimento pode ser sistematizado e transferido, tornando-se numa fonte de vantagem competitiva. Já Migliaccio e Rivetti (2012) examinaram os efeitos spillover de conhecimento que surgem de empresas das indústrias culturais, com foco em festivais culturais e investigam a relação entre spillovers de conhecimento e oportunidades de negócio. A presença de apenas dois estudos usando dados recolhidos como parte de estudo longitudinal pode ser considerada uma fraqueza pois, de acordo com TFCC (2015), é mais difícil atingir o nível de evidência necessária para provar a causalidade em termos de impactos da participação da cultura, sem a realização de estudos longitudinais. Os estudos do caso analisaram, maioritariamente, observações de impactos num conceito geográfico

específico (local, regional ou nacional) ou na observação de processos no contexto de organizações. Quanto às revisões de literatura, apenas uma foi sistemática, sendo que as restantes dizem respeito aos artigos de opinião revistos por pares. De realçar que, à exceção de uma evidência, a análise de impactos foi feita apenas na fase pós-produção ou pós-implementação de um determinado projeto ou ação.

3.6. IMPACTOS ANALISADOS

O contributo das ICC na sociedade e economia ocorre de diferentes formas. Por esse motivo, a questão de investigação 5 foi delineada: Quais os impactos analisados? Para dar resposta a esta questão, foi levantada informação relativa aos impactos analisados em cada evidência incluída. Uma vez que o conjunto de impactos recolhidos estão expressos de forma variada, cada impacto foi categorizado com base em dois tipos de categorização, mencionadas no capítulo introdutório desta dissertação. Uma primeira categorização foi feita com base na tipologia da OECD. A segunda abordagem de categorização recorreu à tipologia de spillovers das ICC reunida pela TFCC.

Primeiramente, duas das evidências incluídas não analisaram impactos específicos. Vickery (2015), com o artigo de opinião *Spillovers Effects in Europe – a new research front*, apresenta a lógica e as preocupações centrais para um projeto europeu sobre os spillovers culturais e criativos, e as implicações para as políticas culturais. Tanner e Deegan (2013) desenvolveram um novo modelo para medir o impacto dos recursos de património digital. Posto isto, apesar de abordados os efeitos spillover das ICC, nenhum efeito específico foi analisado explicitamente. Contudo, Tanner e Deegan (2013, p.15) informam que a noção de impacto que acompanha o estudo são os resultados mensuráveis que demonstram uma mudança na vida ou nas oportunidades de vida da comunidade, para a qual o recurso digital é destinado. Tal mudança do envolvimento com o recurso digital pode gerar benefícios ao nível de:

- Educação e aprendizagem;
- Envolvimento e aumento do conhecimento;
- Economia e criação de riqueza;
- Saúde e bem-estar;
- Coesão social e comunitária;
- Ambiente e sustentabilidade;

- Política e democracia;
- Tecnologia e inovação;
- Entretenimento e participação;
- Igualdade e equidade.

Ainda que não se encontre explícito na evidência, o conjunto dos dez benefícios acima destacados exhibe uma diversidade de impactos de contexto social e económico.

Combinando o tipo de impacto recolhido nas 45 evidências restantes com as diferentes categorias de impacto delineadas pela OECD – 1) do desenvolvimento económico e inovação, 2) da regeneração urbana e desenvolvimento da comunidade, 3) do desenvolvimento cultural, educação e criatividade e 4) da inclusão, saúde e bem-estar –, verifica-se, conforme é possível observar na tabela 15, que os impactos no desenvolvimento económico e inovação são analisados em mais de metade das evidências (n = 28), seguindo-se os impactos de regeneração urbana e desenvolvimento de comunidade (n = 9). A categoria ‘transversal’ foi criada, visto que sete evidências analisaram impactos cuja amplitude abrange mais que uma tipologia. Por fim, quer os impactos de desenvolvimento cultural, educação e criatividade, quer os de inclusão, saúde e bem-estar, surgiram apenas em uma evidência cada um.

tabela. 15 | Tipo de impacto analisado nas evidências (tipologia OECD) (n = 45) (contínua)

Desenvolvimento económico e inovação ($\Sigma = 28$)
Externalidades de rede e efeitos spillover noutras indústrias (Bae & Yoo, 2015, p.101)
Desenvolvimento económico regional, através de padrões de crescimento de emprego em determinados setores da indústria (Breznitz, 2018, pp. 1048 e 1052)
Crescimento económico regional (Fahmi & Koster, 2017, p.807)
Desenvolvimento industrial local e nacional (Gong & Hassink, 2019, p. 1007)
Oferta e estrutura do mercado dos festivais de música popular locais (Huijgh & Evens, 2012, p.88)
Crescimento da Produtividade Total dos Fatores (TFP) da China (Hong et al., 2014, p.258)
Atração de profissionais criativas(os) (Kourtit & Nijkamp, 2019, p.977)
Performance organizacional das empresas do setor (Latilla et al., 2018, p.2)
Vantagem competitiva das empresas do setor (Latilla et al., 2019, p.1335)
Desenvolvimento económico e crescimento do emprego local (Lazzeretti et al., 2017, p.494)
Desempenho inovador dos museus (Molina et al., 2019, p.421)
Crescimento dos salários e do emprego (Lee, 2014, p.455)
Efeito onda calculado através da taxa intermédia da procura, da taxa intermédia de input, do coeficiente de influência e do coeficiente de sensibilidade (Li & Fang, 2019, p.106)
Crescimento económico através de outros setores de atividade (Ngo et al., 2019, p.788)

tabela. 15 | Tipo de impacto analisado nas evidências (tipologia OECD) (n = 45) (continuação)

Desenvolvimento económico e inovação ($\Sigma = 28$)
Promoção de inovação dos museus (Nogare & Murzyn-Kupisz, 2021, p.672)
Desenvolvimento económico regional e local (Ochoa & Ramirez, 2018, p.47)
Spillovers de conhecimento ao setor dos serviços sociais (Petrova, 2018b, p.197)
Crescimento económico regional (Piergiovanni et al., 2012, p.540)
Fomentar o nível de inovação nas cidades (Pose & Lee, 2020, p.1)
Desempenho económico através do papel no desempenho de produtos inovadores e no volume de negócios total (Stejskal et al., 2018, p.191)
Aquisição e transferência eficiente do conhecimento das empresas (Stejskal & Hajek, 2019, p.984)
Desenvolvimento da economia em geral (Suciu et al., 2018, p.431)
Criação de novo conhecimento criativo (Valdivia & Macip, 2018, p.309)
Impacto no emprego total e no crescimento de emprego no setor criativo das regiões da Alemanha Ocidental (Wedemeier, 2015, p.2464)
Tipo de empreendedorismo a nível local (Yu, 2020, p.421)
Benefícios não quantificáveis e indiretos não monetários para a economia em geral (Turnbull & McCutcheon, 2017, p.56)
Criação de oportunidades de negócio (Migliaccio & Rivetti, 2012, p.4)
Regeneração urbana e desenvolvimento da comunidade ($\Sigma = 9$)
Revitalização de bairros através de desenvolvimento comunitário baseado nas artes (Aquino et al., 2012, p.5)
Gentrificação e revitalização de 100 áreas metropolitanas dos EUA (Grodach et al., 2014, p.21)
Coesão territorial, justiça espacial e sustentabilidade (Petridou & Ioannides, 2012, p.121)
Criação de turismo urbano inovador na cidade de Rijeka (Stipanovic et al., 2019, p.655)
Vitalidade urbana da Roménia (Suciu & Ivanovici, 2014, p.7)
Regeneração urbana sustentável de Xangai (Sun & Chen, 2021, p.2)
Valorização da região (Rappas, 2019, p.2)
Qualidade de vida das cidadãs(ãos) (Scott et al., 2018, p.173)
Regeneração urbana de Pequim (Wang & Fu, 2016, p.104)
Desenvolvimento cultural, educação e criatividade ($\Sigma = 1$)
Sustentabilidade dos ecossistemas criativos locais (Komorowski et al., 2021, p.2)
Inclusão, saúde e bem-estar ($\Sigma = 1$)
As emoções dos(as) utilizadores(as) durante o confinamento (Mak et al., 2021, p.9)
Transversal ($\Sigma = 7$)
Impactos económicos, sociais, ambientais, culturais, de ordenamento do território e tipo de negócio (Hu & Morales, 2016, p.50)
Impactos sociais, económicos, ambientais e civis do envolvimento cultural (Dunphy et al., 2020, p. 475)
Criação de valor social e económico (Sacco et al., 2018, p.1)

tabela. 15 | Tipo de impacto analisado nas evidências (tipologia OECD) (n = 45) (conclusão)

Transversal ($\Sigma = 7$)
Economias urbanas do Sul Global, através de benefícios sociais, como a criação de empregos inclusivos, inclusão social e a promoção da diversidade cultural, bem como a promoção das IC na Cidade do Cabo (Booyens, 2012, p.45)
1) Criatividade, diversidade cultural e valores dos (as) europeus(eias), 2) coesão e identidade europeia, 3) emprego, resiliência económica e crescimento inteligente europeus e 4) relações externas da Europa (Gustafsson & Lazzaro, 2021, p.2)
Impactos sociais amplos (Wearing et al., 2021, p.45)
Meio cultural da China para o desenvolvimento das ICC (Zheng & Chan, 2014, p.9)

Fonte: A autora, com base nas evidências incluídas na revisão.

Quanto à combinação dos impactos com a tipologia de spillovers apresentada pela TFCC – spillovers de conhecimento, spillovers de indústria e spillovers de rede –, conforme é possível observar na tabela 16, os spillovers de rede destacam-se com a maior representatividade (n = 32), seguindo-se os efeitos de conhecimento (n = 7) e, por último, os efeitos de indústria (n = 5). Numa das evidências, foram abordados spillovers de conhecimento e spillovers de indústria simultaneamente.

tabela. 16 | Tipo de spillover analisado nas evidências (tipologia TFCC) (n = 45) (contínua)

Spillovers de conhecimento ($\Sigma = 7$)
Performance organizacional das empresas do setor (Latilla et al., 2018, p.2)
Vantagem competitiva das empresas do setor (Latilla et al., 2019, p.1335)
Desempenho inovador dos museus (Molina et al., 2019, p.421)
Promoção de inovação dos museus (Nogare & Murzyn-Kupisz, 2021, p.672)
Spillovers de conhecimento ao setor dos serviços sociais (Petrova, 2018b, p.197)
Aquisição e transferência eficiente do conhecimento das empresas (Stejskal & Hajek, 2019, p.984)
Criação de novo conhecimento criativo (Valdivia & Macip, 2018, p.308)
Spillovers de indústria ($\Sigma = 5$)
Externalidades de rede e efeitos spillover noutras indústrias (Bae & Yoo, 2015, p.101)
Desenvolvimento industrial local e nacional (Gong & Hassink, 2019, p.1007)
Oferta e estrutura do mercado dos festivais de música popular locais (Huijgh & Evens, 2012, p.88)
Desempenho económico através do papel no desempenho de produtos inovadores e no volume de negócios total (Stejskal et al., 2018, p.191)
Criação de oportunidades de negócio (Migliaccio & Rivetti, 2012, p.4)

tabela. 16 | Tipo de spillover analisado nas evidências (tipologia TFCC) (n = 45) (continuação)

Spillovers de rede ($\Sigma = 32$)
Desenvolvimento económico regional, através de padrões de crescimento de emprego em determinados setores da indústria (Breznitz, 2018, pp. 1048 e 1052)
Crescimento económico regional (Fahmi & Koster, 2017, p.807)
Crescimento da Produtividade Total dos Fatores (TFP) da China (Hong et al., 2014, p.258)
Atração de profissionais criativas(os) (Kourtit & Nijkamp, 2019, p.977)
Desenvolvimento económico e crescimento do emprego local (Lazzeretti et al., 2017, p.494)
Crescimento dos salários e do emprego (Lee, 2014, p.455)
Efeito onda calculado através da taxa intermédia da procura, da taxa intermédia de input, do coeficiente de influência e do coeficiente de sensibilidade (Li & Fang, 2019, p.106)
Crescimento económico através de outros setores de atividade (Ngo et al., 2019, p.788)
Desenvolvimento económico regional e local (Ochoa & Ramirez, 2018, p.47)
Crescimento económico regional (Piergiovanni et al., 2012, p.540)
Fomentar o nível de inovação nas cidades (Pose & Lee, 2020, p.1)
Desenvolvimento da economia em geral (Suciu et al., 2018, p.431)
Impacto no emprego total e no crescimento de emprego no setor criativo das regiões da Alemanha Ocidental (Wedemeier, 2015, p.2464)
Tipo de empreendedorismo a nível local (Yu, 2020, p.421)
Benefícios não quantificáveis e indiretos não monetários para a economia em geral (Turnbull & McCutcheon, 2017, p.56)
Revitalização de bairros através de desenvolvimento comunitário baseado nas artes (Aquino et al., 2012, p.5)
Gentrificação e revitalização de 100 áreas metropolitanas dos EUA (Grodach et al., 2014, p.21)
Coesão territorial, justiça espacial e sustentabilidade (Petridou & Ioannides, 2012, p.121)
Criação de turismo urbano inovador na cidade de Rijeka (Stipanovic et al., 2019, p.655)
Vitalidade urbana da Roménia (Suciu & Ivanovici, 2014, p.7)
Regeneração urbana sustentável de Xangai (Sun & Chen, 2021, p.2)
Valorização da região (Rappas, 2019, p.2)
Qualidade de vida das cidadãs(ãos) (Scott et al., 2018, p.173)
Regeneração urbana de Pequim (Wang & Fu, 2016, p.104)
Sustentabilidade dos ecossistemas criativos locais (Komorowski et al., 2021, p.2)
As emoções dos(as) utilizadores(as) durante o confinamento (Mak et al., 2021, p.9)
Impactos económicos, sociais, ambientais, culturais, de ordenamento do território e tipo de negócio (Hu & Morales, 2016, p.50)
Impactos sociais, económicos, ambientais e civis do envolvimento cultural (Dunphy et al., 2020, p. 475)
Criação de valor social e económico (Sacco et al., 2018, p.1)

tabela. 16 | Tipo de spillover analisado nas evidências (tipologia TFCC) (n = 45) (conclusão)

Spillovers de rede ($\Sigma = 32$)
Economias urbanas do Sul Global, através de benefícios sociais, como a criação de empregos inclusivos, inclusão social e a promoção da diversidade cultural, bem como a promoção das IC na Cidade do Cabo (Booyens, 2012, p.45)
Impactos sociais amplos (Wearing et al., 2021, p.45)
Meio cultural da China para o desenvolvimento das ICC (Zheng & Chan, 2014, p.9)
Spillovers de conhecimento e Spillovers de indústria ($\Sigma = 1$)
1) Criatividade, diversidade cultural e valores das pessoas europeias, 2) coesão e identidade europeia, 3) emprego, resiliência económica e crescimento inteligente europeus e 4) relações externas da Europa (Gustafsson & Lazzaro, 2021, p.2)

Fonte: A autora, com base nas evidências incluídas na revisão.

Em suma, os efeitos spillover das ICC analisados no conjunto da biblioteca de evidências incluídas tiveram, na sua maioria, foco no contributo para o desenvolvimento económico e inovação e regeneração urbana e desenvolvimento da comunidade, através dos potenciais de rede que estas indústrias apresentam. Em termos de desenvolvimento económico e inovação, destaca-se o potencial das ICC no crescimento e desenvolvimento económico, no aumento de empregos e no desenvolvimento industrial a nível regional. Os contributos na regeneração, coesão e valorização dos territórios são também um dos principais interesses verificados. Em primeiro lugar, destacam-se os spillovers de rede, ou seja, os impactos derivados da aglomeração ou *clusterização* de ICC ou atividades relacionadas nos territórios em que estão inseridas, bem como as relações estabelecidas entre diferentes setores, agentes e comunidades. Seguem-se os efeitos das ICC na transferência de conhecimento dentro e fora do setor, como catalisadores de desempenho, inovação e performance organizacional ou industrial. Por fim, os efeitos spillover das ICC em termos de alteração da estrutura e do mercado dentro e fora do setor foi analisada numa menor parte das evidências.

3.7. RESULTADOS DA INVESTIGAÇÃO

Neste ponto pretende-se responder à questão de investigação 6: Quais os resultados das evidências? O objetivo é identificar os resultados das evidências incluídas de forma a obter uma interpretação sobre a validade científica no que concerne aos efeitos

spillover das ICC. Face à diversidade de contribuições do conjunto de evidências incluídas, esta questão será analisada por tipo de contribuição científica.

3.7.1. Contribuições empíricas

Das 38 evidências empíricas, as evidências de Migliaccio e Rivetti (2012) – sobre a relação entre os efeitos spillover de conhecimento e as oportunidades de negócio –, e de Petrova (2018) – sobre as transferências de conhecimento de setor do design para o setor dos serviços sociais –, não se encontram incluídas nesta análise, uma vez que não apresentam resultados e conclusões claramente identificáveis pois, apesar de estudos empíricos, estes são do tipo artigo em secção de livro.

Da observação das restantes evidências com contribuição empírica, observou-se a validação empírica de impactos positivos das ICC, contudo, impactos negativos foram igualmente notados. Por esse motivo, a análise dos resultados foi feita qualificando-os como 1) resultados favoráveis, 2) resultados não favoráveis e 3) resultados favoráveis e desfavoráveis.

Para dar resposta à questão de investigação 6, torna-se importante uma representação em tabela dos domínios relacionados com os resultados. Nesse sentido, na tabela 17 encontram-se os domínios recolhidos dos resultados favoráveis, onde é possível constatar que as atividades que fazem parte das ICC contribuem em diversas vertentes. Comprovou-se que as atividades das ICC estimulam a inovação (Breznitz & Nonnan, 2018; Molina et al., 2019; Stejskal & Hajek, 2019; Stipanovic et al., 2019; Hong et al., 2014; Pose & Lee, 2020), promovem o crescimento do emprego dentro e fora do setor criativo (Breznitz & Nonnan, 2018; Lee, 2014; Piergiovanni et al., 2012; (Lazzeretti et al., 2017; Wedemeier, 2015), contribuem para o desenvolvimento económico (Ochoa & Ramirez, 2018; Suciú et al., 2018; Wang & Fu, 2016), levam à concentração de indústrias (Huijgh & Evens, 2012; Kourtit & Nijjkamp, 2019) e contribuem para a revitalização das comunidades (Aquino et al., 2012; Grodach et al., 2014).

tabela. 17 | Domínio dos resultados empíricos favoráveis (contínua)

Domínio
Estímulo da Inovação (Breznitz & Nonnan, 2018; Molina et al., 2019; Stejskal & Hajek, 2019; Stipanovic et al., 2019; Hong et al., 2014; Pose & Lee, 2020)
Promovem o crescimento do emprego (Breznitz & Nonnan, 2018; Lee, 2014; Piergiovanni et al., 2012; (Lazzeretti et al., 2017; Wedemeier, 2015)

tabela. 17 | Domínio dos resultados empíricos favoráveis (conclusão)

Domínio
Promovem o desenvolvimento económico (Ochoa & Ramirez, 2018; Suciú et al., 2018; Wang & Fu, 2016)
Contribuem para a concentração industrial (Huijgh & Evens, 2012; Kourtít & Nijjkamp, 2019)
Promovem a revitalização das comunidades (Aquino et al., 2012; Grodach et al., 2014)
Promovem o crescimento dos salários (Lee, 2014)
Contribuem na regulação de emoções (Mak et al., 2021)
Coesão territorial (Petridou & Ioannides, 2012)
Promoção da integração e interação com outras indústrias (Li & Fang, 2019)
Estímulo do empreendedorismo de oportunidade (Yu, 2019)
Produção de ideias (Valdivia & Macin, 2018)
Promovem a qualidade de vida das pessoas (Suciú et al., 2018)
Estimulam a competitividade (Suciú et al., 2018)
Geram externalidades de rede positivas a outras indústrias (Bae & Yoo, 2015)
Crescimento da produtividade (Hong et al., 2014)
Crescimento do progresso tecnológico (Hong et al., 2014)
Estímulo do talento local (Huijgh e Evens, 2012)
Desenvolvimento industrial local (Gong & Hassink, 2019)
Catalisação de sustentabilidade local (Komorowski et al., 2021)
Estimulam outras indústrias (Ngo et al., 2019)
Regeneração urbana (Sun e Chen, 2021)
Aumento da diversidade (Hu & Morales, 2016)
Aumento da renda disponível da comunidade (Hu & Morales, 2016)
Preservação da cultura histórica (Hu & Morales, 2016)
Estímulo da cultura criativa (Hu & Morales, 2016)
Conservação da cultura local (Wang & Fu, 2016)
Proteção do meio ambiente (Wang & Fu, 2016)
Fortalecimento da função urbana (Wang & Fu, 2016)

Fonte: A autora, com base nas evidências incluídas na revisão.

Da informação retirada das evidências incluídas, cujos resultados se consideram como não favoráveis (ver tabela 18), é possível destacar o efeito negativo das atividades das ICC na gentrificação (Booyens, 2012; Grodach et al., 2014; Zheng & Chan, 2014), no aumento de desigualdades (Booyens, 2012; Valdivia & Macip, 2018), na queda do emprego do setor (Wedemeier, 2015), na expulsão de atividades culturais nativas, no

aumento de ruído, trânsito e desperdício, na diminuição da qualidade cultural e perda da identidade histórica e no surgimento de problemas de prestação de serviços públicos (Hu & Morales, 2016). No estudo de Hu e Morales (2016), verificou-se também um sentimento de exclusão por parte das(os) residentes, o que prejudicou o sentimento de apego à comunidade. Ainda no que diz respeito às contribuições empíricas com resultados não favoráveis, Booyens (2012), debateu o papel das IC nas economias urbanas das cidades do sul global, em específico a renovação urbana e promoção das IC na Cidade do Cabo. Com base num estudo qualitativo, afirma que as IC podem intensificar desigualdades existentes e marginalizar os(as) moradores(as) da classe operária. Os impactos da renovação incluem um centro da cidade cada vez mais caro, exclusivo e gentrificado, e provocam o declínio da procura de mão de obra qualificada da classe trabalhadora e da indústria da manufatura, concluindo que os benefícios da renovação urbana através das IC não atingem necessariamente as comunidades pobres (Booyens, 2012).

tabela. 18 | Domínio dos resultados empíricos não favoráveis

Domínio
Intensificação de desigualdades existentes (Booyens, 2012; Valdivia & Macip, 2018)
Marginalização do(as) moradores(as) de classe trabalhadora (Booyens, 2012)
Centro da cidade mais caro e exclusivo (Booyens, 2012)
Declínio da procura de mão-de-obra qualificada da classe trabalhadora e da indústria da manufatura (Booyens, 2012)
Gentrificação (Booyens, 2012; Grodach et al., 2014; Zheng & Chan, 2014)
Expulsão de atividades culturais nativas (Hu & Morales, 2016)
Apego à comunidade ameaçado (Hu & Morales, 2016)
Sentimento de exclusão por parte das(os) residentes (Hu & Morales, 2016)
Aumento do ruído, trânsito e desperdício (Hu & Morales, 2016)
Problemas relativos à prestação de serviços públicos (Hu & Morales, 2016)
Diminuição da qualidade cultural (Hu & Morales, 2016)
Perda da identidade histórica (Hu & Morales, 2016)
A TFP é afetada negativamente pelo controle da estrutura da indústria (Hong et al., 2014)
Queda do emprego no próprio setor (Wedemeier, 2015)

Fonte: A autora, com base nas informações recolhidas de cada evidência.

Ainda relativamente aos resultados favoráveis e não favoráveis, algumas particularidades ao nível do contexto de indústria e do contexto geográfico devem ser destacadas, uma vez que acarretam informações relevantes. Para Fahmi e Koster (2017), as IC estimulam a criatividade, no entanto, uma vez que estas se concentram em regiões económica e tecnologicamente avançadas, são mais propensas a ser um indicador do que impulsionadoras de desenvolvimento económico regional. Quando analisadas as indústrias culturais tradicionais, verificaram que contribuem para o crescimento da produtividade regional de maneira diferente das IC e, por isso, salientam a necessidade de diferentes estratégias políticas (Fahmi & Koster, 2017).

A localização territorial como elemento-chave é também destacada por Lee (2014). Apesar das IC impulsionarem o crescimento dos salários e empregos noutros setores, esses efeitos ocorreram de maneira diferente nas economias locais urbanas e não urbanas; nas economias urbanas, as IC promoveram o crescimento salarial, mas não o emprego, enquanto nas áreas de menor densidade territorial, se verifica, igualmente, o aumento de empregos (Lee, 2014). Também Hong et al. (2014) concluem que a aglomeração de indústrias criativas (CIA) afeta o crescimento regional da produtividade total dos fatores (TFP) de forma diferente entre regiões; o crescimento da TFP na região litoral beneficia da CIA, enquanto no interior esse crescimento não é significativamente atribuível aos contributos da CIA. Neste sentido, verifica-se, uma vez mais, a relevância das características específicas do contexto territorial na análise de impactos. Similarmente, também o contexto do setor evidencia impactos distintos nos resultados empíricos de Grodach et al. (2014). Enquanto as atividades das Belas Artes promovem a revitalização local, as artes comerciais estão mais associadas à gentrificação (Grodach et al., 2014).

Além destes, resultados considerados neutros foram observados nas evidências empíricas incluídas. Por outras palavras, classificaram-se como neutros os resultados que não manifestaram impactos possíveis de considerar como favoráveis ou desfavoráveis, mas ainda assim relevantes. No estudo de Lazzeretti et al. (2017) verificou-se que as ICC impactam positivamente o emprego do setor criativo, e o estudo de Li e Fang (2019) demonstrou que a combinação do desenvolvimento das ICC e as reformas do lado da oferta promovem a interação e integração das ICC com outras indústrias da economia nacional. Contudo, os resultados em ambos estudos mostram que não existe contribuição das ICC na promoção da economia em geral (Lazzeretti et al., 2017; Li & Fang, 2019). Pose e Lee (2020) concluíram que a presença de profissionais criativos(os) estimula a inovação, de forma indireta. Ou seja, a concentração de

profissionais STEM impacta diretamente a inovação e, uma vez que estas se concentram em cidades com maior proporção de ocupações criativas, a participação de profissionais criativa(os) afeta, indiretamente, a inovação (Pose & Lee, 2020). Yu (2019), ao investigar como o tipo de externalidades de aglomeração impacta o tipo de empreendedorismo no contexto regional, mostrou que as IC têm um efeito positivo no empreendedorismo de oportunidade, enquanto no empreendedorismo de necessidade não existe um efeito significativo.

Também a análise das externalidades de aglomeração das artes e cultura mostra que estas não estão significativamente relacionadas com NDE e ODE. Nogare e Murzyn-Kupisz (2021) argumentam que os efeitos de spillover de conhecimento não contribuem necessariamente no desenvolvimento de inovação e chamam à atenção de que induzir os museus a se concentrarem nas relações com as ICC não é necessariamente desejável ou eficaz. Zheng e Chan (2014), além de verificarem a gentrificação causada pela versão transplantada de cluster de indústrias criativas (CCJQs), mostraram que não existem veículos de cooperação ou competição entre empresas e artistas dentro dos CCJQs, os CCJQs não apoiam efetivamente as micro e as pequenas empresas individuais, as IC e as atividades culturais, as políticas culturais nos CCJQs não contribuem para a diversidade e democracia cultural e os CCJQs não melhoraram os métodos de gestão urbana. Hu e Morales (2016) mostram que além os efeitos positivos e negativos gerados pelo projeto de regeneração urbana baseado na cultura, existem também impactos ao nível do ordenamento do território e tipo de negócio, tais como o uso residencial menor e maioritariamente comercial, transição para lojas orientadas para o turismo, novos museus e locais abertos ao público, surgimento de ATMs e transportes. Sun e Chen (2021) afirmam que a dinâmica entre a identidade cultural e a renovação do património industrial é um fator importante para a regeneração urbana local, no entanto salientam a necessidade de investigação mais profunda para comprovar tal afirmação. Latilla et al. (2018) apresentou uma revisão de literatura sobre gestão e transferência de conhecimento e a sua relação com o desempenho das organizações de artes e ofícios; as suas conclusões são que a literatura demonstra interesse crescente no tópico, ainda que recente, e o foco no crescimento nas organizações de artes e ofícios e na transferência de conhecimento tornou-se progressivamente mais detalhado e preciso. Em 2019, Latilla et al., (2019) através de múltiplos estudos do caso longitudinais, analisou e discutiu como as organizações de artes e ofícios podem transferir e sistematizar conhecimento, tornando-se numa vantagem competitiva. Contudo, não foi possível definir uma estrutura padrão para o processo de transferência de conhecimento, pois

este é influenciado pela estrutura organizacional, o estilo de gestão da organização, o contexto social e o território onde a organização esta localizada, bem como o mercado-alvo e o nicho de específico de clientes que adquirem os produtos da organização (Latilla et al., 2019). Suciú e Ivanovici (2014) ao explicarem as principais mudanças demográficas decorrentes do aparecimento da sociedade criativa, identificam e discutem as principais ameaças enfrentadas pelas sociedades criativas decorrentes da própria natureza da atividade. Concluem que existe um grande potencial a ser explorado para que a economia cultural e criativa romena prospere, para que a classe e a sociedade criativa se desenvolvam e para que o comércio global beneficie da tradição e experiência romenas (Suciú & Ivanovici, 2014).

3.7.2. Contribuições de opinião

Relativamente às contribuições de opinião (n = 5), todas foram submetidas ao processo de revisão por pares para a sua publicação, no entanto, não foi possível obter resultados claros em quatro das evidências. Uma vez não estando claros, os resultados dos artigos de opinião teriam de ser previamente sintetizados e a análise do seu conteúdo – essencialmente qualitativo – seria, inevitavelmente, enviesada, uma vez que dependeria do julgamento da autora desta dissertação. As contribuições de opinião não elegíveis para análise dos resultados são as evidências produzidas por Rappas (2019), Turnbull & McCutcheon (2017), Vickery (2015) e Wearing et al. (2021). No seu estudo, Rappas (2019) investigou de que forma as *screen industries* contribuem para a valorização da região de Belfast, na Irlanda do Norte, através de uma revisão de literatura e análise de documentos secundários. Turnbull e McCutcheon (2017) também recorreram a uma revisão de literatura e análise de dados secundários para explorar os benefícios não quantificáveis e indiretos não monetários para a economia em geral da série televisiva *Miss Fisher's Murder Mysteries*. Vickery (2015) apresentou um *project rational*, onde aborda as preocupações centrais dos spillovers culturais e criativos, desenvolvido através de uma revisão de literatura e documentos estratégicos. Por último, Wearing et al (2021) examinaram os impactos sociais amplos das organizações das artes e da cultura, igualmente, com recurso a uma revisão de literatura.

Nesse sentido, resta apenas a evidência de Gustaffson e Lazzaro (2021), um artigo de opinião submetido a processo de revisão por pares, cujo objetivo foi analisar, no contexto da UE, o impacto das ICC na 1) criatividade, diversidade e valores das pessoas europeia, 2) coesão e identidade europeia, 3) emprego, resiliência económica e crescimento

inteligente europeus e 4) relações externas da Europa. Gustaffson e Lazzaro (2021) afirmam que as ICC desempenham um papel fundamental em termos de desafios sociais, uma vez que podem contribuir para o desenvolvimento de aptidões e relações entre as pessoas, para o estímulo à abertura e inspiração orientada para a inovação e desenvolvimento de novas soluções, bem como para o estímulo à intuição, contrariando a aversão à incerteza. Destacam o papel da criatividade na nutrição de cidades como centros e ecossistemas dinâmicos de inovação e na conexão das pessoas em ambientes urbanos (*Ibid.*). Por fim, salientam a contribuição das ICC no reforço da coesão social local, nacional e europeia, contudo, chamam à atenção de que o ato de incluir algumas pessoas significa a exclusão de outras (*Ibid.*). Por esse motivo, várias são as críticas quanto à estratégia de construção de identidade europeia, sendo o património cultural muitas vezes entendido como um instrumento de produção de ideologias de Estado, de poder cultural, ou de construção de normas sociais, religiosas e políticas necessárias para controlar os(as) cidadãos(ãs) (*Ibid.*).

Em resumo e reflexão, as ICC podem contribuir favoravelmente para diferentes desafios sociais da União Europeia. Todavia, considera-se que a estratégia europeia carece de objetividade e menor ambiguidade na sua narrativa, relativamente às suas agendas.

3.7.3. Contribuições teóricas

Apenas quatro das evidências incluídas contribuíram teoricamente sobre o tema de estudo desta revisão. Os principais resultados da contribuição teórica de Dunphy et al. (2020) e Sacco et al. (2018) encontram-se na tabela 19. Além destas, também Nogare e Murzyn-Kupisz (2021) e Scott et al. (2018) contribuíram teoricamente sobre o tema. No entanto, por motivos de extensão, os modelos teóricos desenvolvidos por Nogare e Murzyn-Kupisz (2020) e Scott et al. (2018) encontram-se no Anexo B e Anexo C, respetivamente.

tabela. 19 | Resultado das evidências com contribuição teórica

Esquema de 5 <i>outcomes</i> culturais (Dunphy et al., 2020)	Culture 3.0 Framework (Sacco et al., 2018)
Criatividade estimulada	Participação cultural
Experiência de enriquecimento estético	Bem-estar cultural
Conhecimentos, ideias ou insights adquiridos	Sustentabilidade
Diversidade de expressão cultural apreciada	Coesão social
Aprofundado sentimento de pertença a um património cultural partilhado	Novos modelos de empreendedorismo
	Desenvolvimento de uma sociedade de aprendizagem
	Soft power
	Identidade local

Fonte: (Dunphy et al., 2020) e (Sacco et al., 2018).

O modelo teórico de Dunphy et al. (2020) identifica cinco resultados mensuráveis do envolvimento cultural, abrangendo os domínios social, económico, ambiental e cívico, uma vez que o foco do estudo é a medida em que tais resultados geram impactos significativos na vida dos(as) cidadãos(ãs). Dessa forma, os cinco impactos propostos estão relacionados com a relação da cultura com as comunidades, que gera impactos favoráveis não só para as pessoas, como contribui para a própria produção cultural.

Já o modelo teórico *Culture 3.0* de Sacco et al. (2018) apresenta oito spillovers de contexto económico e social resultantes da participação cultural. Para Sacco et al. (2018), os impactos indiretos completam os impactos diretos no que diz respeito ao aumento da participação e acesso a oportunidades culturais, e no estímulo da capacitação das atividades culturais. Posto isto, e observando os oito spillovers propostos por Sacco et al. (2018), é possível verificar impactos de diversas naturezas, desde o reforço da sustentabilidade, identidade e coesão territorial, ao contributo da cultura na construção de poder e influência política dos países.

A contribuição teórica de Nogare e Murzyn-Kupisz (2021), em Anexo B, propõe uma categorização dos potenciais efeitos spillover de conhecimento dos museus para as demais ICC. O modelo destaca as ligações com diferentes atividades das ICC, classificando-as como ligações fracas, moderadas ou fortes. Porém, considera-se que algumas das ligações destacadas não são efeitos involuntários, mas sim efeitos multiplicadores.

Por último, o modelo teórico elaborado por Scott et al. (2018), possível de encontrar no Anexo C, teve como objetivo reformular o valor da cultura e estruturá-lo através de

perspetiva de justiça social e não numa perspetiva económica ou instrumentalista. O modelo destaca um conjunto de impactos indiretos das artes e participação artística nas pessoas e comunidades.

À exceção do modelo teórico de Nogare e Murzyn-Kupisz (2021), os restantes não foram empiricamente testados ou validados.

3.7.4. Contribuição metodológica

Tanner e Deegan (2013, p.17) apresentam a única evidência de contribuição metodológica da biblioteca de evidências incluídas nesta revisão. Na tabela 20 encontra-se o *Balanced Value Impact Model* (Modelo VBI), um modelo que se propõe medir o impacto dos recursos digitais de património. A abordagem metodológica, elaborada por Tanner e Deegan (2013) para a medição e avaliação de impacto dos recursos digitais de património envolve métodos quantitativos e qualitativos, pressupõe uma análise longitudinal – análise dos momentos antes e pós -e observa cinco níveis, recursivos, do processo: 1) contexto, 2) análise e design, 3) implementação, 4) *outcomes* e resultados e 5) revisão e ação. Relativamente aos quatro indicadores base do modelo, os impactos sociais e de audiência englobam os benefícios com que o público, os *stakeholders* e a sociedade são afetados; os impactos económicos sentidos pela organização ou sociedade; os impactos de inovação representam os benefícios sociais e económicos acrescentados, induzidos pela inovação; e os benefícios de processos internos representam a melhoria na eficiência dos processos internos, como resultado da inovação alcançada (Tanner & Deegan, 2013).

tabela. 20 | Resultados das evidências incluídas com contribuição metodológica

Balanced Value Impact Model (Modelo BVI)
Impactos sociais e de audiência
Impactos económicos
Impactos de inovação
Impactos de processos internos

Fonte: (Tanner e Deegan, 2013).

3.8. SÍNTESE DOS RESULTADOS DA SCOPING REVIEW

Para finalizar os resultados obtidos da revisão, encontra-se na tabela 21 uma síntese dos resultados por questão de investigação. Esta secção termina com informações consideradas pertinentes, obtidas através do cruzamento de algumas informações.

tabela. 21 | Síntese dos resultados da *scoping review* (contínua)

Q.1. Que países se destacam na produção científica?

Por ordem decrescente, os países que se destacam no que diz respeito à investigação publicada sobre os efeitos *spillover* das ICC foram o Reino Unido (n = 9), a Itália (n = 7), a China (n = 7), os Países Baixos (n = 5), a Austrália (n = 5) e os EUA (n = 5).

A Europa destaca-se em 63,8% das evidências incluídas, tendo sido o Reino Unido (n = 9), a Itália (n = 7) e os Países Baixos (n = 5) os países que mais contribuíram para esse valor percentual. A Ásia surge em segundo lugar, com 23,4% das evidências incluídas, tendo a China contribuído com mais de 70% para a representatividade do continente (n = 7). Em terceiro lugar, a América do Norte produziu 14,9% das evidências incluídas publicadas na última década, com a contribuição dos Estados Unidos da América em mais de 70% (n = 5). A Oceânia representa 10,63% das evidências incluídas, com a produção científica produzida na Austrália (n = 5). Por fim, a África representa apenas 2,1%, refletindo a única publicação produzida na África do Sul.

Q.2. Quais as (principais) áreas de estudo das publicações?

A área de estudo de Planeamento Regional e Urbano destaca-se com maior representatividade (n = 9), seguindo-se as áreas de estudo de Economia, Estudos Ambientais, Estudos Urbanos e Geografia, com oito evidência cada, Gestão (n = 5) e Ciência e Tecnologia Sustentável, Comunicação e Humanidades com 3 evidências cada.

Os jornais com mais evidências publicadas foram o jornal Sustainability (n = 3) e, com 2 estudos cada, os jornais City, Culture and Society, Creative Industries Journal, Environment and Planning A: Economy and Space, Growth and Change, Journal of Knowledge Management e o Journal of the American Planning Association. Estes jornais são, essencialmente, orientados para a publicação de conhecimento de contexto urbano, abordando questões de gestão, economia e planeamento urbano.

tabela. 21 | Síntese dos resultados da *scoping review* (continuação)

Q.3. Quais os (principais) conceitos-chave?

Contexto de indústria

Das 47 evidências incluídas, 70% analisaram um contexto de nível macro (n = 34), 25,5% um contexto de nível meso (n = 10) e 4,3% um contexto de nível micro (n = 3). Relativamente aos níveis meso e micro, 42,8% analisaram a categoria património (n = 6) e as categorias *media* (n = 2) e criações funcionais (n = 2) apresentam 14,3% de representatividade cada. Por último, 28,6% analisaram múltiplas categorias (n = 4).

Face à fraca distinção entre 'indústrias culturais' e 'indústrias criativas' observada na maioria das evidências incluídas na revisão, não foi possível analisar em profundidade o contexto de nível macro.

Contexto geográfico

Destaca-se o contexto regional com 43% (n = 19), seguindo-se o contexto nacional com 36% (n = 16), o contexto continental com 9% (n = 4), o contexto transnacional com 6,8% (n = 3) e, por fim, o contexto local com apenas 4,5% (n = 2). O contexto regional é maioritariamente realizado no contexto de cidades capitais ou grandes cidades turísticas. Relativamente ao contexto nacional, a China, a Austrália e o Reino Unido são os países mais analisados no conjunto das evidências. Quanto ao contexto continental, apenas a Europa foi objeto de análise. Por fim, das duas evidências que observaram um contexto local, apenas uma observou um contexto rural e de menor densidade territorial.

Palavras-chave

Por ordem decrescente, o termo "Indústrias Criativas" destaca-se em 15 das evidências, seguindo-se "Inovação" (n = 8), "Indústrias Culturais e Criativas" (n = 6), "Spillovers de conhecimento" (n = 6), "Indústrias Culturais" (n = 5), "Cidades" (n = 4) e "Crescimento económico" (n = 4). As palavras-chave relacionadas com o contexto de indústria comprovam o contexto proposto para análise desta revisão. É possível destacar a relação entre os efeitos spillovers das ICC com a inovação, o crescimento económico e o contexto de cidade. Além disso, dos três tipos de spillovers gerados pelas atividades culturais e criativas, os spillovers de conhecimento destacam-se na literatura sobre o tópico. Por outras palavras, a capacidade de transferência de conhecimento por parte das ICC para outros setores ou agentes, ou mesmo até dentro do próprio setor, é um interesse assumido em seis das evidências.

Terminologia

O termo "impacto" foi utilizado em 36,1% das evidências (n = 17). O termo spillover, incluindo a combinação "spillover de conhecimento", surge em 23,4% das evidências (n = 11). Segue-se o termo 'valor' (n = 6), 'efeito' (n = 2), 'outcomes' (n = 2), transferências (n = 2), 'valor acrescentado' (n = 1), 'efeitos adversos' (n = 1), associações (n = 1), externalidades (n = 1), efeitos indiretos (n = 1), externalidades de rede (n = 1), efeito onda (n = 1) e papel (n = 1). Verificou-se, assim, a imprecisão na adoção do termo spillover.

tabela. 21 | Síntese dos resultados da *scoping review* (continuação)

Q.4. Qual a natureza e os instrumentos da investigação publicada?

Tipo de publicações

Os tipos de publicações incluídas na revisão dividem-se em artigo de jornal (n = 37), artigo em conferência (n = 6), review em jornal (n = 2) e secção de livro (n = 2).

Contribuição dos estudos

Quanto à contribuição das publicações, destaca-se a contribuição empírica (n = 37), seguindo-se a contribuição de opinião (n = 5), teórica (n = 3), empírica e teórica (n = 1) e metodológica (n = 1).

Metodologias

As metodologias adotadas incluem a análise de dados quantitativos (n = 20), estudo do caso (n = 10), revisão de literatura (n = 9), múltiplos métodos (n = 4), entrevista (n = 2) e questionário (n = 2).

Q.5. Quais os impactos analisados?

Os impactos de desenvolvimento económico e inovação são analisados em mais de metade das evidências (n = 28), seguindo-se os impactos de regeneração urbana e desenvolvimento de comunidade (n = 9) e impactos “transversais” (n = 6). Por fim, quer os impactos de desenvolvimento cultural, educação e criatividade, quer os de inclusão, saúde e bem-estar, surgiram apenas em uma evidência cada um.

Quanto à combinação dos impactos com a tipologia de spillovers apresentada pela TFCC – spillovers de conhecimento, spillovers de indústria e spillovers de rede –, os spillovers de rede destacam-se com a maior representatividade (n = 32), seguindo-se os efeitos de conhecimento (n = 7) e, por último, os efeitos de indústria (n = 5). Numa das evidências foram abordados spillovers de conhecimento e spillovers de indústria simultaneamente.

tabela. 21 | Síntese dos resultados da *scoping review* (continuação)

Q.6. Quais os resultados das evidências?

Contribuições empíricas

No que diz respeito aos resultados obtidos das evidências incluídas, contributos favoráveis e não favoráveis foram empiricamente comprovados. Os resultados empíricos mostraram que as atividades das ICC podem contribuir em diferentes contextos. As ICC podem estimular a inovação, promover o crescimento do emprego e dos salários, o crescimento da produtividade dentro e fora do setor e contribuir para o desenvolvimento económico. Contribuem para o desenvolvimento e estímulo industrial local, levam à concentração de indústrias, promovem a integração e interação com outras indústrias, estimulam o empreendedorismo de oportunidade, a produção de ideias, a competitividade e promovem o crescimento do progresso tecnológico. Os efeitos spillover positivos das ICC refletem-se também na regeneração urbana, na revitalização das comunidades, na coesão territorial, no estímulo do talento local e da cultura criativa e na preservação da cultura histórica. Contribuem também na regulação de emoções e na promoção da qualidade de vida das pessoas, no aumento da diversidade e da renda disponível da comunidade.

Por outro lado, efeitos spillover negativos foram igualmente observados. As ICC afetaram negativamente a produtividade total dos fatores e os níveis de emprego do próprio setor. Além destes impactos económicos, contribuíram para o fenómeno de gentrificação, a expulsão de atividades culturais nativas, o aumento do ruído, trânsito e desperdício, aumento de desigualdades, a perda da identidade histórica bem como surgimento de problemas relativos à prestação de serviços públicos. As presenças de algumas atividades das ICC contribuíram para o sentimento de apego à comunidade ameaçado e o sentimento de exclusão por das(os) residentes.

Contribuição de opinião

As ICC desempenham um papel fundamental em termos de desafios sociais, uma vez que podem contribuir para o desenvolvimento de aptidões e relações entre as pessoas, no estímulo à abertura e inspiração orientada para a inovação e desenvolvimento de novas soluções, bem como no estímulo à intuição, contrariando a aversão à incerteza. A criatividade contribui na nutrição de cidades como centros e ecossistemas dinâmicos de inovação e na conexão das pessoas em ambientes urbanos. As ICC contribuem também no reforço da coesão social local, nacional e europeia.

tabela. 21 | Síntese dos resultados da *scoping review* (conclusão)

Contribuição teórica

O modelo teórico identifica cinco resultados mensuráveis do envolvimento cultural, abrangendo os domínios social, económico, ambiental e cívico, uma vez que o foco do estudo é a medida em que tais resultados geram impactos significativos na vida dos(as) cidadãos(ãs). Dessa forma, os cinco impactos propostos estão relacionados com a relação da cultura com as comunidades, que gera impactos favoráveis não só para as pessoas, como contribui para a própria produção cultural.

O modelo teórico Culture 3.0 apresenta oito spillovers de contexto económico e social resultantes da participação cultural. Os impactos indiretos completam os impactos diretos no que diz respeito ao aumento da participação e acesso a oportunidades culturais, e no estímulo da capacitação das atividades culturais. Posto isto, e observando os oito spillovers propostos, é possível verificar impactos de diversas naturezas, desde o reforço da sustentabilidade, identidade e coesão territorial, ao contributo da cultura na construção de poder e influência política dos países.

A contribuição teórica propõe uma categorização dos potenciais efeitos spillover de conhecimento dos museus para as demais ICC. O modelo destaca as ligações com diferentes atividades das ICC, classificando-as como ligações fracas, moderadas ou fortes. Porém, considera-se que algumas das ligações destacadas não são efeitos involuntários, mas sim efeitos multiplicadores.

Por último, o modelo teórico teve como objetivo reformular o valor da cultura e estruturá-lo através de perspectiva de justiça social e não económica ou instrumentalista. O modelo destaca um conjunto de impactos indiretos das artes e participação artística nas pessoas e comunidades.

Contribuição metodológica

Balanced Value Impact Model (Modelo VBI), um modelo que se propõe medir o impacto dos recursos digitais de património. A abordagem metodológica, para a medição e avaliação de impacto dos recursos digitais de património envolve métodos quantitativos e qualitativos, pressupõe uma análise longitudinal – análise dos momentos antes e pós -e observa cinco níveis, recursivos, do processo: 1) contexto, 2) análise e design, 3) implementação, 4) outcomes e resultados e 5) revisão e ação. Relativamente aos quatro indicadores base do modelo, os impactos sociais e de audiência englobam os benefícios com que o público, os *stakeholders* e a sociedade são afetados; os impactos económicos sentidos pela organização ou sociedade; os impactos de inovação representam os benefícios sociais e económicos acrescentados, induzidos pela inovação; e os benefícios de processos internos representam a melhoria na eficiência dos processos internos, como resultado da inovação alcançada.

Fonte: A autora.

Conforme acima mencionado, considera-se relevante proceder ao cruzamento de determinadas informações. No que diz respeito às evidências mais citadas, analisou-se

cada evidência quanto ao tipo de contribuição, país de origem, contexto de indústria, contexto geográfico, área de estudo e tipologias de impacto.

Latilla et al. (2018) – num artigo produzido em Itália – contribuíram, empiricamente, através de uma revisão de literatura sistemática sobre a relação entre gestão e transferência de conhecimento, e o desempenho das organizações de Artes e Ofícios – nível meso –, sem contexto geográfico específico. O artigo teve como foco impactos de desenvolvimento económico e inovação e o efeito spillover de rede e foi publicado num jornal cujas áreas de estudo são as ciências da informação e a biblioteconomia.

Piergiovanni et al. (2012) – produzido em Itália – investigaram, empiricamente, através de uma análise de dados quantitativos, o efeito das IC – contexto definido como nível macro – no crescimento económico regional das províncias de Itália – contexto regional. Publicado num jornal com foco nas áreas de estudo da economia, negócio e gestão, o artigo analisou impactos de desenvolvimento económico e inovação e o efeito spillover de rede.

Grodach et al. (2014) – Austrália e EUA – mostraram empiricamente através um estudo quantitativo, como as Belas Artes e as Artes Comerciais – contexto definido como macro – contribuem para a gentrificação revitalização e gentrificação de 100 áreas metropolitanas dos EUA – contexto geográfico regional. Publicado em jornal com áreas de estudo de planeamento regional e urbano, e estudos urbanos, analisou impactos de regeneração urbana e desenvolvimento da comunidade e, por isso, um spillover de rede. Impactos positivos e negativos.

Booyens (2012) – África do Sul – contribuiu através de um artigo de opinião para o debate das IC – contexto macro - nas economias urbanas das cidades do Sul Global, com foco no impacto na renovação urbana da Cidade do Cabo – contexto regional. Área de estudo de estudos urbanos, analisou impactos transversais – benefícios sociais, criação de empregos inclusivos, inclusão social e a promoção da diversidade cultural, bem como a própria promoção das ICC na cidade do Cabo - e spillover de rede. Opinião desfavorável.

Por fim, Zheng & Chan (2014) – China – contribuíram, empiricamente, através de uma abordagem de estudo multidisciplinar, para investigar o impacto de uma versão transplantada de IC – contexto macro – no ambiente de produção cultural de Xangai – contexto regional. Publicado nas áreas de estudo da economia, ciências sociais estudos urbanos, analisou impactos transversais e spillover de rede.

Através da condensação da informação acima descrita foi possível observar um padrão em determinados aspetos. Das cinco evidências mais citadas, quatro contribuíram empiricamente sobre os efeitos spillover das atividades culturais e criativas. Em termos de contexto do setor, quatro das evidências estudaram a indústria como um todo (nível macro), sendo que apenas uma analisou uma atividade da indústria (nível meso). Relativamente ao contexto geográfico, quatro observaram os efeitos indiretos das ICC num contexto regional. Por fim, no que concerne à tipologia de spillover investigada nas evidências, os efeitos spillover de rede surgiram em quatro das cinco evidências. Através do cruzamento da informação relativa aos resultados não favoráveis, com o contexto de indústria e o contexto geográfico, conforme possível observar na tabela 22, os resultados não favoráveis estão, essencialmente, associados à presença de indústrias criativas, a sua maioria observados em contexto regional.

tabela. 22 | Características dos resultados não favoráveis

Contexto de indústria	Impacto	Contexto geográfico	
		N	R
Aglomeración de Indústrias Criativas	A TFP é afetada negativamente pelo controle da estrutura da indústria (Hong et al., 2014)	x	
Indústrias Criativas, Artes Comerciais e Cluster de Indústrias Criativas	Gentrificação (Booyens, 2012; Grodach et al., 2014; Zheng & Chan, 2014)		x
Indústrias Criativas	Marginalização do(as) moradores(as) de classe operária (Booyens, 2012)		x
	Centro da cidade mais caro e exclusivo (Booyens, 2012)		x
	Declínio da procura de mão-de-obra qualificada da classe operária e da indústria da manufatura (Booyens, 2012)		x
	Queda do emprego no próprio setor (Wedemeier, 2015)		x
Projeto de regeneração urbana baseado na cultura	Expulsão de atividades culturais nativas (Hu & Morales, 2016)		x
	Apego à comunidade ameaçado (Hu & Morales, 2016)		x
	Sentimento de exclusão por parte das(os) residentes (Hu & Morales, 2016)		x
	Aumento do ruído, trânsito e desperdício (Hu & Morales, 2016)		x
	Problemas relativos à prestação de serviços públicos (Hu & Morales, 2016)		x
	Diminuição da qualidade cultural (Hu & Morales, 2016)		x

Fonte: A autora.

No que diz respeito aos resultados favoráveis, através do mesmo cruzamento de informação, a tabela 23 mostra que os impactos positivos foram possíveis de observar em todos os contextos geográficos apresentados, bem como em diferentes contextos de indústria.

tabela. 23 | Características dos resultados favoráveis (contínua)

Contexto de indústria	Impacto	Contexto geográfico				
		L	R	N	C	T
Indústrias Criativas	Geram externalidades de rede positivas a outras indústrias (Bae & Yoo, 2015)					x
	Promovem o crescimento dos salários (Lee, 2014)			x		
	Estimulam a inovação (Molina et al., 2019; Stejskal & Hajek, 2019; Hong et al., 2014)			xx		x
	Promovem o crescimento do emprego (Piergiovanni et al., 2012; Lee, 2014)		x	x		
	Produção de ideias (Valdivia & Macip, 2018)		x			
	Estimulam o empreendedorismo de oportunidade (Yu, 2019)			x		
	Promovem o desenvolvimento económico (Suciu et al., 2018)				x	
	Promovem a qualidade de vida das pessoas (Suciu et al., 2018)				x	
	Estimulam a competitividade (Suciu et al., 2018)				x	
	Contribuem para o crescimento da produtividade (Hong et al., 2014)			x		
Contribuem para o crescimento do progresso tecnológico (Hong et al., 2014)			x			
Projeto de regeneração urbana baseado na cultura	Aumento da diversidade (Hu & Morales, 2016)		x			
	Aumento da renda disponível da comunidade (Hu & Morales, 2016)		x			
	Preservação da cultura histórica (Hu & Morales, 2016)		x			
	Estímulo da cultura criativa (Hu & Morales, 2016)		x			

tabela. 23 | Características dos resultados favoráveis (continuação)

Contexto de indústria	Impacto	Contexto geográfico				
		L	R	N	C	T
Indústrias Culturais e Criativas	Promovem o crescimento do emprego (Lazzeretti et al., 2017)			x		
	Promovem a interação e a integração com outras indústrias (Li & Fang, 2019)			x		
	Estimulam a inovação (Stipanovic et al., 2019)		x			
	Estimulam o desenvolvimento económico (Wang & Fu, 2016)		x			
	Contribuem para a conservação da cultura local (Wang & Fu, 2016)		x			
	Contribuem para a proteção do meio ambiente (Wang & Fu, 2016)		x			
	Fortalecem a função urbana (Wang & Fu, 2016)		x			
Indústrias Culturais	Estimulam outras indústrias (Ngo et al., 2018)			x		
	Estimulam a coesão territorial (Petridou & Ioannides, 2012)		x			
Agentes Culturais	Promovem o crescimento do emprego (Breznitz & Noonan, 2018)			x		
	Estimulam a inovação (Breznitz & Noonan, 2018)			x		
Artes	Contribuem na regulação de emoções (Mak et al., 2021)		x			
Artes e Indústrias Criativas	Promovem a revitalização das comunidades (Aquino et al., 2012)	x				
Cluster de Arquitetura	Promovem o desenvolvimento económico (Ochoa & Ramirez, 2018)		x			

tabela. 23 | Características dos resultados favoráveis (conclusão)

Contexto de indústria	Impacto	Contexto geográfico				
		L	R	N	C	T
Belas Artes	Promovem a revitalização das comunidades (Grodach et al., 2014)		x			
Indústria dos jogos online	Promovem o desenvolvimento industrial local (Gong & Hassink, 2019)		x			
Indústria do Património	Contribuem na regeneração urbana (Sun & Chen, 2021)		x			
Live Nation Festival	Contribuem para a concentração industrial (Huijgh & Evens, 2012)			x		
	Estimula o talento local (Huijgh & Evens, 2012)			x		
Património e	Contribuem para a concentração industrial (Kourtit & Nijkamp, 2019)		x			
Redes Criativas	Catalisadoras de sustentabilidade (Komorowski et al., 2021)			x		
Trabalhadoras(es) criativas(os)	Estimulam a inovação (Pose & Lee, 2020)		x			

Fonte: A autora.

4. DISCUSSÃO

4.1 SUMÁRIO

Com recurso ao método PRISMA para *scoping reviews*, foi feito um mapeamento da investigação científica publicada na última década sobre os efeitos spillover gerados pelas indústrias culturais e criativas. De forma a dar resposta às questões de investigação, reunimos informação e conhecimento sobre as características associadas à literatura sobre o tópico, uma vez que o seu estudo é relativamente recente e escasso (Vickery, 2015). De forma a descrever e interpretar a significância dos resultados da revisão, nesta secção são discutidos os resultados obtidos, associados às respetivas questões de investigação respondidas no capítulo anterior.

Foram identificadas 47 evidências publicadas entre 2012 e 2021, cujos objetivos ou questões de investigação assentam no estudo dos efeitos spillover das ICC ou atividades que delas fazem parte. Esta revisão foi desenvolvida em torno de seis questões de investigação orientadoras, focadas nas características das evidências incluídas. Ao abordar estas questões, considera-se que esta dissertação é relevante, uma vez que não foi encontrado nenhum outro estudo desta natureza. Além disso, este estudo aborda os impactos involuntários das ICC positivos, mas também os negativos. Na realidade, ao longo da elaboração da revisão teórica elaborada no Capítulo 1, através da leitura da literatura que a compõe, mas também da leitura de publicações não referenciadas, percebemos que a abordagem ao tópico é, maioritariamente, focada nos efeitos positivos gerados pelas atividades culturais e criativas, e, contrariamente, a noção dos efeitos negativos surge com menor frequência. Em reflexão, se a menção aos efeitos spillover meramente positivos se considera inofensiva quando utilizada na advocacia das ICC, no que toca ao campo das políticas culturais o mesmo não se aplica. Da interpretação dos resultados obtidos na revisão, os efeitos spillover, tanto os positivos como os negativos, merecem a devida atenção nos momentos de delineação de políticas culturais, conforme será esclarecido ao longo da discussão dos resultados empiricamente obtidos nesta revisão.

No que diz respeito ao país de origem das publicações (Q1), a maioria dos estudos foi publicada na Europa, destacando-se, o continente, com mais de 50% da produção científica sobre o tópico em estudo. Dos países europeus, o Reino Unido, a Itália e os Países Baixos foram os protagonistas em matéria da investigação científica publicada

sobre os efeitos spillover das ICC. Ainda que com menor percentagem de evidências, verificou-se o interesse da China no tópico de estudo, contribuindo para a significativa representatividade do continente asiático, seguindo-se a América do Norte, a Oceânia e, com apenas uma evidência, a África. Dos resultados obtidos, a China, juntamente com a Austrália e o Reino Unido, faz parte dos países que mais investiram na produção científica sobre os efeitos spillover das ICC, através do financiamento à investigação. Contudo, realçamos que estes resultados podem ser o reflexo da inclusão de evidências escritas apenas em línguas europeias, nomeadamente inglês, português, francês e espanhol. Além disso, uma significativa parte das 61 publicações não disponíveis para leitura integral foi publicada na Ásia, principalmente na China. Nesse sentido, recomenda-se cautela na interpretação destes resultados. Não obstante, a interpretação dos resultados conduziu-nos a algumas reflexões que poderão orientar futuras linhas de investigação.

Em jeito de ilação, o destaque do continente europeu na produção científica sobre o tema poderá estar relacionado com o declarado interesse estratégico por parte da União Europeia, nos contributos potenciais das artes, da cultura e das ICC, não só no desenvolvimento económico e social da Europa, como também na coesão da comunidade europeia, indo ao encontro das declarações da CE (2012), de que as ICC contribuem para a atratividade e competitividade económica das regiões, bem como no desenvolvimento das sociedades europeias – esta última declarada pelo Conselho da União Europeia (2020).

A distinção das abordagens entre os diferentes países e continentes não é claramente discutida na literatura disponível. No entanto, julgamos, igualmente pertinente, salientar que, face às diferenças na conjuntura económica, social e política dos continentes, o interesse nas ICC pode ser distinto.

A propósito do contributo das atividades culturais e criativas no desenvolvimento e económico dos países, todos os países de origem das evidências incluídas exibem níveis altos ou muito altos de desenvolvimento humano. Ainda assim, a relação entre o estudo do tópico e o desenvolvimento humano dos países não foi possível de ser apurada neste estudo, uma vez que a relação de causalidade carece de uma investigação adequada e aprofundada. Por esse motivo, surge como potencial estudo futuro perceber se existe, de facto, essa relação e, se existe, a seguinte questão considera-se pertinente: os efeitos spillover das ICC surgem como indicadores ou catalisadores do desenvolvimento humano?

Através da informação recolhida relativa às áreas de estudo dos jornais onde as evidências incluídas foram publicadas (Q2), percebeu-se que as áreas de planeamento regional e urbano, economia, estudos ambientais, estudos urbanos e geografia se destacam. A noção de território como contexto-chave nas investigações sobre o tópico é inferida, com base no destaque das áreas de estudo de planeamento regional e urbano, estudos urbanos, geografia e, possivelmente, estudos ambientais. Pressupõe-se o interesse dos impactos involuntários das ICC também no contexto económico, através da junção da frequência das áreas de estudo da economia e da gestão. Apesar de a literatura nada referir, objetivamente, sobre as áreas de estudo em particular, as relações e natureza de colaboração e *cross-fertilization* associadas às ICC e ao potencial de trabalho em rede com outros setores e agentes são evidenciadas (GANEC, 2014; Madudová, 2017; Petrova, 2018).

A análise do contexto de indústria, terminologia, palavras-chave e contexto geográfico abordado nas evidências (Q3), demonstrou a amplitude do tópico, mas também algumas limitações no que concerne à forma como é estudado. Conforme mencionado ao longo deste trabalho, o contexto de interesse do estudo foram não só as ICC no seu todo, mas também as atividades que delas fazem parte. Na biblioteca da revisão, o contexto macro, ou seja, as indústrias culturais ou criativas no seu todo, foram analisadas em 70% das evidências, enquanto o contexto meso, parte da indústria ou setor (25,5%), e micro, parte específica ou individual do setor (4,3%), foram analisados em menor frequência. Desta análise, entende-se, assim, a predominância do estudo dos efeitos spillover da indústria cultural e criativa no seu todo. Em oposição, a análise de contexto individual e específico verificou-se apenas em três das evidências. Esta informação reflete que o estudo dos efeitos spillover tem sido, principalmente, focado num contexto mais amplo, enquanto o estudo dos impactos de uma entidade em específico não é tão comum. Além disso, importa salientar que as atividades de nível micro analisadas – 1) a série australiana *Miss Fisher's Murder Mysteries*, 2) o filme de James Cameron *Titanic* e a série da HBO *Game of Thrones* e 3) a promotora *Live Nation Festival* –, apresentam uma projeção e reconhecimento a nível mundial.

A definição e metodologias utilizadas na caracterização dos contextos de indústria, principalmente associadas aos contextos macro, acarreta algumas dificuldades. A distinção entre 'indústrias criativas' e 'indústrias culturais' não foi possível de apurar, face à ausência de distinção entre os termos utilizados, o que, de acordo com Galloway e Dunlop (2007), compromete a eficiência e eficácia do desenvolvimento de políticas

culturais. Como muitas das limitações observadas na revisão, o facto de o tópico de estudo ser ainda recente e, por isso, abordado de uma forma geral, pode justificar esta lacuna. Mas, importa considerar esta questão relevante no contexto de políticas culturais, uma vez que inevitáveis diferenças entre as indústrias ou atividades levam a diferentes necessidades e estratégias de atuação. Existe claramente uma lacuna na distinção e diferenciação, no que concerne ao estudo de uma indústria no seu todo e as particularidades de cada atividade em específico da indústria.

Observou-se uma variação na terminologia e sua normalização quanto aos efeitos spillover das ICC, sendo o termo ‘impacto’ mais utilizado que o termo ‘spillover’. Dentro das três tipologias de spillover apontadas pela literatura, os spillovers de conhecimento são os mais estudados, em oposição aos efeitos spillover de rede e de indústria. Além destes, observou-se a utilização dos termos ‘valor’, ‘efeito’, ‘*outcomes*’, ‘transferências’, ‘valor acrescentado’ ‘efeitos adversos’, ‘associações’, ‘externalidades’, ‘efeitos indiretos’, ‘efeito onda’ e ‘papel’ na discussão sobre as contribuições ou obstáculos involuntários causados pelas ICC. A fraca normalização da terminologia adotada é, inclusive, salientada pela TFCC (2015). Não existe, ainda, uma definição consensual do termo ‘spillover’, verificando-se duas situações importantes de salientar. Em primeiro lugar, durante a primeira leitura das evidências a incluir na revisão, foram excluídas evidências que, apesar de utilizarem o termo spillover, não respondiam à condição *sine qua non* de observar efeitos involuntários, não contabilizados ou esperados. Ou seja, verificou-se que a aplicação do termo é, por vezes, enganosa. Em segundo lugar, mesmo quando a aplicação do termo vai ao encontro da condição supramencionada, ela varia na sua forma e definição. Veja-se como exemplo: a definição de efeitos spillover das ICC pela TFCC (2015) inclui os amplos impactos das artes, cultura e criatividade na sociedade, nas pessoas e na economia em geral; já na declaração da comissária da UE, Mariya Gabriel, o termo ‘spillover’ faz referência apenas aos impactos das ICC para outros setores (CE, 2021).

Da análise das palavras-chave das evidências, percebeu-se a relação dos efeitos spillover das atividades culturais e criativas com a inovação, o crescimento económico e as cidades e, dos três tipos de spillovers, os spillovers de conhecimento surgiram com mais frequência. Esta relação evidencia que a investigação sobre o tópico é mais voltada para as questões de foro económico, em oposição às contribuições de nível social, e, uma vez mais, a noção de território (cidades) representa um conceito-chave na abordagem aos efeitos spillover das ICC.

Quanto ao contexto geográfico analisado, o contexto regional foi o mais observado, e as cidades capitais ou turísticas são o principal foco de análise. Segue-se o contexto nacional, destacando-se a China, a Austrália e o Reino Unido como os países mais analisados nas evidências. Em relação ao contexto continental, verificou-se que o estudo dos efeitos spillover das ICC nesse contexto é, exclusivamente, voltado para o continente europeu, o que se julga ser reflexo do declarado interesse das ICC para a estratégia europeia. Com a menor representatividade observada, o contexto local foi analisado apenas em duas das evidências. O estudo dos impactos involuntários das atividades relacionadas com arte, cultura e criatividade foi, na última década, realizado através da observação direta ou indireta em locais urbanos desenvolvidos ou turísticos, e a predominância do contexto regional e nacional verifica-se, contrastando com a escassa avaliação em contexto local. A parca observação dos efeitos spillover causados e sentidos em locais específicos pode ser considerada uma problemática, uma vez que os territórios são elementos-chave para a sua abordagem. A forma como os diferentes locais e suas pessoas ou entidades se envolvem, interagem e colaboram com as ICC é, manifestamente distinta – por razões estruturais ou culturais – e, por isso, acredita-se que tais singularidades devem ser tidas em consideração aquando da delineação de estratégias e políticas culturais.

No que diz respeito à natureza e instrumentos da investigação publicada (Q4), a maioria dos estudos foi publicada em jornais (89%), seguindo-se as conferências e as secções de livros, e a maioria contribuiu empiricamente sobre o tópico de estudo (78,7%). Percebe-se, assim, que existe um significativo interesse por parte das(os) profissionais académicas(os) na contribuição para a avaliação adequada das limitações e benefícios das teorias e soluções relacionadas com o tópico de investigação. Para Angelucci e Maro (2015), a medição e avaliação dos efeitos spillover é crucial para a correta identificação e estimativa da amplitude de efeitos das ICC, pois permite projetar políticas mais eficazes, bem como conhecer as características da economia local e do comportamento humano. Contudo, importa realçar que apenas uma evidência contribuiu para a metodologia da análise dos efeitos spillover no contexto das ICC e, por esse motivo, considera-se que mais esforços devem ser colocados no que concerne ao desenvolvimento de metodologias de avaliação e validação.

A prematuridade do tópico de estudo reflete-se, também, na presença de contribuições de opinião, na sua maioria, fracas em termos de objetividade e rigor, e na escassa investigação científica com contribuição teórica. Das seis evidências com contribuição

de opinião, apenas uma foi analisada nesta revisão, dado que os resultados das demais evidências não foram apresentados clara e objetivamente. No que diz respeito às metodologias adotadas, a análise de dados quantitativos é a abordagem primada, seguindo-se as revisões de literatura e os estudos do caso. Relativamente a este último método, é relevante realçar que apenas dois estudos do caso observaram os efeitos spillovers numa abordagem longitudinal e apenas um avaliou os momentos antes e pós a presença da atividade criativa ou cultural.

Relativamente aos impactos analisados (Q5), percebe-se a predominância do interesse da contribuição das ICC no desenvolvimento económico e na inovação, desde o impacto involuntário no desenvolvimento e crescimento económico das regiões e locais, o desenvolvimento industrial local e a atratividade de profissionais criativos e qualificados, à criação e proliferação de conhecimento, técnicas e modelos de atuação capazes de afetar a performance e vantagem competitiva das organizações. Com menor peso, verificou-se o interesse na contribuição para a regeneração urbana e desenvolvimento da comunidade, evidenciando que as ICC estão, involuntariamente, relacionadas com a regeneração, revitalização e, num cenário menos positivo, com a gentrificação das regiões, tendo influência também na coesão territorial, vitalidade e qualidade de vida. Com apenas uma evidência cada, a biblioteca de evidências identifica a capacidade das ICC em contribuir para o desenvolvimento cultural, educação e criatividade, bem como para a inclusão, saúde e bem-estar das pessoas. Através da associação de cada um dos impactos observados pelas evidências, com a tipologia de efeitos spillover, percebeu-se a predominância do estudo dos spillovers de rede – relacionados com os efeitos de proximidade e localização das ICC –, seguindo-se os spillovers de conhecimento – as ideias, inovações e processos desenvolvidos pelas artes, cultura e IC, que impactam a economia e a sociedade – e os spillovers de indústria – os benefícios da cadeia de valor vertical e relacionamentos horizontais entre setores, que se estendem no contexto económico e social geral (TFCC, 2015).

Sobre os resultados da investigação (Q6), resultados positivos e negativos foram verificados, demonstrando a capacidade das atividades integrantes das ICC em contribuir ou desfavorecer a dinâmica dentro ou fora do setor. Em síntese, verificou-se que as atividades das ICC estimulam a inovação (Breznitz & Nonnan, 2018; Molina et al., 2019; Stejskal & Hajek, 2019; Stipanovic et al., 2019; Hong et al., 2014; Pose & Lee, 2020), promovem o crescimento do emprego dentro e fora do setor criativo (Breznitz &

Nonnan, 2018; Lee, 2014; Piergiovanni et al., 2012; (Lazzeretti et al., 2017; Wedemeier, 2015), contribuem para o desenvolvimento económico (Ochoa & Ramirez, 2018; Suci et al., 2018; Wang & Fu, 2016), levam à concentração de indústrias (Huijgh & Evens, 2012; Kourtit & Nijkamp, 2019) e contribuem para a revitalização das comunidades (Aquino et al., 2012; Grodach et al., 2014).

Da informação retirada das evidências incluídas, cujos resultados se consideram como não favoráveis, é possível destacar o efeito negativo das atividades das ICC na gentrificação (Booyens, 2012; Grodach et al., 2014; Zheng & Chan, 2014), no aumento de desigualdades (Booyens, 2012; Valdivia & Macip, 2018), na queda do emprego do setor (Wedemeier, 2015), na expulsão de atividades culturais nativas, no aumento de ruído, trânsito e desperdício, na diminuição da qualidade cultural e perda da identidade histórica e no surgimento de problemas de prestação de serviços públicos (Hu & Morales, 2016). Ainda relativamente aos resultados favoráveis e não favoráveis, algumas particularidades ao nível do contexto do setor e do contexto geográfico devem ser destacadas, uma vez que acarretam informações relevantes. Para Fahmi e Koster (2017), as IC estimulam a criatividade, no entanto, uma vez que estas se concentram em regiões económica e tecnologicamente avançadas, são mais propensas a ser um indicador do que impulsionadoras de desenvolvimento económico regional. Quando analisadas as indústrias culturais tradicionais, verificaram que contribuem para o crescimento da produtividade regional de maneira diferente das IC e, por isso, salientam a necessidade de diferentes estratégias políticas (Fahmi & Koster, 2017). A localização territorial como elemento-chave é também destacada por Lee (2014). Apesar das IC impulsionarem o crescimento dos salários e empregos noutros setores, esses efeitos ocorrem de maneira diferente nas economias locais urbanas e não urbanas; nas economias urbanas, as IC promovem o crescimento salarial, mas não o emprego, enquanto nas áreas de menor densidade territorial é onde se verifica o aumento de empregos (Lee, 2014). Também Hong et al. (2014) concluem que a aglomeração de indústrias criativas (CIA) afeta o crescimento regional da produtividade total dos fatores (TFP) de forma diferente entre regiões; o crescimento da TFP na região litoral beneficia da CIA, enquanto no interior esse crescimento não é significativamente atribuível aos contributos da CIA. Neste sentido, verifica-se, uma vez mais, a relevância das características específicas do contexto territorial na análise de impactos. Similarmente, também o contexto do setor evidencia impactos distintos nos resultados empíricos de Grodach et al. (2014). Enquanto as atividades das Belas Artes promoveram a

revitalização local, as artes comerciais estão mais associadas à gentrificação (Grodach et al., 2014).

Das cinco evidências com contribuição de opinião, quatro não apresentaram uma secção de resultados ou conclusões com a objetividade ou nitidez necessária para a inclusão da informação nesta revisão. Nesse sentido, resta apenas a evidência de Gustaffson e Lazzaro (2021), um artigo de opinião submetido a processo de revisão por pares, cujo objetivo foi analisar, no contexto da UE, o impacto das ICC na 1) criatividade, diversidade e valores das pessoas europeia, 2) coesão e identidade europeia, 3) emprego, resiliência económica e crescimento inteligente europeus e 4) relações externas da Europa. Gustaffson e Lazzaro (2021) afirmam que as ICC desempenham um papel fundamental em termos de desafios sociais, uma vez que podem contribuir para o desenvolvimento de aptidões e relações entre as pessoas, no estímulo à abertura e inspiração orientada para a inovação e desenvolvimento de novas soluções, bem como no estímulo à intuição, contrariando a aversão à incerteza. A criatividade contribui na nutrição de cidades como centros e ecossistemas dinâmicos de inovação e na conexão das pessoas em ambientes urbanos (*Ibid.*). Por fim, destacam a contribuição das ICC no reforço da coesão social local, nacional e europeia, contudo, salientam que o ato de incluir algumas pessoas significa a exclusão de outras (*Ibid.*). Por esse motivo, várias são as críticas quanto à estratégia de construção de identidade europeia, sendo o património cultural muitas vezes entendido como um instrumento de produção de ideologias de Estado, de poder cultural, ou de construção de normas sociais, religiosas e políticas necessárias para controlar os(as) cidadãos(ãs) (*Ibid.*). Em resumo e reflexão, as ICC podem contribuir favoravelmente para diferentes desafios sociais da União Europeia. Todavia, considera-se que a estratégia europeia carece de objetividade e menor ambiguidade na sua narrativa.

Por último, o modelo teórico elaborado por Scott et al. (2018), possível de encontrar no Anexo C, teve como objetivo reformular o valor da cultura e estruturá-lo através de perspectiva de justiça social e não económica ou instrumentalista. O modelo destaca um conjunto de impactos indiretos das artes e participação artística nas pessoas e comunidades.

Das cinco evidências mais citadas, quatro contribuíram empiricamente sobre os efeitos spillover das atividades culturais e criativas. Em termos de contexto do setor, quatro das evidências estudaram a indústria como um todo (nível macro), sendo que apenas uma analisou uma atividade da indústria (nível meso). Relativamente ao contexto geográfico,

quatro observaram os efeitos indiretos das ICC num contexto regional e, por fim, no que concerne à tipologia de spillover investigada nas evidências, os efeitos spillover de rede surgiram em quatro das cinco evidências.

Para concluir esta secção, importa mencionar que a informação obtida através dos resultados pode facilitar ou orientar a tomada de decisão de diferentes agentes. Considera-se que, face à marcada presença da noção de território e da ênfase dada às regiões, a noção dos efeitos spillover das ICC merece ser tida em consideração por parte das autarquias por duas razões que se complementam. Como já aqui referido, os efeitos spillover podem manifestar-se no campo político, económico ou social e, por isso, entende-se que tal fenómeno deve, naturalmente, fazer parte das preocupações nos momentos de gestão relacionados com os interesses das populações. Além disso, sendo o fenómeno dos efeitos spillover não controlável até à sua ocorrência, essa necessidade é intensificada, uma vez que um maior nível de informação é considerado. Essa informação aumenta a probabilidade de ações com maior qualidade e com mais rapidez de serem levadas a cabo.

4.2 LIMITAÇÕES

Algumas limitações surgiram durante o processo desta *scoping review*. Visto que a revisão se insere no contexto de dissertação de mestrado, o processo de leitura e seleção das evidências a incluir na revisão foi feito apenas pela autora da dissertação. Considera-se este ponto uma limitação, uma vez que o processo de leitura das evidências deve ser realizado por uma equipa com no mínimo dois elementos. Esta é uma limitação, pois a realização do processo apenas por um elemento dificulta o não enviesamento na seleção das evidências, o que pode comprometer os resultados do estudo. No entanto, numa tentativa de contornar tal limitação, o processo de leitura e seleção das evidências foi discutido previamente com o orientador desta dissertação, e a primeira leitura das evidências foi realizada três vezes.

Os critérios de acessibilidade mencionados no Capítulo 2 refletiram-se também em algumas limitações. Face às limitações linguísticas da autora, foram lidas apenas publicações escritas em português, inglês, francês ou espanhol. Além das restrições de linguagem, foram elegíveis apenas os estudos disponíveis e gratuitos, o que

impossibilitou a leitura de 60 evidências. Nesse sentido, é provável que nem todos os estudos relevantes sobre os efeitos spillover das ICC, publicados na última década, tenham sido incluídos. Conforme referido ao longo da revisão, esta limitação interfere, diretamente, com alguns resultados e sua interpretação. Com a primeira questão de investigação, pretendemos perceber que países se destacam na produção científica publicada na última década. Os resultados mostraram que o continente europeu se destaca, seguindo-se o continente asiático. Porém, face à restrição linguística aplicada (incluídas apenas línguas europeias) e à impossibilidade de acesso a 60 textos integrais (maioritariamente produzidos no continente asiático), é importante realçar a necessidade de cautela aquando da interpretação da informação obtida.

Durante a análise dos resultados da revisão, verificamos a multiplicidade de áreas de estudo associadas às publicações das evidências sobre o tópico em estudo. Nesse sentido, dado que foram utilizadas apenas duas bases de dados para a pesquisa de evidências, outras publicações de interesse poderão ter ficado de fora desta revisão.

Uma vez que a avaliação crítica das evidências é opcional nas *scoping review*, esse ponto não foi elaborado neste estudo. Por esse motivo, algumas limitações surgiram, tais como estudos cujos resultados e conclusões não se encontram claramente identificados e, por isso, impossibilitando a sua análise.

Uma outra limitação é a fraca normalização da terminologia utilizada relativamente ao conceito. Nesta revisão, o termo 'spillover' foi adotado, uma vez que o significado do termo se refere, explicitamente, aos impactos acidentais, involuntários ou não premeditados, que se estendem para além de um determinado setor. Contudo, são vários os sinónimos – mais ou menos próximos – adotados na menção do fenómeno em causa. Além disso, durante o processo de seleção das evidências a incluir na revisão, foi excluído um número significativo de evidências, cuja menção ao termo 'spillover' é aplicada de forma enganosa, utilizada, por vezes, como referência a atividades, projetos ou outras iniciativas desenvolvidas pelas ICC com ou para outros setores ou agentes, mas sem se verificar a condição de involuntariedade. Posto isto, da diversidade de termos utilizados, entendemos que publicações relevantes poderão ter ficado de fora.

Por último, os resultados obtidos na revisão não são homogéneos, o que dificultou a análise, apresentação e comparação dos resultados.

4.3. CONCLUSÕES

São muitos os testemunhos sobre experiências e aprendizagens onde a importância de, como por exemplo, um livro, filme ou uma música é salientada. Ainda que a abrangência desta dissertação tenha alcançado domínios não relacionados com a contemplação artística, a motivação que lhe deu origem foi – talvez subconscientemente – a curiosidade em estudar a amplitude dos efeitos acidentalmente provocados pelas artes e cultura. Posto isto, serve esta informação como justificação para a amplitude do tema desta dissertação e, por sua vez, a ausência de uma investigação sobre um fenómeno mais específico.

Definiu-se um escopo temporal de uma década, entre 2012 e 2021, coincidindo – não propositadamente – com a primeira menção aos efeitos spillover das ICC na agenda da Comissão Europeia (2012). Daí, com recurso à metodologia PRISMA para *scoping reviews* – através da pesquisa documental da literatura selecionada de acordo com o tópico de estudo e os objetivos definidos – foram dadas respostas às questões de investigação definidas com base na pesquisa preliminar apresentada na secção de revisão teórica. Nesta dissertação, foram lidas e analisadas somente as evidências que, direta ou indiretamente, estudaram as repercussões involuntárias ou acidentais das ICC. Relativamente à terminologia adotada aquando abordados os efeitos spillover das ICC, a sua normalização é, ainda, débil. Ainda que se considere importante caminhar para uma normalização do termo, de forma a facilitar a investigação sobre o tópico, é a utilização, por vezes, enganosa do termo ‘spillover’ que surge como uma limitação para a compreensão do fenómeno, dado que a natureza involuntária dos efeitos spillover como condição *sine qua non* nem sempre é garantida. Na realidade, seguindo a lógica desta condição, os efeitos spillover deixam de existir quando voluntariamente manipulados, *i.e.*, se os resultados da avaliação e medição dos efeitos spillover forem, estrategicamente, intensificados ou manobrados, através de ações realizadas estritamente para o efeito, esses impactos deixam de ser acidentais e passam a ser propositados.

Constatou-se que foi na Europa, nomeadamente no Reino Unido, na Itália e nos Países Baixos, onde mais se investiu na investigação científica sobre os efeitos spillover das ICC. De facto, o interesse do estudo numa perspetiva continental foi desenvolvido apenas no contexto europeu. Todavia, face às restrições de língua e acessibilidade das publicações incluídas nesta revisão, recomenda-se cautela na interpretação destes resultados. De acordo com alguns resultados da revisão, percebeu-se que as ICC podem

contribuir favoravelmente para diferentes desafios sociais da União Europeia. Ainda assim, como reflexão, considera-se que a estratégia europeia carece de objetividade e menor ambiguidade na sua narrativa. Ao longo do desenvolvimento deste trabalho, foram lidos mais de mil e quinhentos resumos e os textos completos das evidências incluídas, mas também um significativo número de artigos e relatórios, não referenciados, tratando o assunto, publicados e divulgados ao longo da última década. Durante esse processo, percebeu-se que o tópico dos efeitos spillover das ICC é, de facto, um interesse, principalmente, associado à Europa e União Europeia, em comparação com os demais continentes. No entanto, ainda que não comprovado nesta revisão, considera-se que a narrativa relacionada com o tópico, no contexto europeu, é subjetiva e ambígua – e o discurso não se alterou muito ao longo dos anos.

Ainda que intuitivo seja afirmar que as artes e a cultura detêm uma forte importância no desenvolvimento das sociedades, julga-se que, face à complexidade do tema, a abordagem aos efeitos spillover das ICC carece, por vezes, de substância. Por exemplo – recorrendo a Gustafsson & Lazzaro (2021) –, *a priori*, a promoção da inclusão social apresenta-se como uma ação positiva e favorável às comunidades, na medida em que se pretende incluir todas as pessoas e, por isso, ninguém é colocado de parte. No entanto, neste caso, a narrativa europeia não informa objetivamente o que quer dizer com ‘inclusão social’. As pessoas vão ser incluídas em quê? Todas as pessoas querem ser incluídas? E além disso, quais as consequências, positivas e negativas, associadas a essa estratégia? Esta é uma questão verificada na literatura associada ao uso da cultura como *soft power* e diplomacia cultural dos países e, por isso, o âmbito desta dissertação não tornou possível perceber se este é um contributo favorável ou desfavorável das ICC. Ainda que com menor expressividade, também no continente asiático, particularmente na China, é evidente o interesse na amplitude das contribuições das atividades culturais e criativas. Deste resultado, consideramos curioso perceber as características e diferenças na abordagem aos efeitos spillover das ICC dos diferentes continentes. Subentende-se que a gestão das ICC e, principalmente, os seus efeitos spillover, está, de alguma forma, vinculado a questões ideológicas. Nesse sentido, tendo em consideração as diferentes formas de atuação por parte dos governos dos diferentes países – considerando, igualmente, as diferentes ideologias políticas – torna-se interessante, para investigação futura, a compreensão das diferenças nas abordagens e estratégias da função e instrumentalização, da arte e da cultura nos diferentes países de todo o mundo.

Ainda a propósito dos países de origem onde as evidências foram produzidas, verificou-se que todos os países apresentam níveis altos ou muito altos de IDH. Contudo, a relação de causalidade carece de uma investigação adequada e aprofundada. Ainda assim, surge como potencial estudo futuro perceber se existe de facto essa relação e, se existe, a seguinte questão considera-se pertinente: os efeitos spillover das ICC surgem como indicadores ou catalisadores do desenvolvimento humano?

Talvez a capacidade das ICC em contribuir para a economia e sociedade em geral se manifeste pela sua natureza de colaboração e interação. A literatura afirma que a ocorrência de efeitos spillover tende a estender-se para além do domínio de atuação onde são, originalmente, produzidos. Por essa razão, depreendeu-se que o interesse no estudo do fenómeno se verificaria, decerto, em diferentes áreas de estudo. Como vimos, através dos resultados obtidos, o estudo dos efeitos spillover da indústria em estudo foi, maioritariamente, desenvolvido pelas áreas de planeamento regional e urbano, economia, estudos ambientais, estudos urbanos e geografia. Dessa forma, a noção de território é notória, bem como algumas ações estratégicas levadas a cabo no que diz respeito à organização e planeamento das regiões ou locais, o que reflete a estreita relação dos contributos indiretos das atividades artísticas e culturais com as componentes de tempo e espaço, importantes nos momentos de tomada de decisão relacionadas com a gestão territorial. Esta questão merece ser interpretada, também, à luz da informação obtida sobre o contexto geográfico analisado nas evidências incluídas. Os impactos involuntários provocados pelas atividades culturais e criativas foram, com maior percentagem, analisados em contexto regional, principalmente em cidades capitais ou de grande atração turística. Também o contexto nacional se verificou expressivo – ainda que com menor percentagem face ao contexto regional –, com a China, a Austrália e o Reino Unido como os países mais analisados. Mas, contrariamente, o contexto local foi observado apenas em duas das evidências incluídas. Ora, se os contextos geográficos mais analisados foram o regional e nacional, é de esperar – através de uma relação de proporcionalidade direta – que os impactos favoráveis e não favoráveis se verifiquem, igualmente, com maior percentagem nesses contextos. No entanto, os efeitos spillover negativos foram, principalmente, observados em contexto regional, tendo sido apenas um observado em contexto nacional.

Cruzando esta informação com a importância da noção de território patente no estudo dos efeitos spillover das ICC, julgamos relevante desenvolver – servindo esta como linha para futura investigação – estudos relacionados com a medição e avaliação dos impactos acidentais em contextos mais específicos – micro –, ou seja, em contexto local. Isto,

porque a organização e planeamento dos territórios parte, inevitável e seguramente, da compreensão das suas características próprias – como, por exemplo, características geográficas, demográficas, económicas ou sociais. A obtenção de uma imagem real dos benefícios e consequências das atividades culturais e artísticas nos territórios e, por sua vez, nas comunidades, pode ser relevante no desenvolvimento de políticas e ações estratégicas mais eficientes. Se por um lado, esta linha pode ir ao encontro de uma das principais críticas associadas aos efeitos spillover das ICC – a instrumentalização da cultura e da arte –, ela pode, por outro lado, ajudar na construção de uma cultura mais democrática, uma vez que a distribuição ou disseminação da arte e cultura (ou outras componentes relacionadas com o seu acesso) pode ser adaptada, através do conhecimento da forma como a produção cultural e artística num determinado local é sentida. Esta lógica é salientada por Sacco et al. (2018), quando referem a relevância do estudo dos efeitos spillover das ICC no desenvolvimento da participação e acesso a oportunidade culturais. Por outras palavras, considera-se que a análise dos efeitos spillover das ICC é, também, um olhar para o lado da procura e pode servir para recolher conhecimento sobre a divergência entre aquilo que é oferecido, mas não apreciado e, por outro lado, a ausência de uma oferta capaz de satisfazer as necessidades de todas as pessoas.

Tal como o contexto geográfico, quando analisado o contexto de indústria, verificámos que a observação dos efeitos spillover é, principalmente, aplicada à indústria no seu todo, contrastando com a escassa observação de partes individuais e específicas da indústria. Além disso, percebeu-se que existe, ainda, uma fraca distinção entre ‘indústrias culturais’ e ‘indústrias criativas’, o que, face às diferenças entre cada uma delas, pode prejudicar ou impedir a delineação de ações estratégicas adequadas. No estudo de Fahmi & Koster (2017) e Grodach et al. (2014), para as diferentes indústrias, diferentes resultados foram observados. Grodach et al. (2014), mostrou que enquanto as Belas Artes promoveram a revitalização local, as Artes Comerciais levaram à gentrificação territorial. Através deste resultado, duas linhas orientadoras para investigação futura merecem ser propostas. A primeira é, então, que a distinção entre as duas indústrias se reveste de elevada relevância na observação dos seus efeitos spillover. Se as indústrias criativas se centram num valor comercial, e as indústrias culturais são, primeiramente, valorizadas pelo seu valor cultural e de expressão, a abordagem precisa, naturalmente, de ser distinta. Dessa forma, aconselha-se a atenção às diferenças entre as indústrias aquando da análise dos seus efeitos na sociedade e economia, e, de forma a clarificar e evidenciar a importância dessa distinção, o estudo

aprofundado das características distintivas de ambas as indústrias, bem como a variação na forma e modo como interagem com o meio envolvente. Em segundo, motivado também pelas diferenças entre as indústrias, e por se considerar que beneficiará na compreensão dessa distinção, aconselha-se o investimento na investigação e estudo relacionado com a avaliação e medição de impactos gerados por atividades específicas das ICC.

A proposta de múltiplos estudos assentou, empiricamente, no estudo da capacidade que o setor artístico e cultural possui para a criação de contribuições ou, em alguns casos, para a criação de cenários menos positivos. Constatou-se que o interesse de estudo nas forças geradas pelas artes e cultura assenta, maioritariamente, na contribuição económica e para a inovação – relacionada com a relação de proximidade das ICC. A relevância dos efeitos da localização e proximidade das ICC reflete-se, também, no estudo dos impactos das atividades culturais e criativas na regeneração dos locais, mas também na sua gentrificação. Em oposição, os impactos relacionados com a inclusão, saúde e bem-estar, bem como no desenvolvimento, educação e criatividade não foram alvo de significativa atenção na investigação científica publicada na última década. Porém, através da análise dos resultados das evidências, verificámos que as artes e a cultura contribuem, de forma involuntária, – positiva ou negativamente –, para o desenvolvimento de diversos sistemas e agentes, através da geração de impactos igualmente diversos.

Os impactos observados nas evidências de contribuição empírica comprovaram que as ICC afetam, na realidade, não só a economia, como também a sociedade em geral. Se os resultados favoráveis das evidências mostram essa amplitude de impactos, os resultados não favoráveis chamam, particularmente, à atenção, na medida em que estão relacionados não diretamente com a economia, mas sim com as comunidades e as pessoas que delas fazem parte. Neste sentido, face à escassa investigação publicada com o objetivo de avaliar os impactos das ICC numa dimensão mais social e comunitária, reconhece-se a necessidade de investigação futura orientada, especificamente, para o estudo dos efeitos acidentais das ICC nas pessoas, na sua qualidade de vida e edificação. Posto isto, permanece a associação dos efeitos spillover com os territórios e, mais uma vez, é de salientar a importância do seu estudo por parte das autarquias, profissionais e académicas(os).

Em suma, esta investigação revelou padrões, mas também a heterogeneidade e uma certa ambiguidade associada ao tópico de estudo. Face à abrangência e heterogeneidade dos resultados, considera-se que esta dissertação é um mapa capaz

de orientar, na teoria e na prática, a investigação sobre o tema dos efeitos spillover das Indústrias Culturais e Criativas, ainda que de forma superficial. De facto, importa sublinhar a necessidade de cautela, devido à complexidade das relações entre as ICC e o ambiente que as envolve. Conforme foi possível constatar ao longo da revisão desenvolvida, os efeitos spillover das ICC fazem-se sentir em diferentes agentes, e um vasto conjunto de domínios distintos – alguns, *a priori*, não diretamente relacionados com a atividade cultural e criativa – é afetado, positiva ou negativamente, pela produção, disseminação ou até a presença das atividades culturais e criativas. Entendemos que este é um tópico pertinente a ser estudado com mais pormenor no futuro, sem certezas, ainda, de como pode ser abordado. Talvez uma certeza para o futuro seja, face à escassa contribuição metodológica sobre o tópico, que a trajetória primeira pode, então, partir pela investigação de novos métodos e instrumentos para a observação e medição dos efeitos spillover, através de abordagens longitudinais e de uma avaliação holística, envolvendo os momentos antes, durante e pós presença de uma determinada atividade artística, cultural ou criativa.

Como nota final, importa salientar que a noção dos efeitos spillover das ICC, ainda que capaz de beneficiar na tomada de decisões e delineação de políticas e estratégias, não deve ser confundida como uma forma de adulterar ou pugnar a criação artística e criativa.

Financiamento: Nenhum tipo de financiamento a reportar.

Conflito de interesse: A autora declara que não existiu qualquer conflito de interesse na realização desta dissertação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Nota: As referências bibliográficas das evidências incluídas na scoping review encontram-se destacadas com *.

- Angelluci, M., & Maro, V. (2015). Program Evaluation and Spillover Effects (Nº 9033).Forschungsinstitut zur Zukunft der Arbeit Institute for the Study of Labor.
- Adorno, T. W. (1975). Culture industry reconsidered. *New German Critique*, 6.
- *Aquino, j., Phillips, R., & Sung, H. (2012). Tourism, culture, and the creative industries: Reviving distressed neighborhoods with arts-based community tourism. *Tourism, Culture & Communication*, 12, 5-18. <https://doi.org/10.3727/109830412X13542041184658>
- Atkinson, R. (2000). The hidden costs of gentrification: Displacement in central London. *Journal of Housing and the Built Environment* 15 (4). <https://www.jstor.org/stable/41107148>
- Augusto Mateus & Associados (2016). A economia criativa em Portugal – Relevância para a competitividade e internacionalização da economia portuguesa.
- *Bae, S., & Yoo. K. (2015). Economics modelling of innovation in the creative industries and its implications. *Technological Forecasting and Social Change*, 96, 101-110. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2015.02.010>
- Bendassoli, P., Wood Jr, T., Kirschbaum, C., & Cunha, M. (2009). Creative industries: Definition, limits and possibilities. *Revista de Administração de Empresas*, 49 (1), 10-18. <https://www.researchgate.net/publication/262741012>
- *Brenzitz, S. M., & Noonan, D. (2018). Planting the seed to grow local creative industries: The impacts of cultural districts and arts schools on economic development. *Environment and Planning A: Economy and Space*, 50 (5). <https://doi.org/10.1177/0308518X18776327>
- Chapain, C., Cooke, P., de Propriis, L., Macneill, S., & Mateos-Garcia, J. (2010). *Creative clusters and innovation Putting creativity on the map*.
- Comissão Europeia. (2010). *Green Paper - Unlocking the potential of cultural and creative industries*. EC. http://ec.europa.eu/commission_2010-2014/president/index_pt.htm
- Comissão Europeia. (2021). European Institute of Innovation & Technology gives boost to sustainable recovery and growth of Europe's cultural and creative sectors. EC. https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_21_5467
- Council of the European Union. (2020). Proposal for a decision of the council on establishing the specific programme implementing Horizon Europe - the Framework Programme for Research and Innovation. Council of the European Union.
- Cunningham, S. (2002). From Cultural to Creative Industries: Theory, Industry and Policy Implications. *Media International Australia*, 102(1), 54–65. <https://doi.org/10.1177/1329878X0210200107>
- Department for Digital, Culture, Media and Sport. (2007). *Staying ahead: the economic performance of the UK's creative industries*.
- Design Council. (2022). A design sprint for the creative industries sector vision - Maximising the spillover value of the creative industries to the wider economy.
- Dessein, J., Soini, K., Fairclough, G., & Horlings, L. (2015). Culture in, for and as Sustainable Development - Conclusion from the cost action IS1007 investigating cultural sustainability.
- Doeser, J., & Nisbett, M. (2017). The art of soft power: A study of cultural diplomacy at the UN Office in Geneva.

- *Dunphy K. Smithies J., U. S. S. H. S. A. (2020). Positing a schema of measurable outcomes of cultural engagement. *Evaluation*, 26 (4). <https://doi.org/10.1177/1356389020952460>
- Edeh, E. C., Zhao, C. C., Osidipe, A., & Lou, S. Z. (2022). Creative Approach to Development: Leveraging the Sino-African Belt and Road Initiatives to Boost Africa's Cultural and Creative Industries for Africa's Development. *East Asia* (2022). <https://doi.org/10.1007/s12140-022-09388-z>
- Elsevier. (2020). Scopus – Content Coverage Guide.
- Emerald Publishing. (s.d). *Journal of Knowledge Management*. Acesso no dia 4 de dezembro de 2022, através de <https://www.emerald.com/insight/publication/issn/1367-3270>
- ESSnet-Culture. (2012). European Statistical System Network on Culture.
- European Institute of Innovation & Technology. (s.d.). *EIT Culture & Creativity*. Acesso 22 de julho, 2022 em <https://eit.europa.eu/eit-community/eit-culture-creativity>
- *Fahmi F.Z., K. S. (2017). Creative Industries and Regional Productivity Growth in the Developing Economy: Evidence from Indonesia. *Growth and Change*, 48 (4). <https://doi.org/10.1111/grow.12212>
- Flew, T. (2002). *Beyond ad hocery: Defining Creative Industries*. Cultural Sites, Cultural Theory, Cultural Policy, The Second International Conference on Cultural Policy Research, 2002-01-23 a 2002-01--26.
- Florida, R. (2004). *The Rise of the Creative Class*. Basic Books.
- Frontier Economics. (2022). Quantifying knowledge spillovers from the UK creative industries.
- Gabinete de Análise Económica - GANEC. (2014). *Cultura e Desenvolvimento: Um Guia Para os Decisores*.
- Galloway, S., & Dunlop, S. (2007). A critique of definitions of the cultural and creative industries in public policy. *International Journal of Cultural Policy*, 13 (1), 17–31. <https://doi.org/10.1080/10286630701201657>
- Gavrilov, D. (2019). The Spillover Effect of the EU Economy on the Culture. *International Letters of Social and Humanistic Sciences*, 87, 23–31. <https://doi.org/10.18052/www.scipress.com/ilshs.87.23>
- *Gong, H., & Hassink, R. (2019). Developing the Shanghai online games industry: A multi-scalar institutional perspective. *Growth and Change*, 50 (3), 1006–1025. <https://doi.org/10.1111/grow.12306>
- *Grodach, C., Foster, N., & Murdoch III, J. (2014). Gentrification and the Artistic Dividend The Role of the Arts in Neighborhood Change. *Journal of the American Planning Association*, 80 (1), 21–35. <https://doi.org/10.1080/01944363.2014.928584>
- *Gustafsson, C., & Lazzaro, E. (2021). The innovative response of cultural and creative industries to major European societal challenges: Toward a knowledge and competence base. *Sustainability*, 13 (23). <https://doi.org/10.3390/su132313267>
- Holden, J. (2015). *The ecology of culture: A report commissioned by the Arts and Humanities Research Council's Cultural Value Project*. Arts & Humanities Research Council.
- *Hong, J., Yu, W., Guo, X., & Zhao, D. (2014). Creative industries agglomeration, regional innovation and productivity growth in China. *Chinese Geographical Science*, 24 (2), 258–268. <https://doi.org/10.1007/s11769-013-0617-6>
- *Hu Y., & Morales, E. (2016). The Unintended Consequences of a Culture-Led Regeneration Project in Beijing, China. *Journal of the American Planning Association*, 82 (2). <https://doi.org/10.1080/01944363.2015.1131130>

- *Huijgh, E. & Evens, T. (2013). No big deal!? Live Nation's impact on the Belgian festival market. *Creative Industries Journal* 5 (1). https://doi.org/10.1386/cij.5.1-2.87_1
- Inácio, L., da Silva, L., Campos, E., Executivo, S., Manuel, L., Fernandes, R., Machado, S., & Diretores, R. (2005). *Manual de Oslo - Proposta de Diretrizes para Coleta e Interpretação de Dados sobre Inovação Tecnológica*.
- Jaffe, A. B. (1996). Economic Analysis of Research Spillovers Implications for the Advanced Technology Program.
- Jordan, P., & Silva, P. A. (2021). Charting Science Fiction in Computer Science Literature. In Z. Lv & H. Song (Eds.), *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment - 13th EAI International Conference, INTETAIN 2021*. Springer.
- KEA. (2015). Market analysis of the cultural and creative sectors in Europe - a sector to invest in.
- Klamer, A. (2017). *Doing the right thing - A value based economy* (C. Brown & R. A. Jelgersma, Eds.; Second). Ubiquity Press Ltd.
- Ko, K. W., & Mok, K. W. P. (2014). Clustering of cultural industries in Chinese cities. *Economics of Transition*, 22 (2), 365–395. <https://doi.org/10.1111/ecot.12031>
- *Komorowski, M., Lupu, R., Pepper, S., & Lewis, J. (2021). Joining the dots - understanding the value generation of creative networks for sustainability in local creative ecosystems. *Sustainability*, 13 (22). <https://doi.org/10.3390/su132212352>
- *Kourtit, K., & Nijkamp, P. (2019). Creative actors and historical–cultural assets in urban regions. *Regional Studies*, 53 (7), 977–990. <https://doi.org/10.1080/00343404.2018.1541077>
- *Latilla, V. M., Frattini, F., Petruzzelli, A. M., & Berner, M. (2018). Knowledge management, knowledge transfer and organizational performance in the arts and crafts industry: a literature review. *Journal of Knowledge Management*, 22 (6), 1310–1331. <https://doi.org/10.1108/JKM-08-2017-0367>
- *Latilla, V. M., Frattini, F., Petruzzelli, A. M., & Berner, M. (2019). Knowledge management and knowledge transfer in arts and crafts organizations: evidence from an exploratory multiple case-study analysis. *Journal of Knowledge Management*, 23 (7), 1335–1354. <https://doi.org/10.1108/JKM-11-2018-0699>
- Lazzaro, E. (2021). Linking the creative economy with universities' entrepreneurship: A spillover approach. *Sustainability*, 13 (3), 1–12. <https://doi.org/10.3390/su13031078>
- *Lazzeretti L. Innocenti N., C. F. (2017). The impact of related variety on the creative employment growth. *The Annals of Regional Science* 58 (3). <https://doi.org/10.1007/s00168-016-0805-2>
- Lazzeretti, L., Domenech, R. B., Capone, F., & Boix, R. (2009). *Why do creative industries cluster? An analysis of the determinants of creative industries*. IERMB Working Paper in economics 0902, Institut d'Estudis Regionals i Metropolitans de Barcelona.
- Lee, C.-F., Fang, S.-C., & Kao, H.-H. (2014). *The process of value creation, delivery and perception: The theory of value perspective in art glass*. 2014 Proceedings of PICMET14: Infrastructure and Service Integration, 1179–1188.
- *Lee, N. (2014). The creative industries and urban economic growth in the UK. *Environment and Planning A* (46) 455-470 DOI: 10.1068/a4472
- Lehman, K., Wickham, M., & Fillis, I. R. (2016). Conceptualising the symbolic product: an arts and cultural marketing imperative. *Academy of Taiwan Business Management Review*, 12 (1), 84–92. https://www.researchgate.net/publication/301515349_Conceptualising_the_symbolic_product_an_arts_and_cultural_marketing_imperative

- *Li T.-Y. & Fang G. (2019). *Research on the development of Chinese cultural and creative industries based on input-output analysis*. 2019 International Conference on Economic Management and Model Engineering (ICEMME), 106-111. <https://doi.org/10.1109/ICEMME49371.2019.00029>
- Madudova, E. (2016). Sustainable creative industries value chain: Key factor of the regional branding. In D. Petranova, L. Cabyova, & Z. Bezakova (Eds.), *Marketing Identity - Brands we love - part II*, International Scientific Conference (pp. 372–382).
- *Mak, H. W., Fluharty, M., & Fancourt, D. (2021). Predictors and Impact of Arts Engagement During the COVID-19 Pandemic: Analyses of Data From 19,384 Adults in the COVID-19 Social Study. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.626263>
- McCarthy, K. F., Ondaatje, E. H., Zakaras, L., & Brooks, A. (2004). *Gifts of the muse: reframing the debate about the benefits of the arts*. RAND Research in the Arts.
- Melo, A. (1997). Política cultural: Acção ou omissão. *Observatório Das Atividades Culturais*, 8–10.
- *Migliaccio M., R. F. (2012). *Knowledge spillovers and entrepreneurial opportunities: The case of Sannio FilmFest*. Field Guide to Case Study Research in Tourim, Hospitality and Leisure, 6. [https://doi.org/10.1108/S1871-3173\(2012\)0000006016](https://doi.org/10.1108/S1871-3173(2012)0000006016)
- Miles, I., & Green, L. (2008). Hidden innovation in the creative industries.
- Moinat, V. (2011). *Three Essays on Symbolic Consumption* [Tese]. University of Lausanne.
- *Molina, B. de M., Hervas-Oliver, J. L., & Domenech, R. B. (2019). Understanding innovation in creative industries: knowledge bases and innovation performance in art restoration organisations. *Innovation: Organization & Management*, 21(3), 421–442. <https://doi.org/10.1080/14479338.2018.1562300>
- Moore, I. (2014). Cultural and creative industries concept – A historical perspective. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 110, 738–746. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.918>
- Munn, Z., Peters, M. D. J., Stern, C., Tafari, C., McArthur, A., & A'omataris, E. (2018). Systematic review or scoping review? Guidance for authors when choosing between a systematic or scoping review approach. *BMC Medical Research Methodology*. <https://doi.org/10.1186/s12874-018-0611-x>
- *Ngo, T. L., Tran, T. V. H., Tran, M. D., Nguyen, Q. H., & Hoang, V. H. (2019). A study on relationship between cultural industry and economic growth in Vietnam. *Management Science Letters*, 9 (6), 787–794. <https://doi.org/10.5267/j.msl.2019.3.009>
- *Nogare, C., & Murzyn-Kupisz, M. (2021). Do museums foster innovation through engagement with the cultural and creative industries? *Journal of Cultural Economics*, 45 (4), 671–704. <https://doi.org/10.1007/s10824-021-09418-3>
- *Ochoa E., & Ramírez P. (2018). Cultural industries and spatial economic growth a model for the emergence of the creative cluster in the architecture of Toronto. *City, Culture and Society* (14), 47-55. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2018.03.001>
- Organisation for Economic Cooperation and Development. (2007). *International Measurement of the Economic and Social Importance of Culture*. <https://doi.org/10.1787/5k92znx7sc30-en>
- Organisation for Economic Cooperation and Development. (2017). *Culture and local development: Maximising the impact - Towards an OECD guide for local government, communities and museums*.
- *Petridou E. & Ioannides D. (2013). Conducting creativity in the periphery of Sweden: A bottom-up path towards territorial cohesion. *Creative Industries Journal* 5 (1). https://doi.org/10.1386/cij.5.1-2.119_1

- *Petrova, L. (2018). Cultural Entrepreneurship in the context of spillovers within the cultural and creative industries: The case of design practice for social change. In E. Innerhofer, H. Pechlaner, & E. Borin (Eds.), *Entrepreneurship in Cultural and Creative Industries* (pp. 197–211). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-65506-2_11
- *Piergiovanni R. Carree M.A. & Santerelli E. (2012). Creative industries, new business formation, and regional economic growth. *Small Business Economics*, 39 (3). <https://doi.org/10.1007/s11187-011-9329-4>
- *Pose A. & Lee N. (2020). Hipsters vs. geeks? Creative workers, STEM and innovation in US cities. *Cities* 100. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2020.102653>
- Pratt, A. C. (2015). Creative industries and development: culture in development, or the cultures of development? In C. Jones, M. Lorenzen, & Sapsed J. (Eds.), *The Oxford Handbook of Creative Industries* (pp. 503–515). Oxford University Press.
- *Rappas, I. A. C. (2019). From Titanic to Game of Thrones: Promoting Belfast as a Global Media Capital. *Media, Culture & Society*, 41 (4), 539–556. <https://doi.org/10.1177/0163443718823148>
- República Portuguesa. (2020). Estratégia Portugal 2030 | Documento de Enquadramento Estratégico.
- *Sacco, P.L., Ferilli, G., & Blessi, G. (2018). From Culture 1.0 to Culture 3.0: Three socio-technical regimes of social and economic value creation through culture, and their impact on European cohesion policies. *Sustainability*, 10 (11). <https://doi.org/10.3390/su10113923>
- SAGE journals. (s.d). *Environment and Planning A: Economy and Space*. Retrieved December 4, 2022, from <https://journals.sagepub.com/home/eptn>
- Science Direct. (s.d). *City, Culture and Society*. Retrieved December 4, 2022, from <https://www.sciencedirect.com/journal/city-culture-and-society>
- *Scott, K., Rowe, F., & Pollock, V. (2018). Creating the good life? A wellbeing perspective on cultural value in rural development. *Journal of Rural Studies*, 59. <https://doi.org/10.1016/j.jrurstud.2016.07.001>
- Singh, J. P., & MacDonald, S. (2017). *Soft power today: Measuring the influences and effects*.
- Sonobe, T., Buchoud, N. J. A., Tiong, T. G., Baek, S., Hendriyetti, N. S., & Sioson, E. P. (2022). *Creative Economy 2030 - Imagining and delivering a robust, creative, inclusive, and sustainable recovery*. Asian Development Bank Institute.
- *Stejskal J., Hajek P. & Prokop, V. (2018). Collaboration and innovation models in information and communication creative industries - The case of Germany. *Journal of Information and Communication Technology*, 17(2). DOI: 10.32890/jict2018.17.2.2
- *Stejskal J., Hajek, P. (2019). Modelling collaboration and innovation in creative industries using fuzzy set qualitative comparative analysis. *The Journal of Technology Transfer* 44 (3). <https://doi.org/10.1007/s10961-017-9638-0>
- *Stipanovic, C., Rudan, E., & Zubovic, V. (2019). Cultural and creative industries in urban tourism innovation -The example of the city of Rijeka. *5th International Scientific Conference ToSEE - Tourism in Southern and Eastern Europe* 5, 655–666. <https://doi.org/10.20867/tosee.05.47>
- *Suciu, M. C., & Ivanovici, M. (2014). Towards creative economy: Theoretical and practical insights – The creative economy and society: The Romanian case. *Social Changes*. 2014. N°2 (84).

- *Suciu, M.-C., Eppe, P., Christian, N., & Diana-Florentina, N. (2018). *Competitiveness & innovation within the creative economy*. BASIQ 2018 International Conference: New Trends in Sustainable Business and Consumption, (2018), 431-437.
- *Sun M., & Chen, C. (2021). Renovation of industrial heritage sites and sustainable urban regeneration in post-industrial Shanghai. *Journal of Urbans Affairs*. <https://doi.org/10.1080/07352166.2021.1881404>
- *Tanner S., & Deegan, M. (2013). *Measuring the impact of digitized resources: The Balanced Value Model*. 2013 Digital Heritage International Congress (Digital Heritage), pp. 15-19. <https://doi.org/10.1109/DigitalHeritage.2013.6744724>
- Taylor & Francis Online. (s.d.-a). *Creative Industries Journal*. Retirado em dezembro, 4, 2022, from <https://www.tandfonline.com/action/journalInformation?show=aimsScope&journalCode=rcij20>
- Taylor & Francis Online. (s.d.-b). *Journal of the American Planning Association*. Retrieved December 4, 2022, from <https://www.tandfonline.com/toc/rjpa20/current>
- Tom Fleming Creative Consultancy (TFCC). (2015). Cultural and creative spillovers in Europe: Report on a preliminary evidence review.
- Cebr. (2019). *Contribution of the arts and culture industry to the UK economy*.
- Tricco, A. C., Lillie, E., Zarin, W., O'Brien, K., Colquhoun, H., Levac, D., Moher, D., Peter, M., Horsley, T., Weeks, L., Hempel, S., Akl, E., Chan, C., McGowan, J., Stewart, L., Hartling, L., Aldcroft, A., Wilson, M., Garritty, C., ... Straus, S. (2018). PRISMA Extension for Scoping Reviews (PRISMA-ScR): Checklist and explanation. *Annals of Internal Medicine*, 169 (7), 467–473. <https://doi.org/https://doi.org/10.7326/M18-0850>
- *Turnbull, S., & McCutcheon, M. (2017). Investigating Miss Fisher: the value of a television crime drama. *Media International Australia*, 164 (1), 56–70. <https://doi.org/10.1177/1329878X17711000>
- União Europeia. (2012). How can cultural and creative industries contribute to economic transformation through smart specialisation? Policy handbook on how to strategically use the EU support programmes, including Structural Funds, to foster the potential of culture for local, regional and national development and the spill-over effects on the wider economy?
- União Europeia. (s.d). História da União Europeia 1990-99. Retirado em dezembro, 10, 2022, de https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/history-eu/1990-99_pt
- United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD). (2010). *Economia Criativa: uma opção de desenvolvimento viável*.
- United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD). (2022). *Creative Industry 4.0 Towards a New Creative Economy*.
- *Valdivia M., & Macip, R. (2018). Production of New Creative Knowledge in a Local Developing Economy: The Case of Puerto Vallarta. *Tijdschrift voor Economische en Sociale Geografie*, 109 (2). <https://doi.org/10.1111/tesg.12271>
- Vazquez-Bare, G. (2017). Identification and Estimation of Spillover Effects in Randomized Experiments. <http://arxiv.org/abs/1711.02745>
- Veselá, D., & Klimová, K. (2014). Knowledge-based Economy vs. Creative Economy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 413–417. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.072>

- *Vickery, J. (2015). Spillover Effects in Europe-a new research front. *ENCATC Journal of Cultural Management and Policy*, 5 (1), 5–11. <http://www2.warwick.ac.uk/>
- Vilelas, J. (2020). *Investigação - O Processo de Construção do Conhecimento* (M. Robalo, Ed.; 3ª). Edições Sílabo, Lda.
- Vuving, A. L. (2009). *How Soft Power Works* (HI 96815)
- *Wang, X., & Fu, M.-C. (2016). *Coordination of the Industrial Relocation and the Cultural and Creative Industries in the Post-industrial Age in Beijing*. Proceedings of the 2016 International Conference on Management Science and Management Innovation, 10, 104–108.
- *Wearing A. Dalton B., B. R. (2021). Pivoting post-pandemic: Not-for-profit arts and culture organisations and a new focus on social impact. *Cosmopolitan Civil Societies: An Interdisciplinary Journal*, 13(2).
- *Wedemeier, J. (2015). Creative Professionals, Local Amenities and Externalities: Do Regional Concentrations of Creative Professionals Reinforce Themselves Over Time? *European Planning Studies*, 23 (12), 2464–2482. <https://doi.org/10.1080/09654313.2014.988015>
- World Intellectual Property Organization - WIPO. (2015). Guide on surveying the economic contribution of the copyright industries.
- Yang, J., & Černevičiūtė, J. (2017). Cultural and Creative Industries (CCI) and sustainable development: China's cultural industries clusters. *The International Journal Entrepreneurship and Sustainability Issues*, 5 (2), 231–242. [https://doi.org/10.9770/jesi.2017.5.2\(6\)i](https://doi.org/10.9770/jesi.2017.5.2(6)i)
- *Yu, W. (2020). Creative industries agglomeration and entrepreneurship in China: necessity or opportunity? *Industry and Innovation*, 27 (4), 420–443. <https://doi.org/10.1080/13662716.2019.1688136>
- *Zheng J. & Chan, R. (2014). The impact of “creative industry clusters” on cultural and creative industry development in Shanghai. *City, Culture and Society*, 5 (1). <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2013.08.001>

APÊNDICES

APÊNDICE A | REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS DOS ARTIGOS EXCLUÍDOS

Texto completo não disponível

Awaluddin, M., & Sule, E. T. (2017). The challenges of competition and the creation of value for the Indonesian digital creative sector. *International Journal of Business and Globalisation*, 19(1), 145. <https://doi.org/10.1504/IJBG.2017.085121>

Bandelj, N., & Morgan, P. J. (2015). Culture and Economy. In J.D. Wright (Ed.), *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (pp. 535–541). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.10441-6>

Barrowclough, D., & Kozul-Wright, Z. (2007). *Creative Industries and Developing Countries*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203826300>

Bartekova, M., & Majduchova, H. (2019, April, 10-11). *Performance potential and development of creative industry: The case of Slovakia*. In Soliman K.S. (Ed.), 33rd International Business Information Management Association Conference: Education Excellence and Innovation Management through Vision 2020 (pp. 5895–5902). International Business Information Management Association, IBIMA, Granada, Spain

Beresecka, J., & Petrasova, V. (2015). *Value relationships of creative industries in the economy of the region*. In P. Nijkamp, K. Kourtit, M. Bucek, & O. Hudec (Eds.), 5th Central European Conference in Regional Science, International Conference Proceedings (pp. 66–75), Kosice, Slovakia

Bouissou, J.-M. (2013). Popular culture as a tool for soft power: myth or reality? Manga in four European countries. In N. Otmazgin & E. Ben-Ari (Eds.), *Popular Culture and the State in East and Southeast Asia* (pp. 68–86). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203801536-10>

Champion, K. (2013). Problematizing a Homogeneous Spatial Logic for the Creative Industries: The Case of the Digital Games Industry. In Hotho, S., McGregor, N. (Eds.), *Changing the Rules of the Game* (pp. 9–27). Palgrave Macmillan London, UK. https://doi.org/10.1057/9781137318411_2

Chen, K.-M., & Lin, Y.-S. (2016). Exploring the impact of design innovation on the enhancement of brand strength—a case study of the creative industry in Taiwan. In *Applied System Innovation* (pp. 595–602). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b21811-120>

Chen, Z. (2014). Optimal Model for Innovative Business Mode Selection of Cultural Industry under Uncertain Information Environment. *Journal of Information and Computational Science*, 11(11), 3799–3806. <https://doi.org/10.12733/jics20104246>

Chiu, Y.-C., & Hwang, S.-H. (2015). Social design and reflection from Hinoki Village. *Innovation in Design, Communication and Engineering*, 249–254. <https://doi.org/10.1201/b18737-55>

Danko, L., & Crhová, Z. (2020, December). *Challenges of Digital Knowledge Sharing in the Cultural and Creative Industries*. In Garcia-Perez A. & Simkin L. (Eds.), Proceedings of 21st European Conference on Knowledge Management (pp. 141–148). Academic Conferences and Publishing International Limited. <https://doi.org/10.34190/EKM.20.181>

Daubaraitė, U., & Startienė, G. (2020). *Evaluation of Creative Industries' Economic Impact in the EU Countries* (pp. 253–270). In: Bilgin, M., Danis, H., Karabulut, G., Gozgor, G. (Eds.), Eurasian Economic Perspectives. Eurasian Studies in Business and Economics, vol 12/1. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-35040-6_16

Delfanti, A., & Arvidsson, A. (2019). *Introduction to Digital Media*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119276296>

-
- Farr-Wharton, B., & Keast, R. (2018). Scaling up networks for starving artists. In Ansell C., & Torfing J. (Eds.), *How Does Collaborative Governance Scale?* (pp. 139–156). Policy Press. <https://doi.org/10.51952/9781447340560.ch007>
-
- Floegel, D. (2021). Labor, classification and productions of culture on Netflix. *Journal of Documentation*, 77(1), 209–228. <https://doi.org/10.1108/JD-06-2020-0108>
-
- Glavan, I.-R. (2019, November 13-14). *A Framework for Integrating ICT in Romania's Creative Economy*. In K. Soliman (Ed.), *Vision 2025: Education Excellence and Management of Innovations Through Sustainable Economic Competitive Advantage*, Madrid, Spain.
-
- Gridneva, L., & Noennig, J. R. (2014). The creative city matrix: a framework for urban knowledge ecosystems. *International Journal of Knowledge-Based Development*, 5(3), 289. <https://doi.org/10.1504/IJKBD.2014.065317>
-
- Gu, X. (2015). Cultural economy and urban development in Shanghai. In K. Oakley, & J. O'Connor (Eds.), *The Routledge Companion to the Cultural Industries* (1st ed., pp. 246-256). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315725437-30>
-
- Han, W. C., & Chen, Y. H. (2012). Research on the Cultural and Industrial Development of the Old City at Xiaoyi Based on the Concept of Sustainable Development. In *Advanced Materials Research*, 524–527, 3754–3757, Trans Tech Publications, Ltd. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMR.524-527.3754>
-
- He, J. (2014). Introduction. In *Creative Industry Districts. Advances in Asian Human-Environmental Research* (pp. 1–4). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-01976-5_1
-
- Hearn, G., Rodrigues, J. H. P., & Bridgstock, R. (2014). Learning processes in Creative Services teams: towards a dynamic systems theory. In *Creative Work Beyond the Creative Industries* (pp. 175–192). Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.4337/9781782545705.00021>
-
- Hepdincler, T., & Süher, H. K. (Eds.). (2020). *Creative Industries in Turkey*. Peter Lang D. <https://doi.org/10.3726/b17040>
-
- Hongting, F. (2012, October, 12-15). *A Study on the Improving Path of China's Cultural Soft Power*. 2nd International Academic Seminar of Softpower, 6–9
-
- Huang, T. L., Lee, H. J., & Gau, H. S. (2014). To Discuss the Local Industrial and Creative Value for the Community Development in Taiwan. In *Advanced Materials Research*, 962–965, 2149–2152. Trans Tech Publications, Ltd. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMR.962-965.2149>
-
- Hutter, M. (2015). *The Rise of the Joyful Economy: Artistic invention and economic growth from Brunelleschi to Murakami* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315758503>
-
- Isaias, C. V. R., & Lucia, T. V. M. (2017). *Knowledge spillovers in labor demand induced by innovation*. 26th International Association for Management of Technology Conference, IAMOT 2017, 1176–1195.
-
- Jeon, J., & Kim, H. (2021). Leading collaborative governance in the cultural sector: The participatory cases of Korean arts organizations. *International Journal of Arts Management*, 24(1), 63–74.
-
- Keane, Michael (2014). The cluster effect in China: Real or imagined? In Shao, K & Feng, X (Eds.) *Innovation and intellectual property in China: Strategies, contexts and challenges*. Edward Elgar Publishing, United Kingdom, pp. 136-159.
-
- Kregzdaite, R., Cemeviciute, J., & Strazdas, R. (2020). Evaluation of cultural sectors in EU countries. *Transformations in Business and Economics*, 19(3), 618–636.
-

-
- Kusumawati, N., Rahmadyanti, E., & Sianita, M. M. (2021). Batik became two sides of blade for the sustainable development in Indonesia. In *Green Chemistry and Water Remediation: Research and Applications* (pp. 59–97). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-817742-6.00003-7>
-
- Lam, A. D. K.-T., Wen, K.-H., & Lee, Y.-Y. (2014). A study on digital value-added applications of Chinese calligraphic fonts. *Innovation, Communication and Engineering*, 711–713.
-
- Lang, I. W. (2016). Internationalising China's Digital Media Literacy Education. In Cheung CK. (Eds.) *Media Literacy Education in China* (pp. 147–171). Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-10-0045-4_11
-
- Lazzeretti, L. (2013). The remarkable resilience of cities of art: The challenge of a new renaissance in Florence. In *Re-framing Regional Development: Evolution, Innovation and Transition* (pp. 256–273). Taylor and Francis.
-
- Li, W., Wang, C., & Xu, J. (2013). Research on Hebei Province Cultural Emerging Industry Development Situation and Countermeasures. *Advances in Education Research*, 595–600.
-
- Liu, C., & Huang, Z.-Y. (2016). "Products-knowledge" two-dimensional increment model of fashion industry chain based on industry analysis. *Journal of Donghua University*, 33(4), 660–664.
-
- Long, Y., & Yue, X. (2012). Research on the correlation effect of cultural industry based on the industrial agglomeration in China. *International Journal on Advances in Information Sciences and Service Sciences*, 4(19), 580–590. <https://doi.org/10.4156/aiss.vol4.issue19.72>
-
- Mann, N. (2017). Introduction. In *Rhetoric, Social Value and the Arts* (pp. 1–14). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-45297-5_1
-
- Melichova, K., Chrenekova, M., & Fazikova, M. (2015, October, 5-8). Integration of music, visual and performing arts industry in microregional structure and its value chain - Case study of Nitra microregion. 5th Central European Conference in Regional Science, International Conference Proceedings, 592–600.
-
- Papathanasiou-Zuhrt, D., di Russo, A., & Cinar, K. (2020). Culture as an Instrument of Mass Construction. In Kavoura, A., Kefallonitis, E., Theodoridis, P. (Eds.) *Strategic Innovative Marketing and Tourism. Springer Proceedings in Business and Economics*. Springer Cham, (pp. 755–764). https://doi.org/10.1007/978-3-030-36126-6_83
-
- Plaza, B., & Haarich, S. N. (2017). Arts, Culture and Creativity as Drivers for Territorial Development, Innovation and Competitiveness. In Ateca-Amestoy, V., Ginsburgh, V., Mazza, I., O'Hagan, J., Prieto-Rodriguez, J. (Eds.) *Enhancing Participation in the Arts in the EU* (pp. 371–388). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-09096-2_25
-
- Pop, M. (2016). Sustainability and Cultural Identity of the Fashion Product. In Gardetti, M., Muthu, S. (Eds.) *Ethnic Fashion* (pp. 83–104). Environmental Footprints and Eco-design of Products and Processes. Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-10-0765-1_4
-
- Praet, M., & du Puy, T. (2016). Cultural Diversity and Political Unity in the Innovation Ecosystem. In Gretschnann, K., Schepers, S. (Eds.) *Revolutionising EU Innovation Policy* (pp. 283–307). Palgrave Macmillan, London UK. https://doi.org/10.1057/978-1-137-55554-0_11
-
- Purche Barraza, W. (2020). Innovative Creatives or Creatively Innovative? Management and Cultural Management in Orange Economy Times. *Revista Inclusiones*, 85–109.
-
- Rodgers, J. (2014). Embedded creatives in the Australian manufacturing industry. In Hearn, G., Rodgers, J., Goldsmith, B., & Bridgstock, R., (Eds.) *Creative Work Beyond the Creative Industries* (pp. 111–127). Edward Elgar Publishing, UK. <https://doi.org/10.4337/9781782545705.00016>
-

-
- Savova-Grigova, N. (2021). Social Tourism and Museum Mobilities in Destinations of Experience. *Volkskunde*, 122(3), 403–426.
-
- Shorthose, J., & Maycroft, N. (2016). *Understanding Creative Business – Values, Networks and Innovation*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315549255>
-
- Stec, D. (2015). Conceptualizing the body and the logics of performing. *Journal of Management History*, 21(3), 345–371. <https://doi.org/10.1108/JMH-04-2014-0080>
-
- Su, P.-C., & Chiou, S.-C. (2016). The construction import arts education training local volunteers recognition mode, in Chiayi Jhuci high school Taiwan. *2016 International Conference on Applied System Innovation (ICASI)*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/ICASI.2016.7539892>
-
- Suárez, J. A. G., & Fernández, J. I. P. (2015, May). Creacity, a proposal for an index to measure the tourist creativity. Application on three urban cultural destinations in Spain. *Revista de Estudios Regionales*, (103), 69–108.
-
- Suciu, C., Suciu, N., & Schawlowski, D.-M. (2013). Creative entrepreneurship and urban vitality as key determinants for a smart, sustainable and inclusive development. 21st International-Business-Information-Management-Association Conference on *Vision 2020: Innovation, Development Sustainability, and Economic Growth*, Vienna, Austria. (1-3) 1595-1611.
-
- Suciu, M.-C., & Florea, C.-A. (2014). Regional Innovative Clusters as key Sources of a Long-run Sustainable Competitive Advantage. 6th European Conference on Intellectual Capital (ECIC 2014).
-
- Sun, Y., Liu, X., & Wang, W. (2014). *Value Paradox of Creative Industry and Its Management Strategy Planning*. In Zhong, S. (Eds.) Proceedings of the 2012 International Conference (pp. 1015–1022). https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3872-4_131
-
- Thanouli, E. (2016). Representing 9/11 in hollywood cinema. In *The Routledge Companion to Cinema and Politics* (pp. 302–311). Routledge.
-
- Usero, B., & del Brío, J. (2015). Agglomeration Effects and Firm Performance in Cultural Value Chain. *Tourism Culture & Communication*, 15(2), 157–163. <https://doi.org/10.3727/109830415X14401707766042>
-
- Vang, J., Maher, S., & Brambini, A. (2018). Emergence of film industries in small countries: on the needs for an integrated cluster and branding strategy. *World Review of Entrepreneurship, Management and Sustainable Development*, 14(5), 637. <https://doi.org/10.1504/WREMSD.2018.094339>
-
- Wang, Y. (2012). Globalization and International Development Strategy of China's Cultural Industries. Proceedings of the 9th International Forum - International Trade and Investment, 430–434.
-
- Xu, Y., & Li, D. (2021). Cultural industries in emerging economies under the background of economic globalisation and information networks. *International Journal of Technology Management*, 85(2/3/4), 333–347. <https://doi.org/10.1504/IJTM.2021.115282>
-
- Yang, Y., Lin, M., Lei, H., & Cai, D. (2014). *China Creative Industry Development Efficiency Assessment*. In Xu, J., Frt, J., Lev, B., Hajiyev, A. (Eds.) Proceedings of the Seventh International Conference on Management Science and Engineering Management 521–535. Lecture Notes in Electrical Engineering, (241). Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-40078-0_45
-
- Yu, W. (2018). Creative industries agglomeration and industrial efficiency in China. *Growth and Change*, 49(4), 677–695. <https://doi.org/10.1111/grow.12255>
-
- Yuan, X., & Solongo, T. (2018). Creative Talent's Spatial Agglomeration Effects: An Empirical Analysis from Shanghai. *Journal of Donghua University*, 35(1), 86–93.
-

2021. 2021 6th International Conference on Intelligent Information Processing. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA

Não faz parte dos objetivos

Aguiar, J. (2020). Do trabalho imaterial como valor: O exemplo da estrutura macroeconómica das indústrias criativas. *Lua Nova: Revista de Cultura e Política*, 109, 229–268. <https://doi.org/10.1590/0102-229268/109>

Aldianto, L., Wirawan, C., Anggadwita, G., & Rizqi, V. N. (2020). Creative industries integrated clustering to foster innovation (Case at Bandung's Creative Industries). *International Journal of Entrepreneurial Venturing* 12(4), 420-438. <https://doi.org/10.1504/IJEV.2020.109542>

Almeida, R. N., Cruz, A. R., Costa, P., Gato, M. A., & Perestrelo, M. (2020). Knowledge transfer in cultural and creative activities: Comparative notes from regions of the Atlantic area. *Finisterra-Revista Portuguesa de Geografia*, 55(113), 63–88. <https://doi.org/10.18055/Finis19212>

Amano, I. (2016). In praise of iron grandeur: the sensibility of *kōjō moe* and the reinvention of urban technoscape. *Contemporary Japan*, 28(2), 145–164. <https://doi.org/10.1515/cj-2016-0008>

Ausina, I. T., Yusim, R. I., & Huerta, R. (2019). The Educating City as a Cultural and Creative Industry – World Heritage and Legacy: Culture, Creativity, Contamination, 4, 549–558.

Barroso, I. C., Romero, G. G. (2013). Policy for economic growth and spatial planning of the knowledge economy in the metropolitan agglomeration of Seville. *Revista de Estudios Regionales*, 98, 77-103

Belfiore, E. (2020). Whose cultural value? Representation, power and creative industries. *International Journal of Cultural Policy*, 26(3), 383–397. <https://doi.org/10.1080/10286632.2018.1495713>

Benaim, M. (2018). From symbolic values to symbolic innovation: Internet-memes and innovation. *Research Policy*, 47(5), 901–910. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2018.02.014>

Bendapudi, N., Zhan, S., & Hong, Y. (2018). Cultural values differentially moderate the benefits of basic education on two types of national innovation outputs. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 49(2), 199–222. <https://doi.org/10.1177/0022022116650259>

Bian L. Li C., L. Z. Y. C. (2021). *Research on the Synergy of Subsystem Based on Computer and Network: A Case Study of Cultural Industry and Financial Innovation*. 2021 IEEE Conference on Telecommunications, Optics and Computer Science (TOCS), 263-269. <https://doi.org/10.1109/TOCS53301.2021.9688629>

Bodirsky, K. (2012). Culture for competitiveness: valuing diversity in EU-Europe and the 'creative city' of Berlin. *International Journal of Cultural Policy*, 18(4), 455–473. <https://doi.org/10.1080/10286632.2011.598517>

Boža, S., & Topcu, M. (2020). Creative economy: A literature review on relational dimensions, challenges, and policy implications. *ECONOMICS*, 8(2), 149–169. <https://doi.org/10.2478/eoik-2020-0014>

Borseková, K., Cole, D., Petříková, K., & Vaňová, A. (2015). Nostalgic sentiment and cultural and creative industries in regional development: A Slovak case study. *Quaestiones Geographicae*, 34(2), 53–63. <https://doi.org/10.1515/quageo-2015-0015>

Brizhak O.V., Romanets. I. I. (2021). *Creative potential in the development of national ecosystems*. IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, 689(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/689/1/012004>

-
- Canaan, R. P. (2020). Creative economy and cultural heritage: A proposal to tourism development and appreciation of local identity. *Strategic Design Research Journal*, 12(2). <https://doi.org/10.4013/sdrj.2019.122.12>
-
- Castro-Higueras, A., & de Aguilera-Moyano, M. (2018). Assessing creativity: an index proposal. *Creative Industries Journal*, 11(1), 102–118. <https://doi.org/10.1080/17510694.2018.1434371>
-
- Cetină, I., & Bădin, A. L. (2019, November 29). *Creative and cultural industries in Europe – case study of the performing arts in Romania*. Proceedings of the International Conference on Business Excellence, 13(1), 216–226. <https://doi.org/10.2478/picbe-2019-0020>
-
- Chang, Y.-Y., Potts, J., & Shih, H.-Y. (2021). The market for meaning: A new entrepreneurial approach to creative industries dynamics. *Journal of Cultural Economics*, 45(3), 491–511. <https://doi.org/10.1007/s10824-021-09416-5>
-
- Chao, L. T., & Chou, H. M. (2017). *Estimation of the output value of Taiwan's creativity lifestyle industry*. Proceedings of the IEEE International Conference on Advanced Materials for Science and Engineering: Innovation, Science and Engineering, IEEE-ICAMSE 2016, 357–359. <https://doi.org/10.1109/ICAMSE.2016.7840340>
-
- Charrieras, D., Darchen, S., & Sigler, T. (2018). The shifting spaces of creativity in Hong Kong. *Cities*, 74, 134–141. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2017.11.014>
-
- Chen, C. Y., & Chou, H. M. (2017). *Estimation of the output value of Taiwan's advertising industry*. Proceedings of the IEEE International Conference on Advanced Materials for Science and Engineering: Innovation, Science and Engineering, IEEE-ICAMSE 2016, 371–373. <https://doi.org/10.1109/ICAMSE.2016.7840344>
-
- Chen, C.-H., & Lin, S.-C. (2013). The study of style for Kogi Pottery Art in Life (pp. 21–30). In Rau, P.L.P. (Eds.) *Cross-Cultural Design. Methods, Practice, and Case Studies*. CCD. Lecture Notes in Computer Science (8023). Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-39143-9_3
-
- Chen, Y.-W. (2012). *Value creation in cultural and creative industry*. 2012 IEEE International Conference on Computer Science and Automation Engineering, 531–534. <https://doi.org/10.1109/ICSESS.2012.6269521>
-
- Chen, Y.-W., & Lo, Y.-J. (2012). *Decompose the Model of Value Creation for Cultural and Creative Industry from Industrial Characteristics*. 2012 Proceedings of PICMET '12: Technology for Management for Emerging Technologies, 1102-1106.
-
- Chiu Y.-J. Hu Y.-C., Du J.-J. Li C.-W. Ken Y.-W. (2020). *Evaluating art licensing for digital archives using fuzzy integral*. *Mathematics*, 8(12). <https://doi.org/10.3390/math8122206>
-
- Chiu, Y. R., & Chou, H. M. (2017). *Estimation of the output value of Taiwan's product design industry*. Proceedings of the IEEE International Conference on Advanced Materials for Science and Engineering: Innovation, Science and Engineering, IEEE-ICAMSE 2016, 341–343. <https://doi.org/10.1109/ICAMSE.2016.7840335>
-
- Chou, H. M., Fahn, J. M., & Lo, H. H. (2017). *An estimation of the output value from Taiwan's cultural and creative industries*. Proceedings of the IEEE International Conference on Advanced Materials for Science and Engineering: Innovation, Science and Engineering, IEEE-ICAMSE 2016, 364–367. <https://doi.org/10.1109/ICAMSE.2016.7840342>
-
- Cooper, A. (2012). The drivers, impact and value of CASE: A short history from the inside. *Cultural Trends*, 21(4), 281–289. <https://doi.org/10.1080/09548963.2012.726790>
-
- Decker-Lange, C. (2018). Problem-and inquiry-based learning in alternative contexts: Using museums in management education. *The International Journal of Management Education*, 16(3), 446–459. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2018.08.002>
-

Delgado, T. (2014). The Oral Patrimony of a community in the construction of creative and Cultural Industries: A strategy for Cultural sustainability and Economic growth. In Salamanca, J., Desmet, P., Burbano, A., Ludden, G., Maya, J. (Eds.). Proceedings of the Care: The 9th International Conference on Design & Emotion, Bogotá.

Ekdi, F.P., & Çıracı, H. (2015). Cultural / Creative Industries in Istanbul: Beyoğlu Case

England, L., Ikpe, E., Comunian, R., & Kabir, A. J. (2021). Africa fashion futures: Creative economies, global networks and local development. *Geography Compass*, 15(9). <https://doi.org/10.1111/gec3.12589>

Ercsey, I., & Józsa, L. (2016). The effect of the perceived value of cultural services on the quality of life. *International Review on Public and Nonprofit Marketing*, 13(1), 15–36. <https://doi.org/10.1007/s12208-015-0140-9>

Ericsson, D. (2019). *Social innovations in the cultural field: An essay*. Proceedings of the 7th International Conference Innovation Management, Entrepreneurship and Sustainability, 183–194.

Foord, J. (2013). The new boomtown? Creative city to Tech City in east London. *Cities*, 33, 51–60. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2012.08.009>

Gibson, C. (2012). Cultural economy: Achievements, divergences, future prospects. *Geographical Research*, 50(3), 282–290. <https://doi.org/10.1111/j.1745-5871.2011.00738.x>

Golpushnezhad, E. (2018). Untold stories of DIY/Underground Iranian rap culture: The legitimization of Iranian hip-hop and the loss of radical potential. *Cultural Sociology*, 12(2), 260–275. <https://doi.org/10.1177/1749975518769001>

Guerra, P., & Alvarez-Cueva, P. (2021). ‘Dio\$ No\$ Libre Del Dinero’: Um ensaio acerca dos cruzamentos entre as retóricas pós-feministas e as indústrias (pós)culturais na obra de Rosalía. *Cidades, Comunidades e Territórios*, Au21, 60-74. <https://doi.org/10.15847/cct.23453>

Harvey, D. C., Hawkins, H., & Thomas, N. J. (2012). Thinking creative clusters beyond the city: People, places, and networks. *Geoforum*, 43(3), 529–539. <https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2011.11.010>

Harwiki, W., Mujiarto, M., & Hartati, S. (2020). Mediating role of creativity in determining innovation towards competitive advantage in Batik creative industry Indonesia. *International Journal of Supply Chain Management* 9(3).

Henry R., F. Lawrence (2015). Heritage transactions at the Festival of Pacific Arts. *International Journal of Heritage Studies*, 21(2), 133-152. <https://doi.org/10.1080/13527258.2014.915870>

Hermawan, A., Arief, M., & Patmi Rahayu, W. (2018). Dimensions of the Javanese culture and the role of Parents in instilling values in creative industry entrepreneurship. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(2.29), 182. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i2.29.13313>

Hormigos Ruiz, J. (2020). Una propuesta metodológica para trabajar la violencia de género con adolescentes a través de las canciones. *Revista Electrónica de LEEME*, 46, 92. <https://doi.org/10.7203/LEEME.46.16999>

Hsu, T. F., & Chou, H. M. (2017). Estimation of the output value of Taiwan’s film industry. Proceedings of the IEEE International Conference on Advanced Materials for Science and Engineering: Innovation, Science and Engineering, IEEE-ICAMSE 2016, 368–370. <https://doi.org/10.1109/ICAMSE.2016.7840343>

Hwang S.-H., H. H.-M. (2017). *Study on the workshop of experience designs of Laiji Village from the perspective of the local knowledge*. 2017 International Conference on Applied System Innovation (ICASI), 224-226. <https://doi.org/10.1109/ICASI.2017.7988389>

-
- Ingtyas, F., Ampera, T., Wahidah, D., Purba, S., & Amal, A. (2021). Development of “Product Design” Learning Based on Kkni through Creative Industry Students. *Review of International Geographical Education (RIGEO)*, 11(3), 998–1007. <https://doi.org/10.48047/rigeo.11.3.92>
-
- Juno-Delgado, E., McCulloch, M., & Sinapi, C. (2014). Shared services and performing arts co-operatives. In *Research Handbook on Sustainable Co-operative Enterprise* (pp. 411–446). Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.4337/9781783472024.00033>
-
- Jurènè, S., & Jureniene, V. (2017). Creative cities and clusters. *Transformations in Business & Economics*, 16(2), 214-234.
-
- Kao, H. L., & Chou, H. M. (2017). *Estimation of the output value of Taiwan’s publishing industry*. Proceedings of the IEEE International Conference on Advanced Materials for Science and Engineering: Innovation, Science and Engineering, IEEE-ICAMSE 2016, 351–353. <https://doi.org/10.1109/ICAMSE.2016.7840338>
-
- Karnaukhova, O. (2015). Culture-based creativity in the regional strategy of development: Is Russia in game? In B. Christiansen, & J. Koeman (Eds.), *Nationalism, Cultural Indoctrination, and Economic Prosperity in the Digital Age* (pp. 202–220). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-7492-9.ch009>
-
- Kichurchak, M. (2020). Evaluation of cultural sphere development in the European Union countries as a factor of forming social capital and creative industries: experience for Ukraine. *Economic Annals-XXI*, 184(7–8), 68–78. <https://doi.org/10.21003/ea.V184-07>
-
- Klein M. Gerlitz L., S.-W. M. (2021). Cultural and creative industries as boost for innovation and sustainable development of companies in cross innovation process. *Procedia Computer Science*, 192, 4218-4226. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.09.198>
-
- Ko, K. W., & Mok, K. W. P. (2014). Clustering of cultural industries in Chinese cities: A spatial panel approach. *Economics of Transition*, 22(2), 365–395. <https://doi.org/10.1111/ecot.12031>
-
- Lampel, J., & Germain, O. (2016). Creative industries as hubs of new organizational and business practices. *Journal of Business Research*, 69(7), 2327–2333. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.10.001>
-
- Li L. Shi X., J. Z. (2018). A study on the countermeasures of the development of cultural ecology and creative industry in Hebei province in the Beijing-Tianjin-Hebei collaborative environment. 27(106).
-
- Liao, M.-H. (2018). The Journal of Specialised Translation Museums and creative industries: The contribution of Translation Studies. *Ekoloji*, 27(106), 1387-1397.
-
- Lin, S. (2018). The structural characteristics of innovation ecosystem: a fashion case. *European Journal of Innovation Management*, 21(4), 620–635. <https://doi.org/10.1108/EJIM-09-2017-0115>
-
- Lin, Z. (2016). On Chinese Tai Chi culture: Contemporary values and international communication. *Asian Social Science*, 12(10), 273. <https://doi.org/10.5539/ass.v12n10p273>
-
- Liu, H. Y., & Chou, H. M. (2017). *Estimation of the output value of Taiwan’s popular music and cultural content industry*. Proceedings of the IEEE International Conference on Advanced Materials for Science and Engineering: Innovation, Science and Engineering, IEEE-ICAMSE 2016, 374–376. <https://doi.org/10.1109/ICAMSE.2016.7840345>
-
- Liu, X., & Han, L. (2018). *Is the cultural industry reasonable in Beijing? – An empirical analysis from the cultural industry*. 2018 5th International Conference on Industrial Economics System and Industrial Security Engineering (IEIS), 1–5. <https://doi.org/10.1109/IEIS.2018.8597891>
-

-
- Long, Y. (2012). Research on the region optimization for culture industry development based on the correspondence analysis. *Journal of Applied Sciences*, 13(5), 708–714. <https://doi.org/10.3923/jas.2013.708.714>
-
- Maclean, K. (2019). Fashion in Bolivia's cultural economy. *International Journal of Cultural Studies*, 22(2), 213–228. <https://doi.org/10.1177/1367877918821233>
-
- Madudova, E. (2016). *Sustainable creative industries value chain: Key factor of the regional branding*. Marketing Identity: Brands we love – part II – Conference Proceedings from International Scientific Conference, 372–382.
-
- McHattie, L.-S., Champion, K., & Johnson, M. (2019). Crafting the local: the lived experience of craft production in the Northern Isles of Scotland. *Cultural Trends*, 28(4), 305–316. <https://doi.org/10.1080/09548963.2019.1644791>
-
- Meyrick, J., Barnett, T., & Phiddian, R. (2019). The conferral of value: the role of reporting processes in the assessment of culture. *Media International Australia*, 171(1), 80–94. <https://doi.org/10.1177/1329878X18798704>
-
- Michel, B. (2018). Mythe et réalités du quartier-village des travailleurs créatifs à Berriat (Grenoble). *Territoire En Mouvement*, 38. <https://doi.org/10.4000/tem.4542>
-
- Moore-Cherry, N. (2015). Creative Cities. In *These Cities: Solutions for Urban Problems* (Vol. 112, pp. 359–379). Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-017-9655-2_10
-
- Montalto V. Iglesias M., & Kern. P. (2012). Towards a 'benchmarking raster': A selection of indicators to measure and assess policies for cultural and creative industries. *Quaestiones Geographicae*, 31(4) 33-42. <https://doi.org/10.2478/v10117-012-0033-5>
-
- Montoro-Pons, J. D., & Cuadrado-García, M. (2020). Music festivals as mediators and their influence on consumer awareness. *Poetics*, 80, 101424. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2019.101424>
-
- Niu, S., Lau, S. S. Y., Shen, Z., & Lau, S. S. Y. (2018). Sustainability issues in the industrial heritage adaptive reuse: rethinking culture-led urban regeneration through Chinese case studies. *Journal of Housing and the Built Environment*, 33(3), 501–518. <https://doi.org/10.1007/s10901-018-9614-5>
-
- Nurgraha, R. M. J. (2018). Creating product innovation in micro creative industry in Indonesia. *Journal of Entrepreneurship Education*, 21(2).
-
- O'Brien, N. F., & Lane, C. J. (2018). Effects of economic incentives in the American film industry: an ecological approach. *Regional Studies*, 52(6), 865–875. <https://doi.org/10.1080/00343404.2017.1360475>
-
- Oluwayemisi A. A. O. & Mziwoxolo S. (2018). The role of creative industries as a driver for a sustainable economy: a case of South Africa. *Creative Industries Journal*, 11(3), 225–244. <https://doi.org/10.1080/17510694.2018.1480850>
-
- Ost, C., & Saleh, R. (2021). Cultural and creative sectors at a crossroad: from a mainstream process towards an active engagement. *Built Heritage*, 5(1), 14. <https://doi.org/10.1186/s43238-021-00032-y>
-
- Pai, C. W., & Chou, H. M. (2017). *Estimation of the output of Taiwan's visual arts industry*. Proceedings of the IEEE International Conference on Advanced Materials for Science and Engineering: Innovation, Science and Engineering, IEEE-ICAMSE 2016, 319–321. <https://doi.org/10.1109/ICAMSE.2016.7840327>
-
- Pourzakarya, M., & Bahramjerdi, S. S. F. (2019). Towards developing a cultural and creative quarter: Culture-led regeneration of the historical district of Rasht Great Bazaar, Iran. *Land Use Policy*, 89, 104218. <https://doi.org/10.1016/j.landusepol.2019.104218>
-

-
- Ramon, X., & Haynes, R. (2019). Sports coverage on BBC ALBA: Content, value, and position in the Scottish Broadcasting Landscape. *Communication & Sport*, 7(2), 221–243. <https://doi.org/10.1177/2167479518760485>
-
- Richards, S. (2016). Proud in the *middleground*: how the creative industries allow the Melbourne queer film festival to bring queer content to audiences. *Studies in Australasian Cinema*, 10(1), 129–142. <https://doi.org/10.1080/17503175.2016.1140467>
-
- Richardson, N. (2019). Corporate social responsibility or sustainability in music festivals. *International Journal of Organizational Analysis*, 27(5), 1257–1273. <https://doi.org/10.1108/IJOA-03-2018-1368>
-
- Rodríguez Gómez, E., Real Rodríguez, E., & Rosique Cedillo, G. (2017). Las industrias culturales y creativas en la Comunidad de Madrid: contexto y desarrollo económico 2008-2014. *Revista Latina de Comunicación Social*, 72. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2017-1166>
-
- Ruiz, J.H. (2020). A methodological proposal to work on gender violence with teenagers through songs. *Revista Electrónica de LEEME*, 46. <https://doi.org/10.7203/LEEME.46.16999>
-
- Saddhono, K., Widodo, S. T., Al-Makmun, M. T., & Tozu, M. (2014). The study of philosophical meaning of Batik and Kimono motifs to foster collaborative creative industry. *Asian Social Science*, 10(9). <https://doi.org/10.5539/ass.v10n9p52>
-
- Sanz, E. (2016). The creation of value in contemporary television: a grounded approach. *International Journal of Cultural Policy*, 22(3), 419–437. <https://doi.org/10.1080/10286632.2014.1002486>
-
- Setiadi N.J. Sutanto H., Surlenty L. (2021). Creative city as the rebranding strategy to accelerate new economic city: Indonesia's city development strategy to build a new economic center as an integrating ideas, society and industries in the development of Indonesian creative cities. IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, 729(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/729/1/012116>
-
- Shishmanova, M. V. (2019). Cultural heritage, cultural tourism, and creative economy basis for social and economic development. In Vasile, V. (Eds.) *Caring and Sharing: The Cultural Heritage Environment as an Agent for Change* (pp. 153–163). Springer Proceedings in Business and Economics. Springer, Cham https://doi.org/10.1007/978-3-319-89468-3_13
-
- Simon, J. P. (2021). The production and distribution of digital content in China. An historical account of the role of internet companies and videogames. *Digital Policy, Regulation and Governance*, 23(2), 190–209. <https://doi.org/10.1108/DPRG-10-2020-0138>
-
- Sou, J. P. U., Vinnicombe, T., & Leung, T. C. H. (2016). Rebranding Macau: views of cultural industry insiders. *International Journal of Culture, Tourism and Hospitality Research*, 10(1), 91–104. <https://doi.org/10.1108/IJCTHR-01-2015-0004>
-
- Stuart, B., & Farr-Wharton, R. (2014). Improving labour outcomes in the creative industries: the role of creative workers' social network structure and organisational business acumen. [PhD thesis, Southern Cross University]. ePublications@SCU
-
- Stupples, P. (2014). Creative contributions: The role of the arts and the cultural sector in development. 14(2). <https://doi.org/10.1177/1464993413517779>
-
- Sukmayadi, Y., & Masunah, J. (2020). Organizing Bandung Isola Performing Arts Festival (BIPAF) As A Market of Innovative Performing Arts in Indonesia. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 20(1), 47–57. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v20i1.24380>
-
- Suzuki, S. (CJ). (2019). Yokai Monsters at Large: Mizuki Shigeru's Manga, Transmedia Practices, and (Lack of) Cultural Politics. *International Journal of Communication*, 13, 2199–2215.
-

-
- Taylor, P. M. (2017). Turkic poetic heritage as symbol and spectacle of identity: observations on Turkmenistan's Year of Magtymguly celebrations. *Nationalities Papers*, 45(2), 321–336. <https://doi.org/10.1080/00905992.2016.1260536>
-
- Thorogood, S. (2018). Shaping Speculation: Experimental research spaces, the knowledge economy and the role of the New Fashion Augur. *Fashion Practice*, 10(3), 276–288. <https://doi.org/10.1080/17569370.2018.1509485>
-
- Toth, J. (2020). Values, strengths and futures of museums, libraries and community centres as seen by experts in the field: First round results of a Delphi study. *Museology and Cultural Heritage*, 8(2), 55–75. <https://doi.org/10.46284/mkd.2020.8.2.4>
-
- Virta, S., & Lowe, G. F. (2017). Integrating media clusters and value networks: Insights for management theory and research from a case study of Mediapolis in Finland. *Journal of Management & Organization*, 23(1), 2–21. <https://doi.org/10.1017/jmo.2016.56>
-
- Vivant, E. (2013). Creatives in the city: Urban contradictions of the creative city. *City, Culture and Society*, 4(2), 57–63. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2013.02.003>
-
- Wang Z., & Xu S. (2012). *Organic order between historic block and modern city: Take concept planning of Harbin Garden Street historic block as example*. 2012 2nd International Conference on Consumer Electronics, Communications and Networks (CECNet), p.1949-1952. <https://doi.org/10.1109/CECNet.2012.6201409>
-
- Wang, L. (2018). *Socio-cultural Function of Art in Contemporary Art Digital Media Art and Humanistic Care*. Proceedings of the end International Conference on Culture, Education and Economic Development of Modern Society (ICCESE 2018). <https://doi.org/10.2991/iccese-18.2018.169>
-
- Wang, M. (2019). Power, capital, and artistic freedom: contemporary Chinese art communities and the city. *Cultural Studies*, 33(4), 657–689. <https://doi.org/10.1080/09502386.2018.1497675>
-
- Wang, S. L., Gu, Q., von Glinow, M. A., & Hirsch, P. (2020). Cultural industries in international business research: Progress and prospect. *Journal of International Business Studies*, 51(4), 665–692. <https://doi.org/10.1057/s41267-020-00306-0>
-
- Wang, Y., & Ajovalasit, M. (2020). Involving Cultural Sensitivity in the Design Process: A Design Toolkit for Chinese Cultural Products. *International Journal of Art & Design Education*, 39(3), 565–584. <https://doi.org/10.1111/jade.12301>
-
- Wen, J. J., & Chou, H. M. (2017). Estimation of the productivity value of Taiwan's music and performance arts industry. 2016 International Conference on Advanced Materials for Science and Engineering: Innovation, Science and Engineering, IEEE-ICAMSE 2016, 354–356. <https://doi.org/10.1109/ICAMSE.2016.7840339>
-
- Wenqing, L. (2020). *Suggestions on Innovative Design of Hakka Needlecraft arts and Cultural Creative Products*. 2020 International Conference on Agricultural Science and Technology and Food Engineering, 189, 03010. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202018903010>
-
- Yu, F. (2020). Development Strategy of Sports Culture Creative Industry Based on Computer Network. *Journal of Physics: Conference Series*, 1533(2), 022044. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1533/2/022044>
-
- Yu, J. W., & Chou, H. M. (2017). *Estimation of the output value of Taiwan's digital content industry*. 2016 International Conference on Advanced Materials for Science and Engineering: Innovation, Science and Engineering, IEEE-ICAMSE 2016, 344–346. <https://doi.org/10.1109/ICAMSE.2016.7840336>
-
- Xu S., A. N. (2018). Introduction to a Major Project of the National Social Science Fund: Research on China's Industrial Heritage Conservation System. 2(1). <https://doi.org/10.1186/BF03545699>
-

Zhang, X., & Li, Y. (2019). Serving the culture: Spatial interactions between cultural industries and advanced producer services in mainland China. *Environment and Planning A: Economy and Space*, 51(2), 374–392. <https://doi.org/10.1177/0308518X18789697>

Zuhairi, A., & Majid, A. (2019). Design Strategy for Designing a Service in Malaysia. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 28(15), 172–181.

Conceito errado – impactos indiretos não estão presentes

Aubry, A., Blein, A., & Vivant, E. (2015). The promotion of creative industries as a tool for urban planning: the case of the Territoire de la culture et de la creation in Paris Region. *International Journal of Cultural Policy*, 21(2), 121–138. <https://doi.org/10.1080/10286632.2014.890602>

Bille, T. (2012). The Scandinavian approach to the experience economy – does it make sense? *International Journal of Cultural Policy*, 18(1), 93–110. <https://doi.org/10.1080/10286632.2011.561924>

Bingfeng, L., & Ningning, Y. (2015). *Research on Development Trend of cultural industry structure in China based on ARIMA model*. In W. Yingming & X. Hongyi (Eds.), 12th International Conference on Innovation & Management (pp. 1086–1089).

Boutinot, A., Ansari, S. (Shaz), Belkhouja, M., & Mangematin, V. (2015). Reputational spillovers: Evidence from French architecture. *Strategic Organization*, 13(4), 284–306. <https://doi.org/10.1177/1476127015597581>

Ercsey, I. (2012). Perceived quality of life as sustainable development facet. *Journal of Security and Sustainability Issues*, 2(2), 19–30. [https://doi.org/10.9770/jssi.2012.2.2\(2\)](https://doi.org/10.9770/jssi.2012.2.2(2))

Ferraris A. Vrontis D., Belyaeva, Z. De Bernardi, P. Ozek H. (2021). Innovation within the food companies: how creative partnerships may conduct to better performances? *British Food Journal*, 123(1). <https://doi.org/10.1108/BFJ-07-2019-0502>

Hopwood, J. (2014). Social intelligence and the creative process. ECSI.

Iarmosh, O., Prokhorova, V., Scherbyna, I., Kashaba, O., & Slastianykova, K. (2021). Innovativeness of the creative economy as a component of the Ukrainian and the world sustainable development strategy. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*.

İncekara, A., Şener, S., & Hobikoğlu, E. H. (2013). Economic Evaluation of the Film Industry in Terms of Strategic Management within the Scope of the Creative Innovative Industries: The Case of Turkey. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 99, 636–647. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.534>

Koebner, I. J., Chatterjee, H. J., Tancredi, D. J., Witt, C. M., Gosdin, M., Rawal, R., Weinberg, G., & Meyers, F. J. (2021). Developing a framework for arts in health programs targeting individuals with chronic pain: a mixed-methods study of practitioners. *Public Health*, 197, 68–74. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2021.05.032>

Lähdesmäki, T. (2014). European Capital of Culture Designation as an Initiator of Urban Transformation in the Post-socialist Countries. *European Planning Studies*, 22(3), 481–497. <https://doi.org/10.1080/09654313.2012.752438>

Lee, C.-F., Fang, S.-C., & Kao, H.-H. (2014). *The process of value creation, delivery and perception: The theory of value perspective in art glass*. 2014 Proceedings of PICMET14: Infrastructure and Service Integration, 1179–1188.

Lee, C. bin. (2015). Cultural Policy and Governance: Reviewing Policies Related to Cultural and Creative Industries Implemented by the Central Government of Taiwan Between 2002 and 2012. *Review of Policy Research*, 32(4), 465–484. <https://doi.org/10.1111/ropr.12131>

Li, J. (2021). Grey Correlation Analysis of Economic Growth and Cultural Industry Competitiveness. *Complexity*, 2021, 1–11. <https://doi.org/10.1155/2021/5594080>

Liem, C. C. S., Gomez, E., & Schedl, M. (2015). PHENICX: Innovating the classical music experience. *2015 IEEE International Conference on Multimedia & Expo Workshops (ICMEW)*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/ICMEW.2015.7169835>

Liu H., S. E. (2018). Examining the dynamics of the interaction between the development of creative industries and urban spatial structure by agent-based modelling: A case study of Nanjing, China. *Urban Studies*, 55(5). <https://doi.org/10.1177/0042098016686493>

Lumbanraja, P., Lubis, A. N., & Hasibuan, B. K. (2019). Sustaining Lake Toba's Tourism: Role of Creative Industry, Green Tourism Marketing and Tourism Experience. *Asian Journal of Business and Accounting*, 12(1), 257–278. <https://doi.org/10.22452/ajba.vol12no1.9>

McCall, V., & Playford, C. (2012). Culture and the Scottish Household Survey. *Cultural Trends*, 21(2), 149–172. <https://doi.org/10.1080/09548963.2012.674755>

Pieczara, M. (2019). *The concept of creative industries within the creative city and its implications on the quality of public space*. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 603. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/603/3/032013>

Rozentale, I. (2014). Creative industries during economic recession: the case of Riga. *Regional Studies, Regional Science*, 1(1), 329–335. <https://doi.org/10.1080/21681376.2014.981578>

Trubina, E. (2018). Street art in non-capital urban centres: between exploiting commercial appeal and expressing social concerns. *Cultural Studies*, 32(5), 676–703. <https://doi.org/10.1080/09502386.2018.1429002>

Vitálišová, K., & Zelená, L. (2017, dezembro). *The role of creative industries in the economy of the Slovak Republic*. Engines of Urban and Regional Development, 6th Central European Conference in Regional Science.

Yeh, M.-L., Wang, M., & Lin, P.-C. (2014). *Applying the Time and Space Forms of Poetry to Creative Design*. In Rau, P.L.P. (Eds.) *Cross-Cultural Design*. 8528 (pp. 798–807) https://doi.org/10.1007/978-3-319-07308-8_76

Yum, S. (2016). The economic growth of creative industries in the Miami metropolitan area. *Creative Industries Journal*, 9(2), 130–145. <https://doi.org/10.1080/17510694.2016.1206358>

Contexto errado – não parte das ICC ou atividades relacionadas

Asibey, M. O., Agyeman, K. O., & Yeboah, V. (2017). The impact of cultural values on the development of the cultural industry: Case of the Kente Textile Industry in Adanwomase of the Kwabre East District, Ghana. *Journal of Human Values*, 23(3), 200–217. <https://doi.org/10.1177/0971685817713282>

Brunow S. Birkeneder A., Rodríguez-Pose A. (2018). Creative and science-oriented employees and firm-level innovation. *Cities*, 78, 27–38. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2018.02.002>

Calver, J., Gold, J., & Stewart, J. (2013). Action learning and the creative industries: the efficacy of an action learning set in building collaboration between a university and creative industries. *Action Learning: Research and Practice*, 10(1), 25–38. <https://doi.org/10.1080/14767333.2012.755117>

Daniel, R., & Daniel, L. (2013). Enhancing the transition from study to work: Reflections on the value and impact of internships in the creative and performing arts. *Arts and Humanities in Higher Education*, 12(2–3), 138–153. <https://doi.org/10.1177/1474022212473525>

de Santana Ribeiro, L. C., Carneiro Rios Lopes, T. H., Ferreira Neto, A. B., dos Santos, F., & a Rodrigues. (2020). Cultural employment growth in Brazilian municipalities. *Journal of Cultural Economics*, 44(4), 605–624. <https://doi.org/10.1007/s10824-020-09378-0>

Donvito, R., Aiello, G., & Ranfagni, S. (2013). Creative networks in Florence and Paris: empirical results on project networks. *Journal of Global Scholars of Marketing Science*, 23(4), 379–393. <https://doi.org/10.1080/21639159.2013.818282>

Fazlagić, J., Szulczewska-Remi, A., & Loopesko, W. (2021). City policies to promote entrepreneurship: A cross-country comparison of Poland and Germany. *Journal of Entrepreneurship, Management and Innovation*, 17(2), 159–185. <https://doi.org/10.7341/202117226>

Kavoura A., B. E. (2014). Investing in culture and intercultural relations for advertising and sustainable development of the contemporary european city within the framework of international city branding and marketing: The case study of the intercultural festival of trieste, Italy.

Lazzaro, E. (2021). Linking the Creative Economy with Universities' Entrepreneurship: A Spillover Approach. *Sustainability*, 13(3). <https://doi.org/10.3390/su13031078>

Morelli G., Spagnoli F. (2017). *Creative industries and big data: A business model for service innovation*. In Za, S., Dragoicea, M., Cavallari, M. (Eds.) International Conference on Exploring Services Science. IESS 2017, 279. https://doi.org/10.1007/978-3-319-56925-3_12

Poprawski, M. (2015). Cultural education organizations and flexible individualization of taste. *Journal of Organizational Change Management*, 28(2), 165–176. <https://doi.org/10.1108/JOCM-01-2015-0018>

Shao, L., Zhang, H., & Irfan, M. (2021). How public expenditure in recreational and cultural industry and socioeconomic status caused environmental sustainability in OECD countries? *Economic Research-Ekonomska Istrazivanja* <https://doi.org/10.1080/1331677X.2021.2015614>

Su, M. (2016). *Study on the Promotion Strategy of National Cultural Soft Power*. Proceedings of the 2016 International Conference on Economy, Management and Education Technology. <https://doi.org/10.2991/icemet-16.2016.189>

Um, H., Dong, J., Choi, M., & Jeong, J. (2021). The effect of cultural city on regional activation through the consumer reactions of urban service. *Sustainability*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/su13115778>

Contexto errado – não aborda as ICC ou atividades relacionadas

Apyrshchenko, V. (2021). Industry of retro or retro-industry: The production of memory in contemporary Russia. 53(2). <https://doi.org/10.1525/cpcs.2020.53.2.137>

Dwi, S. (2020). Business Sustainability Antecedents in Creative Industry: A Qualitative Research Study. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 12(9), 405-421.

Krasivskyy, O., & Pidberezhenyuk, N. (2021). Cultural Security of Ukraine. *Przegląd Strategiczny*, 14, 471–488. <https://doi.org/10.14746/ps.2021.1.27>

Livro Completo

Hutton, T. A. (2015). *Cities and the Cultural Economy*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203104866>

Duplicado

Dalle Nogare, C., & Murzyn-Kupisz, M. (2021). Do museums foster innovation through engagement with the cultural and creative industries? *Journal of Cultural Economics*, 45(4), 671–704. <https://doi.org/10.1007/s10824-021-09418-3>

Pourzakarya, M., & Fadaei Nezhad Bahramjerdi, S. (2019). Towards developing a cultural and creative quarter: Culture-led regeneration of the historical district of Rasht Great Bazaar, Iran. *Land Use Policy*, 89, 104218. <https://doi.org/10.1016/j.landusepol.2019.104218>

APÊNDICE B | DADOS A EXTRAIR DAS EVIDÊNCIAS

DETALHES DA SCOPING REVIEW

Título da revisão: Os efeitos spillover das Indústrias Culturais e Criativas: scoping review da investigação científica produzida na última década

Questões de investigação da revisão

Questão 1: Que países se destacam na produção científica?

Questão 2: Quais as áreas de estudo e qual o contexto de indústria analisado?

Questão 3: Quais os conceitos-chave abordados?

Questão 4: Qual é a natureza e os instrumentos da investigação publicada?

Questão 5: Quais os indicadores utilizados na avaliação de impacto?

Questão 6: Quais os resultados das evidências?

Critérios de inclusão e exclusão

Conceito/fenómeno: efeitos spillover (ou sinónimos) explicitamente;

Contexto: Efeitos (indiretos) que partem das Indústrias Culturais e Criativas ou atividades inseridas

Os efeitos spillover/involuntários das ICC devem ser o/um dos objetivos de estudo das publicações

Detalhes e características das fontes de evidência

Autor(es)/Autora(s)

Título

Ano de publicação

Número de citações

País de origem

Entidades envolvidas

Tipo de publicação

Número de publicações

Conceito analisado

Contexto analisado

Objetivo(s)/questões de investigação

Área de estudo

Contexto geográfico

Tipo de impacto

Metodologia adotada

Resultados

Palavras-chave

APÊNDICE C | CARACTERÍSTICAS DAS EVIDÊNCIAS INCLUÍDAS

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados e/ou conclusões
Tourism, culture, and the creative industries: Reviving distressed neighborhoods with arts-based community tourism (Aquino et al., 2012)	18	Artes e Indústrias Criativas	Explorar como as artes e as indústrias criativas influenciam o turismo baseado na comunidade, em bairros com necessidade de revitalização. (p.5)	As artes e a cultura podem influenciar a revitalização da comunidade, especialmente em bairros; Combinar a arte e cultura com turismo comunitário permite a criação de uma plataforma para construir esforços de revitalização, proporcionando interesse, renda e atenção nas áreas que precisam de redesenvolvimento; Vai além de apenas focar nos impactos económicos, porém, o estudo ilustra a necessidade do envolvimento dos moradores ou stakeholders da comunidade, para que participem na sua revitalização, de forma a moldar processos e resultados; tal é crucial, pois o redesenvolvimento no nível do bairro deve ter inputs e interação social para o sucesso atual e ter esperança de sustentabilidade a longo prazo. Ter um sentimento de pertença e uma identidade forte foi essencial para ambos os casos explorados no estudo; a capacidade dos locais em orientar o que eles querem alcançar, encoraja a inclusão de
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	Não especificado (NE)		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Tourism, Culture & Communication	Outcomes	Análise de 2 estudos do caso. Os estudos foram explorados com recurso a: entrevistas semiestruturadas, observação de participantes e revisão de texto documental. As informações foram recolhidas através 1) de quem esteve direta e profundamente envolvido na realização de esforços, 2) de observações nos locais do contexto geográfico analisado e 3) da revisão de documentos. Análise e discussão dos resultados. (p.10). - Estudo Qualitativo	
	País de origem	Impacto		
	EUA	Revitalização de bairros através do turismo comunitário (p.5)	Contribuição	
	Contexto geográfico		Empírica	
Roosevelt Arts District, Phoenix, Arizona e South End Arts + Business District, Burlington, Vermont. (p.10 e 11)				

				<p>metas desejáveis nos processos e resultados de desenvolvimento comunitário.</p> <p>Garantir uma interação social positiva e construtiva, por sua vez, aumenta a capacidade, permitindo que os moradores alcancem mais do que desejam para os seus bairros. (p.15 e 16)</p>
Palavras-chave				
Arts and culture; Community-based tourism; Neighborhood-level development and revitalization; Capacity; Social interactions				
Entidades envolvidas				
School of Community Resources and Development, Arizona State University, Phoenix, USA (p.5)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados e/ou conclusões
Economic modelling of innovation in the creative industries and its implications (Bae & Yoo, 2015)	24	Indústrias Criativas	Analisar as interações dentro das IC e a sua conexão com outras indústrias, através do framework económico de “externalidades de rede” e “efeitos spillover”. (p.101) H1: No ponto alto (baixo) de equilíbrio NE, a proporção de empresas que entram na indústria criativa aumenta (diminui) à medida que aumenta o grau de externalidades de rede (p.108)	H1: A proporção de empresas que entram nas indústrias criativas aumenta à medida que o grau de externalidades de rede aumenta; existe um efeito positivo do grau de externalidades de rede nas atividades criativas. (p.109)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	NE		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Technological Forecasting & Social Change	Externalidades de rede (NE) e efeitos spillover	Construção de modelo teórico, posteriormente utilizado (p.101). As variáveis utilizadas foram: TEA (Total-early-stage Entrepreneurial Activities), IU (número de utilizadores de internet), MCS (número de subscrições no telemóvel), LR (taxa de juros de empréstimos), NDC (crédito interno líquido), SP (número de procedimentos necessários para iniciar um negócio), GDPC (produto interno bruto per capita), GDPCG (crescimento do produto interno bruto per capita). (p.108)	
	País de origem	Impacto	- Estudo quantitativo	
	EUA e Coreia do Sul	Externalidades de rede e efeitos spillover noutras indústrias (p.101)	Contribuição	
	Contexto geográfico		Principalmente empírica	
	Países OECD (p.101)			
	Palavras-chave	Innovation; Creative Industries; Information asymmetry; Network effects; Loan market		
Entidades envolvidas				
Clark University e Sangmyung University (p.101)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados e/ou conclusões
Creative industries, inequality, and social development: Developments, impacts and challenges in Cape Town (Booyens, 2012)	53	Indústrias Criativas	Este artigo contribui para o debate sobre o papel das IC nas economias urbanas das cidades do sul global. (p.43)	A literatura indica que as IC podem intensificar desigualdades existentes e marginalizar os moradores de classe trabalhadora. Além disso, os benefícios da renovação urbana criativa não atingem necessariamente as comunidades pobres. Os impactos da renovação incluem um centro da cidade cada vez mais caro, exclusivo e gentrificado; e o declínio na procura de mão de obra qualificada da classe trabalhadora, tal como o declínio na indústria da manufatura e, contrariamente, o crescimento das indústrias de serviços. (p.43 a 57)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	NE		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Urban Forum	Impactos	A discussão sobre renovação urbana e IC na Cidade do Cabo baseou-se em: 22 entrevistas semiestruturadas a novas empresas media da Cidade do Cabo, sobre as suas atividades de agrupamento e inovação; 6 entrevistas qualitativas, realizadas em 2011, a representantes de uma agência não governamental, uma associação do setor, um arquiteto que atua na área, urbanistas, uma associação de desenvolvimento de competências e um educador de design; revisão de documentos estratégicos, estudos de investigação, leitura de literatura publicada, dados secundários, artigos media e observações. (p.50)	
	País de origem	Impacto		
	África do Sul	Economias urbanas do Sul Global, através de benefícios sociais, como a criação de empregos inclusivos, inclusão social e a promoção da diversidade cultural, bem como a própria promoção das IC na Cidade do Cabo (p.45)	- Estudo Qualitativo	
	Contexto geográfico		Contribuição	
	Cidade do Cabo, África do Sul (p.45)		Empírica	
	Palavras-chave	Creative industries; Cities; Inequality; Gentrification; Post-industrial; Urban renewal		
Entidades envolvidas				
Centre for Science, Technology and Innovation Indicators, Human Sciences Research Council e Department of Geography, Environmental and Energy Studies, University of Johannesburg.				

Financiado pela Human Science Research Council³⁵ (pp. 43 e 59).

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Planting the seed to grow local creative industries: The impacts of cultural districts and arts schools on economic development (Breznitz S.M., 2018)	24	Agentes Culturais	Examinar diferentes intermediários e concentrações de agentes culturais que podem influenciar o crescimento e a inovação na economia criativa. (p.1048)	Encontram-se vantagens para as escolas de artes sobre as universidades; apesar de ambos apresentarem relações positivas, os resultados mostram coeficientes positivos mais fortes das escolas de artes no crescimento de emprego em setores relacionados às artes, setores relacionados à cultura e setores <i>media</i> digital. Existe um efeito positivo da proximidade com escolas de artes na promoção efetiva do crescimento do emprego. A força das relações entre diferentes agentes nas regiões ajuda a promover a transferência de conhecimento e <i>know-how</i> , que afetam positivamente a inovação e a criação de empregos. (p.1062)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	1) instituições de ensino superior com programas relacionados com arte e media digital; 2) distritos culturais (p.1049)		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Environment and Planning A: Economy and Space	Impactos	Adaptação de método para explicar as tendências no emprego examinado.	
	País de origem	Impacto	Análise de dados para estimar as tendências de emprego em grupos selecionados de indústrias, agregando os códigos NAICS (North American Industry Classification System) de seis dígitos em categorias apropriadas; os principais grupos de interesse foram: as artes, cultura, media digital e high-tech. De forma a capturar outros esforços de concentração espacial e desenvolvimento do setor cultural local, a análise sobrepõe a noção de distritos de artes formais com dados ZBP (ZIP Codes Business Patterns). (pp. 1052 e 1053)	
EUA e Canadá	Desenvolvimento económico regional, através de padrões de crescimento de emprego em determinados setores industriais (pp.1048 e 1052)			

³⁵ <https://hsrc.ac.za/>

			- Estudo quantitativo	
	Contexto geográfico		Contribuição	
	Estados Unidos da América (p.1047)		Principalmente empírica	
	Palavras-chave			
	Cultural districts; Digital media; Economic impact; Employment; Intermediaries			
Entidades envolvidas				
Munk School of Global Affairs – University of Toronto, Canadá e School of Public and Environmental Affairs (SPEA). Financiado pela National Endowment for the Arts ³⁶ (pp. 1047 e 1064).				

³⁶ <https://www.arts.gov/>

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Positing a schema of measurable outcomes of cultural engagement (Dunphy et al., 2020)	1	Setor Cultural	Postular um esquema de <i>outcomes</i> mensuráveis do envolvimento cultural. (p.475)	Os 5 <i>outcomes</i> culturais, resultado do envolvimento em atividades culturais obtidos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Criatividade estimulada; ▪ Experiência de enriquecimento estético; ▪ Conhecimentos, ideias ou insights adquiridos; ▪ Diversidade de expressão cultural apreciada; ▪ Aprofundado sentimento de pertença a um património cultural partilhado (p.481)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	Artes, Património e Bibliotecas (p.474)		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Evaluation	Outcomes	Construção de framework, desenvolvido com base numa revisão de literatura e consulta interativa das partes interessadas através do método Delphi – os participantes incluem 22 stakeholders do projeto, gestores(as) do governo e de agências culturais de todo o país e 344 participantes envolvidos em consultas realizadas com entidades relacionadas com o desenvolvimento do setor cultural. Os dados foram recolhidos através de focus groups. Após cada consulta, o esquema foi revisto através do método Delphi. (pp.474 a 481)	
	País de origem	Impacto		
	Austrália	Impactos sociais, económicos, ambientais e civis do envolvimento cultural (p.475)	- Estudo Qualitativo	
	Contexto geográfico		Contribuição	
	Austrália, Nova Zelândia, Europa, Coreia e Indonésia (p.480)		Teórica	
	Palavras-chave	Cultural engagement; Cultural sector; Evaluation; Measurable outcomes; Outcome schema		
Entidades envolvidas				
University of Melbourne, Australia e RMIT University, Australia. Financiado pela Australia Council for the Arts ³⁷ (pp.474 e 490).				

³⁷ <https://australiacouncil.gov.au/>

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Creative industries and regional productivity growth in the developing economy: Evidence from Indonesia (Fahmi & Koster, 2017)	10	Indústrias Criativas e Indústrias Culturais	Examinar o grau em que as indústrias criativas estimulam o desenvolvimento económico regional nas economias em desenvolvimento, particularmente na Indonésia. (p.806)	As IC são mais propensas a ser um indicador do que um impulsionador de desenvolvimento económico regional. Encontram-se limitadas a regiões onde as economias são bastante avançadas e apoiadas por tecnologias. Estimulam a produtividade. Estratégias de desenvolvimento baseadas em IC são mais eficazes em regiões avançadas.
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	IC (definição KBLI – Sistema de Classificação Industrial da Indonésia) - Publicidade e Marketing, Arquitetura e Design, Artes Visuais, Rádio e Televisão, Artes performativas, Edição, IT, Serviços de software e computadores, R&D; Indústrias Culturais Tradicionais: Antiguidades e Ofícios e Batik (p.816)		As indústrias culturais tradicionais estão também positivamente associadas ao crescimento da produtividade regional, ainda que de maneira distinta das IC; dessa forma as indústrias culturais tradicionais requerem um conjunto de estratégias políticas diferentes. (p.824-825)
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Growth and Change	Impacto	Adaptação de modelo econométrico para estimar a o impacto das IC no crescimento da produtividade regional.	
	País de origem	Impacto	A informação sobre as características das IC e os seus impactos no crescimento económico regional foram retiradas dos dados dos Censos Económicos de 1996 e 2006, disponíveis nas Estatísticas BPS da Indonésia. As variáveis do modelo econométrico foram defasadas, nas quais foram calculadas taxas médias anuais de crescimento para o período entre 2007 e 2012; a variável dependente selecionada foi o Crescimento Anual da Produtividade do Trabalho, medida	
	Indonésia e Países Baixos	Crescimento económico regional (p.807)		

			através do GRP (produto regional bruto); as variáveis de controlo foram: porção de IC, crescimento retardado, porção de indústrias culturais tradicionais (CULT), crescimento retardado de CULT, porção de indústrias manufatura, porção empresas de gás e petróleo, porção de empresas do comércio de ações, presença de universidade estabelecidas em 2006 ou antes, densidade populacional, crescimento anual da produtividade (CAP), CAP na manufatura, CAP nos serviços, crescimento anual de emprego qualificado, Nível inicial de produtividade laboral, Nível inicial de produtividade na manufatura, Nível inicial de produtividade nos serviços, Nível inicial de emprego qualificado, boa cobertura de rede móvel, rácio de internet café e variedade relacionada. Apresentação e discussão dos resultados. (pp. 806, 811 e 812) - Estudo quantitativo	
	Contexto geográfico		Contribuição	
	Indonésia (p.805)		Principalmente empírica	
	Palavras-chave			
	Não disponível (ND)			
	Entidades envolvidas			
	School of Architecture, Planning and Policy Development – Institut Teknologi Bandung, Indonesia e Department of Economic Geography, Faculty of Spatial Sciences at the University of Gromingen, Landleven, The Netherlands (p.805)			

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados	
Developing the Shanghai online games industry: A multi-scalar institutional perspective (Gong & Hassink, 2019)	10	Indústria dos jogos online	Q2: Como os empreendedores locais e as empresas do setor afetam os ambientes institucionais nos níveis local e nacional? (p.1010)	As características da indústria são importantes para a relação entre a dinâmica institucional multiescalar e o desenvolvimento industrial local.	
	Tipo de publicação	Modelo/definição			
	Artigo de jornal	Classificada como Indústria Criativa	Estudo do caso.	Tais características influenciam tanto as causas descendentes quanto ascendentes da dinâmica institucional específica da indústria.	
	Publicação	Conceito			Metodologia
	Growth and Change	Impacto			
	País de origem	Impacto	32 entrevistas em profundidade semiestruturadas a diferentes grupos de pessoas, incluindo gerentes/fundadores(as) de empresas locais, diretoras(es) de organizações de cluster, profissionais de autoridades governamentais industriais, entre outros (pp. 1009 e 1010)	Argumentamos que as capacidades e características de empreendedores e empresas individuais têm grande importância para as suas atividades de lobby e negociação. (pp.1020 e 1021)	
	Alemanha	Desenvolvimento industrial local e nacional (p.1007)			- Estudo Qualitativo
	Contexto geográfico		Contribuição		
	Xangai, China (p.1010)		Empírica		
Palavras-chave					
Multi-scalar institutions; Industry specificity; Downward and upward causations; Online games industry; Shanghai					
Entidades envolvidas					
Department of Geography, Kiel University, Germany (p. 1006)					

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Gentrification and the artistic dividend: The role of the arts in neighborhood change (Grodach et al., 2014)	60	Indústrias das Belas Artes e Artes comerciais	Como dois grupos diferentes de atividades das artes estão associadas com condições indicativas de revitalização e gentrificação. (p.21)	As Belas Artes, estão mais associadas à revitalização dos bairros; em contraste, as artes comerciais estão mais associadas à gentrificação. As Belas Artes encontram-se em bairros de crescimento lento que estão a passar por uma revitalização gradual e não em bairros em processo de gentrificação; inversamente, as artes comerciais estão significativamente ligadas a bairros que experimentam os mais altos níveis de mudança, particularmente em áreas de rápida gentrificação. (p.27)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	NAICS – North American Industrial Classification System 1) Artes Comerciais: cinema, música e design; 2) Belas Artes: Artes Performativas, Artes Visuais e Museus, Galerias de Artes e Escolas de Belas Artes (p.25)		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Journal of the American Planning Association	Associações	Análise fatorial; as variáveis dependentes foram 10 variáveis associadas a gentrificação e revitalização. As variáveis independentes são o conjunto de indústrias que representam as Belas Artes e as Artes comerciais; para controlar possíveis diferenças no contexto do bairro, foram utilizadas variáveis estatísticas e de indústria. A relação entre as indústrias e a gentrificação e revitalização foi feita através de modelos de regressão linear. (p.24) - Estudo quantitativo	
	País de origem	Impacto	Contribuição	
	Austrália e EUA	Gentrificação e revitalização de 100 áreas metropolitanas dos EUA (p.21)	Empírica	
Contexto geográfico	Áreas metropolitanas nos Estados Unidos da América (p.21)			

	Palavras-chave
	Arts; Cultural industries; Gentrification; Neighborhood planning; Revitalization
	Entidades envolvidas
	Queensland University of Technology e University of Texas, Arlington (p.21)

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
The innovative response of cultural and creative industries to major European societal challenges: Toward a knowledge and competence base (Gustafsson & Lazzaro, 2021)	2	Indústrias Culturais e Criativas	Clarificar o papel atribuído às ICC pelas políticas europeias, em relação a quatro desafios sociais, e como as ICC são consideradas para responder de forma inovadora a esses desafios. (p.2)	As ICC podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades e relações entre os cidadãos. A exposição a conteúdo cultural e criativo pode estimular a abertura para melhor prefigurar e reconhecer desafios e crises, inspirar pesquisa e inovação orientada para soluções.
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	Definição do Parlamento Europeu ³⁸	Metodologia Discussão do tópico em estudo. Inicialmente foram destacados os aspetos onde as ICC podem abordá-los de forma inovadora. Numa segunda fase é discutida como essa capacidade necessita do apoio público e fornecem uma visão geral das principais iniciativas políticas a nível nacional, da UE e internacional. - Revisão de literatura académica e estratégica, e discussão. (p.2)	A criatividade pode estimular uma maior intuição, diante de informações limitadas e grande incerteza, e contribui para a experimentação, prototipagem rápida e teste de soluções alternativas. A criatividade pode nutrir as cidades como centros dinâmicos de inovação e ecossistemas, promovendo uma atitude empreendedora.
	Publicação	Conceito		
	Sustainability	Spillovers		
	País de origem	Impacto	1) Criatividade, diversidade cultural e valores dos europeus, 2) coesão e identidade europeia, 3) emprego, resiliência económica e crescimento inteligente europeus e 4) relações externas da Europa (p.2)	Além disso, a criatividade é sinérgica, com uma mentalidade de inovação, pois a cultura e a vida cultural podem ajudar indivíduos e organizações a se conectarem melhor, principalmente em ambientes urbanos.
	Suécia e Reino Unido			
Contexto geográfico			Contribuição	
União Europeia (p.1)			Opinião (submetido ao processo peer-review)	

³⁸ European Parliament. Report on a Coherent EU Policy for Cultural and Creative Industries (2016/2072(INI); European Parliament: Brussels, Belgium, 2016.

				<p>As ICC também podem contribuir para reforçar a coesão social a nível local, nacional e europeu.</p> <p>O património cultural é por vezes entendido como um meio de produção de ideologias de Estado, um instrumento de poder cultural, ou de estabelecimento de um conjunto de normas sociais, religiosas e políticas, necessárias para controlar os seus cidadãos. (p.12 e 13)</p>
Palavras-chave				
Cultural and creative industries; EU societal challenges and policy; Innovation; Cultural crossovers				
Entidades envolvidas				
Department of Arts History, Uppsala University e Business School for the Creative Industries, University for the Creative Arts, UK (p.1)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
The unintended consequences of a culture-led regeneration project in Beijing, China (Hu & Morales, 2016)	7	Projeto de regeneração urbana com base na cultura	Ilustrar como projetos de regeneração urbana em locais históricos podem desenvolver consequências não intencionais. (p.148)	<p>Numa primeira fase, apesar do projeto ter levado a um crescimento económico, provocou efeitos irreversíveis em termos de património. Os impactos negativos não são tão dramáticos e surgem apenas numa fase posterior.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Económicos: Na primeira fase, verificou-se um aumento das atividades comerciais e aumento da renda para a comunidade (++); expulsão de atividades culturais nativas (-). Na segunda fase, verificou-se um aumento das atividades comerciais e um aumento relativo da renda para a comunidade; aumento da diversidade (++); expulsão de atividades culturais nativas (- -). ▪ Sociais: Na primeira fase verificou-se participação dos residentes; o apego à comunidade aumentou (++); alguns residentes foram excluídos (-). Na segunda fase, os residentes participaram menos; o apego à comunidade
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	Indústrias culturais, artísticas e criativas e ofícios (p.149)		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Journal of the American Planning Association	Impactos	Estudo do caso. Técnicas utilizadas: observação do local e 25 entrevistas semiestruturadas locais, visitantes e comerciantes. Foram analisadas duas etapas: a) o processo cultural entre 2006 e 2010 e b) o boom turístico ocorrido entre 2010 e 2014. (p.148)	
	País de origem	Impacto	- Estudo Qualitativo - Avaliação pré e pós fenómeno	
	China e Reino Unido	Impactos económicos, sociais, ambientais, culturais, de ordenamento do território e tipo de negócio (p.50)	Contribuição	
Contexto geográfico		Empírica		
	Pequim, China (p.148)			

				<p>“ameaçado” (+); a maioria dos residentes sente-se excluída (- -).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ambientais: Na primeira fase verificou-se um aumento no ruído, trânsito e desperdício. Na segunda fase verificou-se um aumento no ruído e trânsito; aumento da gestão de resíduos e problemas de prestação de serviços públicos. ▪ Culturais: Na primeira fase verificou-se sucesso na preservação da cultura histórica, na melhoria da qualidade de construção e no estímulo da cultura criativa (++); diminuição da qualidade cultural da área (-); perda da imagem histórica (-). Na segunda fase verificou-se: preservação da cultura histórica; melhoria da qualidade de construção e estímulo da cultura criativa (+); queda da qualidade cultural na área (- -); perda da imagem histórica (- -).
--	--	--	--	--

				Ordenamento do território e tipo de negócio: Na primeira fase verificou-se uma diminuição do uso residencial e transição para o comercial; surgiram novos restaurantes, hotéis, bares e cafés; surgimento de lojas criativas originais e negócios orientados para a cultura; produtos artesanais; comodidades públicas. Na segunda fase verificou-se uso residencial menor e maioritariamente comercial; transição para lojas orientadas para o turismo; novos museus e locais abertos ao público para atrair mais turismo; ATMs; transportes (parques de estacionamento e sistema de transporte subterrâneo). (p.150)
Palavras-chave				
Não disponível (ND)				
Entidades envolvidas				
Institute of National Economy at Shanghai Academy of Social Science e Department of Town and Regional Planning at the University of Sheffield, United Kingdom (p.151)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados	
No big deal!? Live Nation's impact on the Belgian festival market (Huijgh & Evens, 2012)	2	Live Nation Festival	Iniciar o debate sobre o impacto dos promotores globais de música ao vivo no lado da oferta e na estrutura de mercado dos mercados locais de festivais de música popular. (p.88)	A Live Nation Festival alterou a estrutura do mercado de festivais belga e transformou a rivalidade inicial entre as partes num modelo de negócios centralizado.	
	Tipo de publicação	Modelo/definição			
	Artigo de jornal	Classificada como Indústria Criativa Periférica	Estudo do caso com recurso a análise de dados estatísticos e informação interna do festival, dados secundários; os dados e métricas foram padronizados, para tornar os dados o mais comparáveis possíveis; entrevistas em profundidade, focus group e painéis de debate com mais de 30 stakeholders (organização do festival, agências de reserva), empresas locais e organizações de eventos subsidiadas na Bélgica (p.89)	A entrada da Live Nation Festival levou a uma indústria mais concentrada, do ponto de vista horizontal e vertical, no entanto, a organização do festival experienciou poucas mudanças relativamente à política de reservas e comportamento de mercado do player líder.	
	Publicação	Conceito			Metodologia
	Creative Industries Journal	Impacto			
	País de origem	Impacto	Oferta e estrutura de mercado dos festivais de música popular locais (p.88)	- Abordagem multidisciplinar longitudinal	A Live Nation Festival estimulou o talento local. (p.88 e 89)
	Bélgica				
	Contexto geográfico			Contribuição	
	Bélgica			Empírica	
	Palavras-chave	Creative; Live music and festival industries; Globalization; Monopoly; Cultural diversity; Ticketing			
Entidades envolvidas					
University of Antwerp e Ghent University (p.87)					

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Creative industries agglomeration, regional innovation and productivity growth in China (Hong et al., 2014)	29	Aglomeração de Indústrias Criativas	H2: Como a variação na CIA leva à diferença no crescimento de TFP regional? (p.259)	Resultados Gerais: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Desenvolvimento dos CIA (Creativity Industries Agglomeration) da China e crescimento económico estão distribuídos de maneira diferente ao longo do país; ▪ CIA apresentam potencial para melhorar o crescimento regional de TFP; ▪ CIA apresentam maior efeito no crescimento de TFP do que as aglomerações de manufatura na China; ▪ CIA apresentam um significativo e positivo impacto no crescimento TP (Technological Progress), o que significa que a inovação regional na China pode ser melhorada nas regiões onde as IC se encontram bastante concentradas; ▪ A aglomeração de IC não tem efeitos significativos nas mudanças regionais em
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	Modelo próprio: 1) Investigação científica e serviços tecnológicos (R&D, serviços técnicos e profissionais, troca e comercialização de tecnologia), 2) Serviços de negócio (design, publicidade, serviços de propriedade intelectual, de turismo e relacionados), 3) serviços de software e computadores (desenvolvimento de software, serviços de computadores, transmissão de informação e processamento de dados), 4) Resident Services e relacionados (design de moda, artes performativas e serviços relacionados), 5) Cultura, Desporto e atividades recreativas (transmissão media, cinema, jogos, música, artes culturais, desportos e entretenimento) (p.260)		
	Publicação	Conceito	Metodologia	

	Chine Geographical Science	Impacto	Estimação dos efeitos de aglomeração através da análise de dados estatísticos;	<p>eficiência técnica, de gestão, organizacional ou economias de escala;</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ O crescimento de TFP é afetado negativamente, ainda que de forma pouco significativa, pela baixa eficiência do desenvolvimento das IC chinesas e pelo declínio de TEC (Technical Efficiency Change); <p>Impactos regional das CIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ O desenvolvimento de CIA pode promover significativamente o crescimento de TFP, através de mudanças tecnológicas, ao invés de crescimento de eficiência técnica; ▪ As CIA não têm um papel significativo na promoção do crescimento de produtividade local do interior, mudanças de eficiência ou processos de inovação; ▪ O crescimento de TFP na região do interior é lento e menor que o da zona costeira; ▪ O controle da estrutura industrial tem um efeito
	País de origem	Impacto		
	China e Austrália	Crescimento da Produtividade Total dos Fatores (TFP) da China (p.258)	<p>Variáveis dependentes: índice TFP, índice TP e índice TEC;</p> <p>Variáveis independentes: índice de CIA;</p> <p>Variáveis de controlo: FDI, FDD e ISC;</p> <p>Variável instrumental: Densidade relativa de emprego nas IC; (p.261)</p> <p>- Estudo quantitativo</p>	
	Contexto geográfico		Contribuição	
	China		Empírica	

				<p>negativo no crescimento de TFP.</p> <p>Em resumo, as CIA afetam o crescimento regional da TFP de forma diferente entre regiões; o crescimento da TFP na região litoral beneficia significativamente das CIA, enquanto no interior o crescimento da produtividade não é significativamente atribuível ao desenvolvimento dos CIA. (p.263 a 266)</p>
Palavras-chave				
Creative industries; Spatial externality; Creativity industries agglomeration; Total factor productivity; Economic growth				
Entidades envolvidas				
School of Management, University of Science and Technology of China e Curtin University Sustainability Policy Institute, Curtin University. Com o apoio da National Natural Science Foundation of China ³⁹ (Nº 71172213, 71171183), Ministry of Education, Humanities and Social Sciences project (Nº 09YJA630153, 10YJA790260), National Social Sciences Foundation of China (Nº 08&ZD043), Australian Research Council ⁴⁰ e Chinese Academy of Sciences special grant for postgraduate Research, Innovation and Practice (p. 258)				

³⁹ https://www.nsf.gov.cn/english/site_1/index.html

⁴⁰ <https://www.arc.gov.au/>

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Joining the dots - Understanding the value generation of creative networks for sustainability in local creative ecosystems (Komorowski et al., 2021)	0	Redes Criativas	Mapear as semelhanças e diferenças entre as redes criativas do Reino Unido e explorar como as redes criativas geram valor acrescentado. (p.2)	As redes criativas podem atuar como catalisadores de sustentabilidade e criar um contexto favorável no qual as comunidades criativas mais resilientes possam florescer. Redes criativas criam valor ao interconectar agentes da hélice quádrupla; 2) As redes criativas criam valor de diferentes maneiras, incluindo impactos de valor económico, social e cultural (pp.11 e 12)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	Organizações em rede que trabalham para criar colaboração e/ou crescimento e sustentabilidade nas IC locais/regionais (p.3)		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Sustainability	Valor Acrescentado	Análise da rede de valor; os dados foram recolhidos através de questionários, dados secundários e <i>focus group</i> ; os dados foram recolhidos das 22 redes criativas do Reino Unido, identificadas através de investigação documental; 15 participaram na investigação e, em seguida, no <i>focus group</i> , com o objetivo de recolher dados aprofundados sobre o funcionamento das redes e a cocriação de um novo esquema para a compreensão do processo de geração de valor das redes criativas para a sustentabilidade (p.4) - Abordagem multidisciplinar	
	País de origem	Impacto		
	Reino Unido	Sustentabilidade dos ecossistemas criativos locais (p.2)		
	Contexto geográfico		Contribuição	
	Redes criativas no Reino Unido (p.1)		Empírica	
	Palavras-chave	Creative networks; Value networks; Creative industries; Quadruple helix; Creative ecosystems; Sustainability		
Entidades envolvidas				
College of Arts, Humanities and Social Sciences e School of Journalism, Media and Culture, Cardiff University.				

Financiado pela Cardiff University's Creative Economy Unit e pela Creative Cardiff Network⁴¹ (p.12)

⁴¹ <https://www.creativecardiff.org.uk/>

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Creative actors and historical-cultural assets in urban regions (Kourtit & Nijkamp, 2019)	18	Património e Monumentos Históricos	Examinar se a distribuição de agentes criativos (empresas e funcionários) entre aglomerações urbanas holandesas está relacionada com bens de património cultural históricos (equipamentos culturais e monumentos históricos). (p.977)	Existe uma relação positiva entre a participação dos setores criativos e o património cultural. Os resultados globais confirmam uma relação significativa entre bens do património cultural e agentes criativos (p.988)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	NE		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Regional Studies	Impacto	Análise exploratória de dados estatísticos geográficos, técnicas de modelagem económica, análise regressão <i>cross-section</i> . Os indicadores de capital cultural foram: número de museus, número de teatros, número de cinemas e número de monumentos do Estado; os indicadores da proporção do setor criativo foram: proporção do número de empresas em 1994, proporção do número de empresas em 2009, proporção de FTE (<i>full-time equivalent</i>) em 1994 e proporção de FTE em 2009; crescimento do número de empresas entre 1994 e 2009, crescimento do emprego entre 1994 e 2009, número de empresas e FTE; proporção de empresas das IC e património cultural, proporção de emprego das IC e do património cultural, alteração na proporção de empresas e do emprego das IC e do património cultural entre 1994 e 2009. (p.980)	
	País de origem	Impacto		
	Países Baixos e Polónia	Atração de profissionais criativos (p. 977)		
	Contexto geográfico		Contribuição	

	Amesterdão, Roterdão, Hague e Utrecht (Países Baixos)		Empírica	
Palavras-chave				
Creative actors; Urban agglomerations; Cultural heritage; Historical monuments; Creative-cultural complex				
Entidades envolvidas				
Smart Cities and Data Analytics Lab, JADS (Jheronimus Academy of Data Science)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Knowledge management, knowledge transfer and organizational performance in the arts and crafts industry: a literature review (Latilla et al., 2018)	73	Artes e Ofícios	Fornecer uma revisão de literatura sobre a relação entre gestão do conhecimento, transferência de conhecimento e desempenho organizacional nas organizações de artes e ofícios. (p.1)	A literatura demonstra o interesse crescente no conhecimento e na transferência de conhecimento nas organizações de artes e ofícios. O reconhecimento da literatura acadêmica da centralidade da gestão e transferência do conhecimento dentro das organizações de artes e ofícios é recente. A investigação mostra que, ao longo dos anos, o foco no conhecimento nas organizações de artes e ofícios e na transferência de conhecimento tornou-se progressivamente mais detalhado e preciso. (p.17)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Review em jornal	Classificam IC e incluem: Arquitetura, mercado de Artes e Antiguidades, Ofícios, Design, Design de Moda, Música, Artes Performativas e Editorial (p.2)		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Journal of Knowledge and Management	Transferência	Revisão de literatura sistemática (p.5)	
	País de origem	Impacto	Contribuição	
	Itália	Performance organizacional das empresas do setor (p.2)		
	Contexto geográfico		Empírica	
Contexto geográfico	Não aplicável (NA)			
Palavras-chave				
Knowledge transfer; Knowledge management; Arts and crafts organizations; Craftsmen				
Entidades envolvidas				
Politecnico de Milano, Department of Management, Economics and Industrial Engineering, Milano, Italy; Politecnico di Bari, Italy; Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano, Italy				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Knowledge management, knowledge transfer in arts and crafts organizations: Evidence from an exploratory multiple case-study analysis (Latilla et al., 2019)	21	Artes e Ofícios	O objetivo do artigo é analisar e discutir cinco casos de estudo longitudinais para investigar como, nas organizações das artes e ofícios, o conhecimento pode ser sistematizado e transferido, tornando-se numa fonte de vantagem competitiva. (p.1)	O conhecimento adquirido e retido pelos artesãos é crucial para a sobrevivência das organizações artísticas e artesanais, e para a sua rendibilidade a longo prazo; no entanto, da investigação emergiu um certo desconhecimento das empresas sobre a relevância estratégica do saber e das competências dos artesãos, e de como transferir de forma prática e eficaz os seus conhecimentos para uma futura geração de jovens artesãos. Notou-se que os gerentes tendem a não ser capazes de transferir o conhecimento necessário para o sucesso da organização a longo prazo. Além disso, surgiu a falta de uma política comum de transferência de conhecimento para diferentes organizações, pois cada organização tende a definir as premissas, os objetivos, as formas, os conteúdos, os beneficiários e o propósito geral do seu processo de transferência de conhecimento, em consonância com os objetivos estratégicos. Portanto, não foi possível definir uma estrutura padrão para o processo de transferência de conhecimento, pois é
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	Classificam como IC (definição da DCMS)		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Journal of Knowledge and Management	Transferência	Múltiplos estudos do caso longitudinais, analisados por caso e cross-case. Os dados foram recolhidos através de entrevistas semiestruturadas com profissionais executivos(as) do artesanato e jovens funcionários(as); com as entrevistas com executivas(os) pretendeu-se obter uma visão estratégica da gestão das organizações, no que diz que respeito à exclusividade dos produtos vendidos, a força da marca e o seu impacto nos negócios; as entrevistas com profissionais do artesanato destinaram-se a analisar o processo de transferência de conhecimento de nível operacional; as entrevistas com jovens funcionários(as) tiveram como objetivo entender como cada organização transfere conhecimento para a geração jovem para preservar ao longo do tempo o valor de suas tradições e património (p.1341)	
	País de origem	Impacto	- Estudo qualitativo longitudinal	
	Itália	Vantagem competitiva das empresas do setor (p.1335)	Contribuição	
	Contexto geográfico		Empírica	
	NA			

				<p>influenciado pela estrutura organizacional, o estilo de gestão da organização, o contexto social e o território onde a organização está localizada, bem como o mercado-alvo e o nicho específico de clientes que compram os produtos da organização. (p.1347)</p>
Palavras-chave				
<p>Knowledge transfer; Knowledge management; Organizational performance; Creative industry; Arts and crafts organizations; Craftsmen</p>				
Entidades envolvidas				
<p>Politecnico de Milano, Department of Management, Economics and Industrial Engineering, Milano, Italy; Politecnico di Bari, Italy; Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano, Italy (p.1335)</p>				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
The impact of related variety on the creative employment growth (Lazzeretti et al., 2017)	21	Indústrias Culturais e Criativas	H1: A variedade relacionada com as ICC e o crescimento do emprego nas ICC estão positivamente associados. H2: Não há relação entre a variedade não relacionada de ICC e o crescimento do emprego dentro das ICC. H3: A variedade relacionada com as ICC tem um impacto positivo no crescimento do emprego na economia geral. (p.497)	H1 e H2: Encontrou-se uma significância altamente positiva para a variedade relacionada, mas nenhuma significância para a variedade não relacionada. H3: Os resultados mostram que não existe relação entre o crescimento de emprego e a variedade relacionada de ICC. Os resultados obtidos são satisfatórios, pois evidenciam pelo menos dois fatores substanciais: <ul style="list-style-type: none"> o primeiro foi o impacto positivo das ICC no emprego no setor criativas nas áreas geográficas em estudo, e o segundo foi a ausência de qualquer impacto das ICC na economia geral (p.509 e 510)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	DCMS		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	The Annals of Regional Science	Impactos	Abordagem de variedade relacionada para medir a relação entre o crescimento de emprego das ICC e a variedade relacionada; a variável dependente do modelo: Crescimento do emprego a longo prazo a nível regional; a variável respetiva à variedade foi dividida em dois indicadores diferentes: a variedade não relacionada, como a quantidade total de dispersão no nível de 2 dígitos; assumindo-se que os setores que não partilham os mesmos dois dígitos são não relacionados, então quanto maior esse valor, mais a área será composta por setores industriais dissimilares, sendo que altos níveis de dessa variável estão associados a baixos spillovers de conhecimento; variáveis de controlo foram incluídas; densidade populacional de cada região, percentagem de residentes com ensino superior (p.499)	
	País de origem	Impacto		
Itália	Desenvolvimento económico e crescimento do emprego local (p.494)			

			- Estudo quantitativo	
	Contexto geográfico		Contribuição	
	Itália (p.491)		Empírica	
	Palavras-chave			
	ND			
Entidades envolvidas				
Department of Economics and Management, University of Florence, Italy (p.491)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
The creative industries and urban economic growth in the UK (Lee, 2014)	35	Indústrias Criativas	Testar a ligação entre as indústrias criativas e o crescimento dos salários e do emprego num painel de áreas “travel-to-work”, de 2003 a 2008. Q1: As indústrias criativas levam ao crescimento? Q2: Através de qual (se existir) canal teórico os efeitos operam? (p.456)	As IC impulsionam o crescimento dos salários e do emprego. O efeito de crescimento estende-se a outros setores, o que implica que o impacto das IC vai além dos salários e do emprego no setor. Há evidências de que esses efeitos ocorrem de forma diferente nas economias locais urbanas e não urbanas; nas economias urbanas, as IC impulsionam o crescimento salarial, mas não o emprego - uma explicação provável é que as IC espremam setores menos produtivos das cidades, onde a competição por recursos é mais intensa; uma vez que essas pressões não se aplicam em áreas menos densas, o emprego também aumenta. As IC impulsionam o crescimento e não o contrário. (p.466 e 467)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	DCMS		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Environment and Planning A: Economy and Space	Spillovers	Modelo de regressão de dados: Variáveis dependentes: 1) salários, excluindo as ICC, 2) salários do setor privado excluindo as ICC, 3) emprego excluindo as ICC e 4) emprego no setor privado excluindo as ICC; as variáveis independentes controlam os dados demográficos, estrutura industrial e emprego nas IC (p.458)	
	País de origem	Impacto	- Estudo Quantitativo	
	Reino Unido	Crescimento dos salários e do emprego (p.455)	Contribuição	
	Contexto geográfico		Empírica	
	Reino Unido (p.456)			
	Palavras-chave	Creative class; Creative industries; Economic growth; Cities; Great Britain		
Entidades envolvidas	Department of Geography and Environment, London School of Economics, England (p.455)			

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Research on the development of Chinese cultural and creative industries based on input-output analysis (Li & Fang, 2019)	0	Indústrias Culturais e Criativas	Analisar quantitativamente a estrutura e o “efeito onda” das indústrias culturais e criativas chinesas. (p.106)	Existe um desfasamento entre o impacto global das ICC na economia nacional e a expectativa; o coeficiente de sensibilidade de cada setor das ICC é inferior a 1, o que indica que a promoção da economia nacional não é significativa; nesse sentido, a combinação do desenvolvimento das ICC e as reformas do lado da oferta promove a interação e integração das ICC com outras indústrias da economia nacional, formando uma boa estrutura industrial e qualidade. As vantagens das ICC devem ser melhoradas; os três principais setores no índice de valor agregado são os índices de maior valor agregado de serviços de software, telecomunicações e entretenimento; a taxa de valor acrescentado dos restantes setores tem de ser melhorada. (p.110)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo em conferência	NE		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	International Conference on Economic Management and Model Engineering	Efeito onda	Método Input-output para analisar a eficiência das ICC e o papel impulsionador das indústrias a montante e a jusante (p.106)	
	País de origem	Impacto	- Estudo Quantitativo	
	China	Efeito onda calculado através da taxa intermédia da procura, a taxa intermédia de input, o coeficiente de influência e o coeficiente de sensibilidade (p.106)	Contribuição	
	Contexto geográfico		Empírica	
	China (p.106)			
Palavras-chave				
Cultural and creative industries; Input-output method; Industrial structure; Ripple effect				
Entidades envolvidas				
Business School, Beijing Institute of Fashion Technology, China. Financiado por Beijing Social Science of China (Nº 12JGB028) (p.110)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Predictors and impact of arts engagement during the COVID-19 pandemic: Analyses of data from 19,384 adults in the COVID-19 social study (Mak et al., 2021)	25	Artes	QI3: O envolvimento artístico em casa estava relacionado com a capacidade das pessoas em lidar com as suas emoções durante o confinamento? (p.1)	Todas as atividades artísticas exploradas foram utilizadas como estratégias de aproximação e evitação para ajudar a lidar com suas emoções, enquanto as artes digitais e a escrita, o artesanato e a leitura por prazer também ajudaram a melhorar o autodesenvolvimento das pessoas (p.15)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	Incluem: Arte e escrita digitais, Atividades musicais, Ofícios e leitura (p.4)		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Frontiers in Psychology	Impacto	Questionário para medir como as pessoas entrevistadas usaram as atividades artísticas durante a pandemia para regular as suas emoções, com base na escala ERS-ACA (Emotions Regulation Strategies for Artistic Creative Activities Scale. As pessoas entrevistadas receberam um conjunto de 18 questões (p.4)	
	País de origem	Impacto		
	Reino Unido	Regular as emoções dos(as) utilizadores(as) durante o confinamento (p.9)	- Estudo Quantitativo	
	Contexto geográfico		Contribuição	
	Londres, Reino Unido (p.1)		Empírica	
	Palavras-chave	Arts engagement; Covid-19; Socio-economic position; Psychosocial wellbeing; Coping styles; Emotion regulation		
Entidades envolvidas				
Department of Behavioural Science and Health, University College London, United Kingdom. Financiado por: Nuffield Foundation ⁴² (WEL/FR-000022583), MARCH Mental Health network e pela Wellcome Trust ⁴³ (221400/Z/20/Z). Foi também apoiado pelo ESRC WELCOMM project e pela Arts Council England ⁴⁴ (INVF-00404362)				

⁴² <https://www.nuffieldfoundation.org/>

⁴³ <https://wellcome.org/>

⁴⁴ <https://www.artscouncil.org.uk/>

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Knowledge spillovers and entrepreneurial opportunities: The case of Sannio FilmFest (Migliaccio & Rivetti, 2012)	1	Indústrias Culturais	Examinar os spillovers de conhecimento que surgem de empresas das indústrias culturais, com foco em festivais culturais, e investigar a relação entre spillovers de conhecimento e oportunidades de negócio. (p.4)	(Ausência de conclusões/resultados claramente identificáveis)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo em secção de livro	NE		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Advances in Culture, Tourism and Hospitality Research	Spillovers de conhecimento	Estudo do caso longitudinal. Observação de participantes, entrevistas não estruturadas e semiestruturadas com responsáveis das organizações e análise de documentos (p.10 e 11) - Estudo qualitativo longitudinal	
	País de origem	Impacto		
	Itália	Criação de oportunidades de negócio (p.4)	Contribuição	
	Contexto geográfico		Empírica	
Sannio, Itália (p.1)				
Palavras-chave	Knowledge spillovers; Cultural industries; Symbolic knowledge and embodied knowledge; New firms and entrepreneurial opportunities			
Entidades envolvidas				
University of Sannio, Second University of Naples.				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Understanding innovation in creative industries: Knowledge bases and innovation performance in art restoration organisations (Molina et al., 2019)	6	Indústrias Criativas	H1: A existência de bases de conhecimento não simbólicas reforça as bases de conhecimento simbólicas, formando capacidades de restauração complexas e superiores que influenciam o desempenho inovador? (p.421)	H1: O número de bases de conhecimento afeta positivamente a capacidade de restaurar diferentes obras de arte, o que, por sua vez, aumenta o desempenho inovador dos museus. H2: As bases de conhecimento aumentam o acesso e uso de informações externas e as informações externas melhoram o desempenho da inovação. No geral, um aumento numa base de conhecimento diferente da simbólica aumenta indiretamente a produção de inovação. (p.435)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	UNCTAD		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Innovation: Organization & Management	Impacto	Adaptação da metodologia CIS (<i>Community Innovation Survey</i>) às IC. Questionários realizados em 167 museus; mapeamento de dados de acordo com as variáveis analisadas: Input de conhecimento interno, Input de conhecimento externo e Outputs de inovação (pp. 430 e 436)	
	País de origem	Impacto	- Estudo Quantitativo	
	Espanha	Desempenho inovador dos museus (p.421)	Contribuição	
	Contexto geográfico		Principalmente empírica	
	167 museus em 43 países dos 5 continentes (p.427)			
	Palavras-chave	Innovation; Creative industries; Cultural industries; Art restoration; Symbolic-based industry; Resource-based view; Knowledge bases		
Entidades envolvidas				
Department of Management, Universitat Politècnica de València, Spain e Department of Applied Economics II – Structure, Universitat de València, Spain (p.421)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
A study on relationship between cultural industry and economic growth in Vietnam (Ngo et al., 2019)	6	Indústrias Culturais	Investigar a relação entre o crescimento cultural e económico, quer o efeito direto (impacto na procura das indústrias culturais no crescimento do PIB), quer no efeito indireto (impacto das indústrias culturais no crescimento económico através de outros setores da economia). (p.788)	<p>A Indústria Cultural no Vietname ainda não é um setor importante, uma vez que o impacto induzido pelo VA (Valor Acrescentado) de um aumento unitário na procura final (Pf) dessa indústria é relativamente pequeno em comparação com outros setores. No entanto, enquanto o VA induzido por um aumento unitário da Pf de outros setores se manteve estável de 2012 a 2016, o VA induzido por um aumento unitário da Pf da Indústria Cultural aumentou duas vezes no quadriénio.</p> <p>Embora a contribuição para o crescimento económico do valor acrescentado induzido pelos setores da indústria e serviços tenha sido muito maior do que a indústria cultural, a taxa média de crescimento da Pf da indústria cultural induzida do Vietname foi a mais alta entre todos os setores.</p> <p>O índice de sensibilidade à dispersão da indústria cultural é relativamente pequeno em comparação com outros setores, indicando que a indústria cultural é relativamente estável.</p> <p>Por outro lado, a influência da indústria cultural no estímulo de outros grupos de indústrias da economia é alta e tende a aumentar no período 2012-2016,</p>
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	Incluem: Serviços impressão, publicações, cinema, produção de programas televisivos, gravação de som e edição de música, serviços de transmissão, publicidade e estudos de mercado, serviços de agentes de viagem e serviços de suporte relacionados com promoção, serviços arte criativa e entretenimento, serviços de livraria, arquivos, museus e outras atividades culturais, desportos e serviços de entretenimento (p.789)		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Management Science Letters	Efeitos indiretos	Análise Input-output. Apresentação dos resultados e discussão (p.788)	
	País de origem	Impacto	- Estudo Quantitativo	
	Vietname	Crescimento económico através de outros setores de atividade (p.788)	Contribuição	
Contexto geográfico		Principalmente empírica		
	Vietname (p.788)			

				e para 2016, o poder de dispersão é quase igual a 1, o que satisfaz os requisitos como setor importante para a economia. (p.791 e 792)
Palavras-chave				
Cultural industry; Economic growth; Input-output table; Vietnam				
Entidades envolvidas				
National Economics University, Vietnam. É o resultado do projeto do governo do Vietname com o código KX04.13/16-20 & KX04.17/16-20 (p.793)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Do museums foster innovation through engagement with the cultural and creative industries? (Dalle Nogare & Murzyn-Kupisz, 2021)	6	Museus	Destacar que os museus produzem externalidades positivas para a economia local e regional em termos de um maior nível de inovação, e não, provavelmente, por meio de suas relações com as ICC. (p.672)	Apesar da sua diversidade, as relações entre museus e outras empresas e instituições de ICC que se qualificam como pobres em termos do potencial de desenvolvimento de inovação, superam aquelas ricas em spillovers de conhecimento. Argumentam que induzir os museus a se concentrarem nas relações com as ICC não é necessariamente desejável ou eficaz. (p.698 e 699) (Modelo conceptual em Anexo 2)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	NE		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Journal of Cultural Economics	Spillovers de conhecimento	Construção de modelo conceptual e aplicação da taxonomia a dados recolhidos de 261 museus polacos, análise e discussão dos dados (p.672)	
	País de origem	Impacto	- Estudo Quantitativo	
	Itália e Polónia	Promoção de inovação das ICC (p.672)	Contribuição	
	Contexto geográfico		Teórica e empírica	
	261 museus na Polónia (p.672)			
Palavras-chave	Museums; Cultural and creative industries; Innovation; Knowledge spillovers			
Entidades envolvidas				
Department of Economics and Management, University de Brescia, Italy; Institute of Geography and Spatial Management, Kraków, Poland (p.672) Financiado por Narodowe Centrum Nauki ⁴⁵ (Grant n° UMO-2018/31/B/HS4/0296) (p.701)				

⁴⁵ <https://www.ncn.gov.pl/>

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Cultural industries and spatial economic growth a model for the emergence of the creative cluster in the architecture of Toronto (Ochoa & Ramirez, 2018)	8	Cluster de arquitetura	Construir um modelo teórico com evidências empíricas para explicar as possibilidades de crescimento endógeno e consolidação de aglomerações espaciais. H1: As indústrias culturais melhoram o desenvolvimento das economias locais e regionais? (p.47)	Todas as variáveis analisadas apresentaram margens positivas, o que permite inferir que a produtividade é sustentada. Tal afirmação reforça a hipótese de que o cluster de Toronto apresenta uma causalidade criativa que transforma o capital humano e explora sinergias distintas para ativar o ciclo económico. Essas aglomerações representam uma significativa troca de renda e emprego; a utilização e organização do capital humano é fator chave para reduzir a incerteza da transferência de conhecimento, multiplicar o retorno do investimento e fomentar a inovação em várias regiões. (p.54)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Review em jornal	Classificam como Indústria Cultural		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	City, Culture and Society	Valor	Construção de modelo; Análise quantitativa correlacional/causal histórica e (p.47)	
	País de origem	Impacto	- Estudo Quantitativo	
	México	Desenvolvimento económico regional e local (p.47)	Contribuição	
	Contexto geográfico		Principalmente empírica	
	Cluster arquitetura, Toronto, Canadá (p.47)			
	Palavras-chave	Cultural industries; Creative cluster; Endogenous growth; Architecture		
Entidades envolvidas				
Department of Research and Postgraduate, Universidad Autónoma de Occidente, México (p.47)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Conducting creativity in the periphery of Sweden: A bottom-up path towards territorial cohesion (Petridou & Ioannides, 2012)	10	Indústrias Culturais	Explorar as interconexões entre os conceitos de coesão territorial, justiça espacial e sustentabilidade; e demonstrar a posição que as indústrias culturais têm e o papel que desempenham no nexo coesão territorial - justiça espacial - sustentabilidade. (p.121)	As organizações culturais de pequena escala, privadas, ou público-privadas, com ou sem fins lucrativos ou coletivos artísticos, contribuem para o bem comum da comunidade de forma sustentável, em linha com as dimensões de coesão territorial. (p.134)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	NE		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Creative Industries Journal	Valor	Entrevistas em profundidade a 2 artistas, responsável pela direção regional do museu local, 2 funcionários(as) de associações sem fins lucrativos, 1 empresário(a) de turismo, 1 dona(o) de uma galeria e 1 funcionária(o) do setor público (p.129)	
	País de origem	Impacto		
	Suécia	Coesão territorial, justiça espacial e sustentabilidade (p.121)	- Estudo Qualitativo	
	Contexto geográfico		Contribuição	
	Ostersund, Suécia (p.121)		Empírica	
	Palavras-chave	Territorial cohesion; Spatial justice; Creative industries; Sustainability; Regional policy; Peripheral regions		
Entidades envolvidas	Mid-Sweden University (p.119)			

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Cultural entrepreneurship in the context of spillovers within the cultural and creative industries: Case of design practice for social change (Petrova, 2018)	1	Setor do Design	QI1: O que é necessário para que os empreendedores culturais realizem transferências de conhecimento de um setor para outro? QI2: Que estratégias adotam para valorizar a sua inovação noutros lugares? QI3: Como os empreendedores culturais gerem as colaborações intersectoriais para criar uma estabilidade? (p.203)	(Ausência de conclusões/resultados claramente identificáveis)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo em secção de livro	NE		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Entrepreneurship in Cultural and Creative Industries	Spillovers	Estudo do caso através de uma abordagem baseada no valor; 4 entrevistas semiestruturadas com empreendedores(as) culturais dos projetos analisados, 4 focus groups com a equipa dos projetos, 26 entrevistas semiestruturadas com outros stakeholders; análise relatórios de avaliação (p.203)	
	País de origem	Impacto	- Estudo Qualitativo	
	Países Baixos	Spillovers de conhecimento ao setor dos serviços sociais (p.197)	Contribuição	
	Contexto geográfico		Empírica	
	Turim, Itália (p.2029)			
	Palavras-chave	Cultural entrepreneurship; Cultural and creative spillovers; Innovation; Design; Valorization		
Entidades envolvidas				
Center for Research in Arts and Economics, Zwolle, The Netherlands. Financiado pelo S-NODI ⁴⁶ , Turim (pp. 197 e 208)				

⁴⁶ <https://www.s-nodi.org/>

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Creative industries, new business formation, and regional economic growth (Piergiovanni et al., 2012)	62	Indústrias Criativas	Investigar o efeito das indústrias criativas, atividade empreendedora, atividades de direitos de propriedade intelectual, fornecimento de atrações e distritos indústrias no crescimento económico regional. (p.542)	O crescimento do emprego regional é significativamente influenciado pelos padrões predominantes de especialização setorial e pela taxa de crescimento da participação das empresas das IC.
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	NE		
	Publicação	Conceito	Metodologia	A formação de novos negócios é um importante determinante do crescimento regional; por outro lado, características que no passado contribuíram significativamente para o crescimento económico regional na Itália, como a presença de distritos industriais, acabaram por perder grande parte de sua função propulsora, enquanto a capacidade de uma região de obter patentes e introduzir novas marcas não promove o crescimento económico de maneira direta. Estes resultados sugerem que, nas regiões NUTs 3 italianas, a mudança na composição setorial da produção, com um deslocamento para certas atividades criativas e uma contração das atividades industriais tradicionais, pode ser mais benéfica para o crescimento do emprego do que as economias de aglomeração resultantes da organização da produção em distritos industriais e estratégias
	Small Business Economics	Impacto	Análise de regressão; as variáveis dependentes são relativas à taxa de crescimento de emprego; as variáveis independentes são: taxa de crescimento do número de empresas nas ICC, a parcela defasada de um período de empresas criativas na população de todas as empresas não agrícolas ativas na região em relação a 100 empresas, o crescimento incremental do stock de marcas, desenhos e modelos registados por região e o número defasado de um período de marcas, desenhos e modelos registados na respetiva região em relação a 1000 funcionários(as) (pp.544 e 455)	
	País de origem	Impacto		
	Itália e Países Baixos	Crescimento económico regional (p.540)	- Estudo Quantitativo	
	Contexto geográfico		Contribuição	Empírica
Províncias de Itália (p.540)				

				de direitos de propriedade intelectual agressivas. (p.555)
Palavras-chave				
Regional growth; Creativity; Entrepreneurship; Italian provinces				
Entidades envolvidas				
<p>ISTAT - Bologna, Italy; Faculty of Economics and Business Administration, Maastricht University, The Netherlands; Department of Economics, University of Bologna, Bologna, Italy.</p> <p>Financiado por: Enrico Santarelli por MIUR (PRIN 2006, "Innovation, Entrepreneurship, and Competitiveness of Italian Firms in the High-Tech Industries", protocol: #2006132439; e pelo Max Planck Institute of Economics, Entrepreneurship, Growth and Public Policy Group. pp. 540 e 555)</p>				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Hipsters vs. Geeks? Creative workers, STEM and innovation in US cities (Pose & Lee, 2020)	15	Trabalhadoras(es) criativas(os)	Investigar como a presença simultânea de trabalhadores STEM (<i>geeks</i>) e trabalhadores criativos (<i>hipsters</i>) em 290 áreas metropolitanas dos EUA durante o período entre 2005 e 2015, contribuiu para determinar o nível de inovação das cidades. (p.1)	<p>1) A presença de geeks (profissionais áreas STEM) está mais associada à inovação do que a presença dos hipsters (profissionais áreas criativas); a presença de ocupações STEM supera a das criativas quando são introduzidas simultaneamente na análise; contrariamente ao STEAM, a presença de criativos não tem relação com a inovação.</p> <p>2) Enquanto a presença de <i>geeks</i> representa uma fonte direta e rica de inovação nos EUA, ter altas participações de <i>hipsters</i> mais criativos também é potencialmente importante, mas de forma mais indireta; as cidades são mais inovadoras onde têm uma combinação dos dois; tanto os geeks como os hipsters são, portanto, centrais para a inovação, mas de maneiras diferentes.</p> <p>3) A presença de geeks é positiva e significativamente associada com inovação nas cidades, enquanto a dos hipsters não é significativa.</p> <p>A combinação de STEAM e trabalhadores criativos é fundamental para a capacidade de inovação das cidades americanas.</p> <p>Existe uma relação positiva entre STEM e inovação, mas isso só se</p>
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	Incluem áreas das artes e design (p.1)		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Cities	Spillovers	Análise de dados estatísticos secundários; construção de modelo e análise <i>cross-section</i> ; as variáveis dependentes analisadas foram: número de patentes per capita; variáveis independentes: % ocupações criativas, = ocupações STEM, interação criativas(os) e STEM; as variáveis de controlo: tamanho de MSA, rendimento per capita, proporção de homens na população, proporção de população não branca, média de idade, proporção de população empregada com ensino superior e a taxa de desemprego. Aplicação do modelo e discussão. (p.3)	
	País de origem	Impacto	- Estudo Quantitativo	
	Reino Unido	Fomentar a inovação nas cidades (p.1)	Contribuição	
	Contexto geográfico		Empírica	
	Áreas metropolitanas dos Estados Unidos da América (p.1)			

				aplica em cidades com maior proporção de ocupações criativas; sugerindo um efeito de interação. (p.6 a 8)
Palavras-chave				
Creativity; Creative class; STEM; Innovation; Cities; United States				
Entidades envolvidas				
Department of Geography & Environment, London School of Economics, United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland. Financiado por: Neil Lee financiado por AHRC Centre of Excellence for Policy and Evidence in the Creative Industries (GRANT reference AH/S001298/1). (p.8)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
From Titanic to Game of Thrones: Promoting Belfast as a Global Media Capital (Rappas, 2019)	4	Titanic e Game of Thrones	Investigar as formas pelas quais a associação com as <i>screen industries</i> contribui para o valor especial de uma região. (p.2)	(Ausência de conclusões/resultados claramente identificáveis)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	Screen industries		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Media, Culture & Society	Valor	Revisão de literatura, análise de dados secundários (informação implícita)	
	País de origem	Impacto	Contribuição	
	Turquia	Valorização da região (p.2)		
	Contexto geográfico		Opinião (submetido ao processo <i>peer-review</i>)	
Belfast, Irlanda do Norte (p.1)				
Palavras-chave	Belfast; Game of Thrones; Media industries; Screen production; Titanic; Urban studies			
Entidades envolvidas	Department of Media and Visual Arts, Koç University, Turkey (p.1)			

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
From culture 1.0 to culture 3.0: Three socio-technical regimes of social and economic value creation through culture, and their impact on European cohesion policies (Sacco et al., 2018)	34	Indústrias Culturais e Criativas	Desenvolver um novo modelo conceptual para analisar a evolução da relação entre produção cultural e diferentes formas de criação de valor económico e social em termos de três regimes sociotécnicos alternativos que surgiram ao longo do tempo. (p.1)	8 spillovers da participação cultural: Participação cultural; Bem-estar cultural; Sustentabilidade; Coesão social;
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	NE	Construção de modelo conceptual, com base na revisão de literatura e outros documentos, e discussão (p. 3)	Novos modelos de empreendedorismo; Desenvolvimento de uma sociedade de aprendizagem; Soft Power; Identidade local
	Publicação	Conceito		
	Sustainability	Spillovers		
	País de origem	Impacto	Criação de valor social e económico (p.1)	Contribuição
	Itália e EUA			
	Contexto geográfico			Teórica
	União Europeia (p.3)			
	Palavras-chave			
Culture 1.0-3.0; Patronage; Cultural and creative industries; Cultural participation; Cultural communities of practice; EU cohesion policies				
Entidades envolvidas				
Department of Humanities, IULM University Milan, Italy; University of Cambridge USA; Bruno Kessler Foundation, Trento Italy (p.1)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Creating the good life? A wellbeing perspective on cultural value in rural development (Scott et al., 2018)	33	Cultura	Oferecer uma estrutura conceptual diferente para considerar o valor da cultura, ampliando o debate sobre a contribuição da cultura na qualidade de vida. (p.174)	(Por motivos de extensão, o modelo conceptual encontra-se no Anexo 3)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	Definem cultura como um conjunto de práticas artísticas realizadas por pessoas criativas no contexto de locais e comunidades rurais que deram significado (p.174)		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Journal of Rural Studies	Valor	Revisão de literatura e análise de dois estudos do caso e mapeamento conceptual (para validação empírica) e proposta de modelo conceptual (informação implícita) (p.174)	
	País de origem	Impacto	Contribuição	
	Reino Unido	Qualidade de vida das(os) cidadãs(ãos) (p.174)	Teórica	
	Contexto geográfico	Duas organizações artísticas rurais em Northumberland, Nordeste da Inglaterra (p.176)		
Palavras-chave				
Rural development; Culture; Capabilities approach; Wellbeing; Policy				
Entidades envolvidas				
Department of Politics, Exeter University, Cornwall Campus, United Kingdom; Centre for Rural Economy, School of Agriculture, Food and Rural Development, University of Newcastle, United Kingdom; School of Arts and Culture, University of Newcastle, United Kingdom (p.173). O projeto referenciado no artigo foi financiado pelo Arts and Humanities Research Council (grant number AH/K002678/1). (P.181)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Collaboration and innovation models in information and communication creative industries - The case of Germany (Stejskal et al., 2018)	9	Indústrias Criativas	Analisar determinantes da cooperação e da inovação para examinar vários efeitos das atividades de informação e comunicação das indústrias criativas. (p. 193)	Nas IC, mostrou-se um maior efeito da comunicação interna e de mercado e os efeitos de spillover da colaboração externa baseada na comunicação com as universidades. (p.202)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	NE		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Journal of Information and Communication Technology	Efeitos	Os dados foram recolhidos através de um questionário aos países membros da UE, pela <i>Community Innovation Survey</i> (CIS). Foram obtidos dados de 6.328 empresas alemãs com no mínimo 10 funcionários(as). A amostra constitui 311 de empresas de 1) telecomunicações (código NACE: J61), 2) programação de computadores, consultoria e atividades relacionadas (código NACE: J62) e 3) Atividades de serviços de informação (código NACE: J63). A inovação das IC de informação e comunicação foi calculada através de: 1) número de empresas que introduziram no mercado um novo produto ou serviço e 2) percentagem de produtos inovadores no volume total de negócios. (p.196)	
	País de origem	Impacto		
	Chéquia	Desempenho económico através do papel no desempenho de produtos inovadores e no volume de negócios total (p.191)	- Estudo Quantitativo	
	Contexto geográfico		Contribuição	
	Alemanha (p.191)		Empírica	
Palavras-chave	Creative industry; Knowledge acquisition; Collaboration and innovation models			
Entidades envolvidas				
Institute of Economics Sciences Faculty of Economics and Administration, University Pardubice, Czech Republic; Institute of System Engineering and Informatics Faculty of Economics and Administration, University Pardubice, Czech Republic (p.191). Financiado por pelo scientific research project of the Czech Sciences Foundation grant n0. 17-11795S (p.203)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Modelling collaboration and innovation in creative industries using fuzzy set qualitative comparative analysis (Stejskal & Hajek, 2019)	14	Indústrias Criativas	Faltam estudos que examinem os efeitos 1) de aquisição de conhecimento, especialmente o conhecimento criativo, e 2) spillovers de conhecimento gerados em colaboração na indústria criativa. O artigo visa preencher essa lacuna e demonstrar que a colaboração de empresas criativas leva a um uso mais eficiente do conhecimento. (p.984)	Colaboradores criativos internos são fundamentais para os processos de inovação nas empresas; cooperação com entidades externas não influencia fundamentalmente a inovação e tende a desempenhar um papel complementar. Aquisição de conhecimento de mercado e a transferência de efeitos spillover ocorrem; esses efeitos têm forte potencial para serem transformados em inovação.
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	The Journal of Technology Transfer	Spillovers de conhecimento	Os dados foram recolhidos através de um questionário aos países membros da UE, pela <i>Community Innovation Survey</i> (CIS). No total foram obtidos dados de 5151 empresas com no mínimo 10 funcionárias(os) da Chéquia. As empresas das IC incorporadas na amostra foram: Atividades editoriais (códigos NACE: J58.1 e J58.2), programação de computadores, consultoria e atividades relacionadas (código NACE: J62) e Arquitetura, atividades de arquitetura e engenharia (código NACE: M71).	Uma empresa que inova com sucesso usa trabalhadores criativos internos e externos e utiliza ativamente os efeitos de spillover que emergem desse tipo de cooperação inovadora.
	País de origem	Impacto		As empresas não usam financiamento público para atividades de inovação; se o fizerem, tende a ser para fornecer infraestrutura ou maquinaria; os fundos públicos não são usados para aquisição e transferência de conhecimento, na maioria dos casos. No entanto, os spillovers de conhecimento do governo ocorreram na maioria dos cenários observados, sugerindo o importante papel das universidades e institutos de
	Chéquia	Aquisição e transferência eficiente do conhecimento das empresas (p. 984)	A inovação das IC foi calculada através do número de empresas que introduziram no mercado um novo produto ou processo; e pelas competências organizacionais, nomeadamente aquisição de conhecimento interno e externo e a colaboração. (pp. 978 a 988)	

			- Estudo Quantitativo	investigação como fontes de conhecimento.
	Contexto geográfico		Contribuição	O estudo mostrou empiricamente que empresas de IC podem criar spillovers através da colaboração em inovação.
	Chéquia (p.981)		Empírica	Em segundo lugar, confirmou que tanto a colaboração interna quanto a externa contribuem significativamente para a criação de inovação. A colaboração interna contribui em menor medida do que a externa ou sua combinação mútua. As empresas podem criar inovação de forma mais eficaz colaborando com outras empresas criativas.
				Em terceiro lugar, a investigação destacou a existência de efeitos spillover e seu efeito sobre a inovação como resultado da colaboração entre entidades econômicas (p.997 a 1002)
	Palavras-chave			
	Creative industry; Knowledge spillover; Collaboration; Innovation			
	Entidades envolvidas			
	Institute of Economics Sciences, Faculty of Economics and Administration, University of Pardubice, Czech Republic; Faculty of Economics and Administration, Institute of System Engineering and Informatics, University of Pardubice, Czech Republic (p.981); Financiado por: scientific research project of the Czech Sciences Foundation Grant n0. 14-02836S (p.1002)			

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Cultural and creative industries in urban tourism innovation: The example of the city of Rijeka (Stipanovic et al., 2019)	1	Indústrias Culturais e Criativas	Determinar o papel das indústrias culturais e criativas na criação de turismo urbano inovador com foco particular cidade de Rijeka, como capital europeia da cultura 2020. (p.655)	O papel das ICC na construção e inovação da oferta de turismo cultural representa a base para o desenvolvimento de Rijeka como destino cultural urbano (p.655)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo em conferência	NE		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Tourism in Southern and Eastern Europe: Creating Innovative Tourism Experiences	Papel	17 entrevistas em profundidade, questionário (a 5 profissionais das ICC, 3 trabalhadoras(es) em organizações culturais e atividades artísticas, 3 membros de associações envolvidas em programas culturais, 3 artistas independentes e 3 trabalhadores(as) em turismo e hospitalidade. (p.655)	
	País de origem	Impacto	- Estudo Qualitativo	
	Croácia	Criação de turismo urbano inovador na cidade de Rijeka (p.655)	Contribuição	
	Contexto geográfico		Empírica	
	Rijeka, Croácia (p.655)			
Palavras-chave				
Cultural and creative industries; Tourism; Cities; Innovation; City of Rijeka				
Entidades envolvidas				
University of Rijeka; Financiada pela University of Rijeka, para o projeto ZP UNIRI 1/17 (p.664)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
The creative economy and society: The Romanian Case (Suciu & Ivanovici, 2014)	0	Atividades Culturais e Criativas	Explicar as principais mudanças demográficas decorrentes do advento da sociedade criativa e identificar e discutir as principais ameaças enfrentadas pelas sociedades criativas decorrentes da própria natureza da atividade. (p.7)	Existe um grande potencial a ser explorado para que a economia cultural e criativa romena prospere, para que a classe e a sociedade criativa se desenvolvam e para que o comércio global beneficie da tradição e experiência romenas. A opinião é que a sociedade romena deverá passar por grandes mudanças positivas se for feito esforço sustentável na direção das atividades criativas e culturais e os lugares também prosperarão e atrairão turistas estrangeiros e locais e atuarão como um determinante do crescimento económico e do desenvolvimento. (p.10)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo em conferência	NE		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Social Sciences	Efeitos adversos	Revisão de literatura (p.10)	
	País de origem	Impacto	Contribuição	
	Roménia	Vitalidade urbana na Roménia (p.7)		
	Contexto geográfico		Empírica	
	Roménia (p.7)			
	Palavras-chave			
Creative economy and society; Urban vitality; Economical growth; Creativity-driven gentrification and dislocation				
Entidades envolvidas				
Bucharest University of Economic Studies, Romania (p.7)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Competitiveness & innovation within the creative economy (Suciu et al., 2018)	1	Indústrias Criativas	Examinar o impacto da criatividade e do trabalho criativo no desenvolvimento económico geral. (p. 431)	1) Correlação significativa entre GCI (Global Creativity Index) e GII (Global Innovation Index). 2) Correlação entre GCI e GComp (Global Competitiveness Index) é também significativa – o que confirma que as ICC não só melhoram o padrão de vida das pessoas, como também impulsionam a economia e tornam-na mais competitiva. 3) Correlação positiva entre GCI e HDI (Human Development Index) ⁴⁷ . 4) Não existe correlação significativa entre GCI e DBI (Ease of Doing Business). Países com altas pontuações de GCI tendem a ter melhores resultados económicos, uma classe empreendedora desenvolvida, maiores níveis de inovação e são mais competitivos. Países que investem em criatividade têm níveis mais altos de IDH. (p.436)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo em conferência	UNCTAD		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	New Trends in Sustainable Business and Consumption	Impacto	Análise de indicadores: GII, GComp, DBI e IDH. Foram utilizados dados de 2015, comparando as pontuações e classificações da UE-28 para determinar se existe correlação significativa entre cada um desses indicadores e o GCI, através das fórmulas de correlação de Pearson e Spearman.	
	País de origem	Impacto	Análise dos resultados, com foco na explicação das correlações.	
	Bucareste e Países Baixos	Desenvolvimento da economia em geral (p.431)	Análise das metodologias e resultados para prever o porquê da criatividade, inovação, competitividade e desenvolvimento humano apresentam uma tendência semelhante. (p.432)	
	Contexto geográfico		- Estudo Quantitativo	
	EU-28 (p.433)		Contribuição	
			Empírica	
Palavras-chave	Creative industries; Competitiveness; Global creativity index; Global competitiveness index			

⁴⁷ As três dimensões do HDI são: vida saudável e longa, conhecimento e nível de vida decente estão positivamente afetados pela economia criativa (Suciu et al., 2018).

Entidades involucradas

The Cucharest University of Economic Studies; Technical University of Eindhoven, The Netherlands; The University of Bucharest (p.431)

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Renovation of industrial heritage sites and sustainable urban regeneration in post-industrial Shanghai (Sun & Chen, 2021)	5	Indústria do Património	QI1: A renovação do património industrial catalisou um processo amplo de regeneração urbana em Shanghai? QI2: Que fatores possibilitam à renovação do património industrial, catalisar regeneração urbana sustentável no contexto chinês? (p.2)	Q.1 Descobriu-se que um processo de renovação bem-sucedido depende de políticas urbanas específicas; As diferenças na forma como as indústrias locais interagem com o mesmo regime de política urbana podem levar a efeitos regenerativos variados nas áreas circundantes; A dinâmica entre a identidade cultural e a renovação do património industrial é também um fator importante em relação à regeneração urbana sustentável nas áreas envolventes; A integração social pode ajudar a aumentar os potenciais efeitos de regeneração urbana sustentável associados à renovação do património industrial. (p.16 e 17) Q.2: Questões sobre se a renovação do patrimônio industrial pode catalisar a regeneração urbana sustentável, incentivando de forma inovadora a vida cultural e maximizando a criação de novo valor dentro dos atuais regimes formais de uso do solo, merecem uma investigação mais aprofundada (p.18)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	NE		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Journal of Urban Affairs	Efeitos	2 estudos do caso. Informação recolhida através de: questionários, entrevistas semiestruturadas, leitura relatórios, dados económicos, sociais e culturais, relacionados com atividades comerciais, preços, taxas de ocupação e média de preços habitação. (p.8)	
	País de origem	Impacto	- Abordagem Multidisciplinar	
	China	Regeneração urbana sustentável de Xangai (p.2)	Contribuição	
	Contexto geográfico		Empírica	
	Xangai, China (p.1)			
Palavras-chave				
	ND			
Entidades envolvidas				

Tongji University (p.1), Financiado por: NSFC projects "Research on technical system of 'Downtown Factory' community oriented regeneration in Yangtze River Delta Region" (51678412), "Research on Theory and Key Technology of Urban Center District Spatial Planning Based on Big Data" (51838002), Education Research and Construction Project at Tongji University (0100104500/096); National Natural Science Foundation of China (51678412,51838002); and Tongji University (0100104500/096) p.20

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Measuring the impact of digitized resources: The balanced value model (Tanner & Deegan, 2013)	3	Recursos digitais de património	Apresentar um novo modelo para medir o impacto dos recursos de património digital. (p.15)	Balanced Value Impact Model (Modelo BVI):
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo em conferência	NE	Construção de modelo para medição dos impactos dos recursos digitais de património, com base em informação recolhida numa breve revisão de literatura (p.15)	Impactos sociais e de audiência; Impactos económicos; Impactos de inovação; Impactos de processo interno (p.18)
	Publicação	Conceito		
	Digital Heritage International Congress	Impactos		
	País de origem	Impacto	NA	Contribuição
	Reino Unido			
	Contexto geográfico			Metodológica
	NA			
Palavras-chave				
ND				
Entidades envolvidas				
Department of Digital Humanities, King's College London, UK (p.15)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Investigating Miss Fisher: the value of a television crime drama (Turnbull & McCutcheon, 2017)	2	Série Miss Fisher's Murder Mysteries	Explorar o conceito de valor em relação à série Australiana Miss Fisher's Murder Mysteries. (p.56)	(Ausência de conclusões/resultados claramente identificáveis)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	Incluem nas Indústrias Criativas (p.56)		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Media International Australia	Valor	Discussão para a consideração dos valores não monetários indiretos e não quantificáveis da série televisiva, através de revisão de literatura e dados secundários (p.61)	
	País de origem	Impacto	Contribuição	
	Austrália	Benefícios não quantificáveis e indiretos não monetários para a economia em geral (p.56)	Opinião (submetido ao processo peer-review)	
	Contexto geográfico			
	Austrália (p.56)			
Palavras-chave				
Creative industries; Cultural value; Economic value; Production studies; Television drama				
Entidades envolvidas				
University of Wollongong, Australia (p.56); outcome of Australian Research Council (ARC) Discovery Project DP 160102510 ' Border crossings: the transnational career of the TV crime drama'. (P.67				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Production of New Creative Knowledge in a Local Developing Economy: The Case of Puerto Vallarta (Valdivia & Macip, 2018)	1	Indústrias Criativas	Propor um modelo para analisar como a interação social entre atores criativos gera conhecimentos criativos. (p.309)	A criatividade (representada como produção de conhecimento) aumenta mais sob condições de interação social do que sob uma base de comportamento individual. A interação social tende a aumentar a desigualdade na distribuição do conhecimento na MPV (Área Metropolitana de Puerto Vallarta); nesse sentido, um comportamento misto de produção de conhecimento (coletivo e individual) em oposição a um comportamento puramente coletivo gera menos desigualdade na distribuição do conhecimento entre os indivíduos; o comportamento misto permite que os indivíduos menos aptos – em termos de conhecimento – experimentem a mobilidade ascendente, mas também que os indivíduos mais aptos continuem a aumentar a criatividade. Melhorias nos saberes artísticos são benéficas para a produção de ideias no MPV. Há muito conhecimento comum entre os agentes criativos detetados etnograficamente (p.323 e 324)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	UNCTAD		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Journal of Economic and Social Geography	Spillovers de conhecimento	Estudo do caso. Construção de modelo; análise baseada no modelo (p. 310) através de entrevistas semiestruturadas, observação de participantes, trabalho de campo (p.318)	
	País de origem	Impacto	- Estudo qualitativo	
	México	Criação de novo conhecimento criativo (p.309)	Contribuição	
	Contexto geográfico		Principalmente empírica	
		Puerto Vallarta, México (p.309)		
		Palavras-chave		
	Knowledge spillovers; Creative industries; Production of ideas; Mixed methods			
Entidades envolvidas				

Regional Center for Multidisciplinary Research at National University of Mexico (UNAM); Graduate Program in Sociocultural Anthropology, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Mexico (p.309)

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados	
Spillover effects in Europe - a new research front (Vickery, 2015)	0	Indústrias Culturais e Criativas	Apresentar a lógica e as preocupações centrais do projeto sobre spillovers criativos e culturais, (p.5)	(Ausência de conclusões/resultados claramente identificáveis)	
	Tipo de publicação	Modelo/definição			
	Artigo de jornal	NE	<i>Project rationale</i> (p.5), através de revisão de literatura e documentos estratégicos (informação implícita).		
	Publicação	Conceito			Metodologia
	ENCATC Journal of Cultural Management and Policy	Spillovers			
	País de origem	Impacto	Opinião (submetido ao processo peer-review)		
	Reino Unido	NA			
	Contexto geográfico				
		Europa (p.5)			
Palavras-chave					
Spillover effects; EU policy; Industry and enterprise; Public investment					
Entidades envolvidas					
Centre for Cultural Policy Studies, University of Warwick, United Kingdom (p.5)					

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Coordination of the industrial relocation and the cultural and creative industries in the post-industrial age in Beijing (Wang & Fu, 2016)	1	Indústrias Culturais e Criativas	Discutir a necessidade e a viabilidade da realocação industrial em Pequim e o valor das indústrias culturais e criativas para a regeneração urbana de Pequim. (p.104)	As ICC, que possuem valor econômico e social, não apenas desempenham um papel importante no estímulo ao desenvolvimento econômico de Pequim, na conservação da cultura local e na proteção do meio ambiente, mas também fortalecem a função urbana de Pequim no campo da cultura e da inovação. Tanto a melhoria do ambiente da cidade como o desenvolvimento econômico devem ser levados em consideração no desenvolvimento futuro de Pequim. Ser uma cidade criativa é a direção futura de Pequim, e a promoção das ICC contribui para atingir esse objetivo. As estratégias culturais de Pequim são necessárias para promover a inclusão social, aumentar a diversidade cultural, aumentar a hereditariedade cultural, melhorar a economia e satisfazer a demanda cultural dos moradores. (p.108)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo em conferência	Modelo próprio: 1) Cultura e Artes, 2) Jornalismo e Publicação, 3) Rádio, Televisão e Cinema, 4) Serviços de software, network e de computadores, 5) Publicidade e Exibições, 6) Mercado de obras de arte, 7) serviços de design, 8) turismo e entretenimento e 9) outros serviços auxiliares (p.107)		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	International Conference on Management Science and Management Innovation	Valor	Análise de dados estatísticos (p. 104)	
	País de origem	Impacto	Contribuição	
	China	Regeneração urbana de Pequim (p.104)		
	Contexto geográfico			
	Pequim, China (p.104)		Empírica	
	Palavras-chave	Relocation; Decentralization of population; Cultural and creative industry; Beijing		
Entidades envolvidas	School of Land Science and Technology, China University of Geosciences, Beijing, China (p.104)			

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Pivoting post-pandemic: Not-for-profit arts and culture organisations and a new focus on social impact (Wearing et al., 2021)	0	Organizações Artísticas e Culturais	Examinar as formas estabelecidas de avaliar o valor económico e discutir o valor social mais amplo das organizações das artes e da cultura. Explorar métodos pelos quais pode ser medido e relatado. Fornecer literatura relevante e melhores práticas para a medição do impacto social. (p.44)	(Ausência de conclusões/resultados claramente identificáveis)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	Incluem as seguintes organizações: 1) Org. s/ fins lucrativos - Opera Australia, Sydney Symphony Orchestra e Australian Ballet; 2) Instituições governamentais - galerias, bibliotecas, memoriais de Guerra, locais de importância histórica e programas artísticos locais; 3) Organizações privadas - galerias, teatros, locais de música (p.48)	Metodologia	
	Publicação	Conceito		
	Cosmopolitan Civil Societies: An Interdisciplinary Journal	Impacto		
	País de origem	Impacto	Contribuição	
	Austrália	Impactos sociais amplos (p.45)		
	Contexto geográfico			
	Austrália (p.44)		Opinião (submetido ao processo peer-review)	
	Palavras-chave			
Social impact; Evaluation; Arts and culture; Not-for-profit; Covid-19				
Entidades envolvidas				
University of Technology, Sydney (p.44)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Creative professionals, local amenities and externalities: Do regional concentrations of creative professionals reinforce themselves over time? (Wedemeier, 2015)	9	Setor Criativo	Analisar o impacto do setor criativo no emprego total e no crescimento do emprego do setor criativo nas regiões da Alemanha ocidental de 1977 a 2004. H1: O setor criativo está positivamente ligado ao crescimento de emprego na Alemanha. H2: O setor criativo contribui significativamente para o crescimento de emprego no setor criativo. H3: Os equipamentos culturais estão ligados ao crescimento de emprego. (p.2467)	H1: A interpretação dos resultados é que a composição diversificada do emprego no setor criativo e o elevado número de profissionais criativos (massa crítica) são importantes para o crescimento do emprego; nesse sentido, a hipótese de que o setor criativo contribui para o crescimento do emprego, pode ser confirmada. H2: Resultado negativo e significativo, ou seja, reduz significativamente o crescimento do mesmo grupo de emprego. H3: As comodidades locais são grandes o suficiente dentro de regiões aglomeradas para acumular e polarizar ainda mais os profissionais criativos. (p.2473 a 2478)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	NE		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	European Planning Studies	Impacto	Modelo econométrico construído através de uma análise cross-section. Foram utilizados os dados do “IAB Regional file 1975-2004”. A variável dependente é o crescimento do emprego total. Análise dos resultados. (p. 2472)	
	País de origem	Impacto	- Estudo Quantitativo	
	Alemanha	Emprego total e crescimento de emprego no setor criativo das regiões da Alemanha Ocidental (p.2464)		
	Contexto geográfico		Contribuição	
	Alemanha ocidental (p.2464)		Empírica	
	Palavras-chave			
ND				
Entidades envolvidas				
Hamburg Institute of International Economics (HWWI), Bremen, Germany (p.2464)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados
Creative Industries agglomeration and entrepreneurship in China: necessity or opportunity? (Yu, 2020)	15	Indústrias Criativas	QI: Como o tipo de externalidades de aglomeração impacta no tipo de empreendedorismo ao nível regional? (p.420)	A aglomeração de IC, quer seja de especialização, quer seja de concentração, tem um efeito positivo e significativo no ODE (empreendedorismo impulsionado por oportunidade) regional, enquanto mesmo efeito no NDE (empreendedorismo impulsionado por necessidade) não é estatisticamente significativo. Os clusters do setor digital e de serviços criativos são determinantes para impulsionar o ODE, em vez de NDE; as externalidades de aglomeração no grupo das artes e cultura não estão significativamente associadas a NDE e ODE. (p.438)
	Tipo de publicação	Modelo/definição		
	Artigo de jornal	UNCTAD e DCMS		
	Publicação	Conceito	Metodologia	
	Industry and Innovation	Externalidades	Análise dados estatísticos (p.420)	
	País de origem	Impacto		
	China	Tipo de empreendedorismo a		
	Contexto geográfico	nível local (p.421)	Contribuição	
	China (p.420)		Empírica	
Palavras-chave				
Creative industries; Entrepreneurship; Agglomeration economics; Regional specialization; Geographic concentration				
Entidades envolvidas				
School of Economics & Management, Fuzhou University, China (p.420). Financiado por National Natural Science Foundation of China (71503109) and the Natural Science Foundation of Fujian Province in China (2017J01516) (p.439)				

Título	Citações	Contexto	Objetivo(s) e/ou QI	Resultados	
The impact of 'creative industry clusters' on cultural and creative industry development in Shanghai (Zheng & Chan, 2014)	40	Cluster de Indústrias Criativas	Investigar o impacto de uma versão de um cluster das indústrias criativas na China (CCJQs), no ambiente de produção cultural de Shanghai. (p.10) H1: Existem veículos (cooperação e/ou competição) entre artistas/empresas dentro dos CCJQs. H2: CCJQs apoiam efetivamente as micro e pequenas empresas e individuais. H3: Os CCJQs apoiam efetivamente as empresas da indústria criativa e atividades culturais. H4: As políticas culturais nas CCJQs contribuem para a diversidade cultural e a democracia cultural. H5: Não há gentrificação óbvia nas CCJQs: os alugueres no local são estabilizados de forma a atender às pequenas empresas inquilinas das CCJQs. H6: Os CCJQs melhoraram os estilos e métodos de gestão de bairros urbanos adequados para empresas da IC e indivíduos culturais. (p.12)	Todas as hipóteses de investigação foram rejeitadas. (p.14 a 19)	
	Tipo de publicação	Modelo/definição			
	Artigo de jornal	NE			
	Publicação	Conceito			Metodologia
	City, Culture and Society	Impactos			Análise quantitativa e qualitativa através de questionários e entrevistas (p.14)
	País de origem	Impacto			- Abordagem multidisciplinar
	China	Meio cultural da China para o desenvolvimento das indústrias culturais e criativas (p.9)			Contribuição
	Contexto geográfico				Empírica
	Xangai, China (p.9)				
	Palavras-chave	Urban redevelopment in Shanghai; Creative industry clusters; China's cultural policy; Cultural business; Creative industry; China's cultural milieu			

Entidades involucradas

Cultural Management, The Chinese University of Hong Kong, Hong Kong; Department of Urban Planning and Design, Faculty of Architecture, The University of Hong Kong, Hong Kong

APÊNDICE D | CATEGORIA DA ÁREA DE ESTUDO DOS JORNAIS

Jornal	Área(s) de estudo
Chine Geographical Science	Ciências Ambientais
Cities	Estudos Urbanos
City, Culture and Society	Economia; Ciências Sociais; Estudos Urbanos
Cosmopolitan Civil Societies	Sociologia
Creative Industries Journal	Humanidades; Ciências Sociais
Journal of Cultural Management and Policy	Humanidades
Environment and Planning A: Economy and Space	Estudos Ambientais; Geografia
European Planning Studies	Planeamento Regional e Urbano; Estudos Ambientais; Geografia; Estudos Urbanos
Evaluation	Ciências Sociais
Frontiers in Psychology	Psicologia
Growth and Change	Planeamento Regional e Urbano; Estudos de Desenvolvimento;
Industry and Innovation	Economia; Gestão
Innovation: Organization & Management	Gestão
Journal of Cultural Economics	Economia
Journal of Economic and Social Geography	Ciências Sociais; Geografia; Planeamento e Desenvolvimento; Economia
Journal of Information and Communication Technology	Ciência da Computação; Sistemas de Informação
Journal of Knowledge Management	Ciências da Informação; Biblioteconomia
Journal of Rural Studies	Planeamento Regional e Urbano; Geografia
Journal of the American Planning Association	Planeamento Regional e Urbano; Estudos Urbanos
Journal of Urban Affairs	Estudos Urbanos
Management Science Letters	Negócio; Gestão; Contabilidade
Media International Australia	Comunicação
Media, Culture & Society	Comunicação; Sociologia
Regional Studies	Planeamento Regional e Urbano; Estudos Ambientais; Economia; Geografia
Small Business Economics	Economia; Negócio; Gestão
Sustainability	Estudos Ambientais; Ciência e Tecnologia Sustentável e Verde

Jornal	Área(s) de estudo
Technological Forecasting & Social Change	Planeamento Regional e Urbano; Negócio
The Annals of Regional Science	Planeamento Regional e Urbano; Estudos Ambientais; Economia; Geografia
The Journal of Technology Transfer	Gestão
Tourism, Culture and Communication	Ciências Sociais; Estudos Culturais; Geografia; Planeamento e Desenvolvimento; Comunicação
Urban Forum	Estudos Urbanos

APÊNDICE E | CATEGORIAS DO TIPO DE CONTRIBUIÇÃO DE ESTUDOS CIÊNTIFICOS

Informação recolhida com base no artigo em revista: *Research Contribution in Human-Computer Interaction* de Wobbrock e Kientz (2016) e no artigo em conferência: *Charting Science Fiction in Computer Science Literature* de Jordan & Silva, 2021.

Empírica: caracterizam-se pelo fornecimento de novo conhecimento com base em observação e recolha de dados, podendo estes ser de natureza qualitativa ou quantitativa; a avaliação da sua contribuição é feita, principalmente, tendo em conta a importância das descobertas e a solidez dos métodos utilizados (Wobbrock & Kientz, 2016); são desenvolvidos através de: e.g. experiências, testes de usabilidade, observações de campo, entrevistas, questionários, *focus groups*, diários, etnografia, sensores, *log files*, experiências quantitativas em laboratório ou estudo *crowdsourced* (Jordan & Silva, 2021).

Metodológica: criam conhecimento ao informar como o conhecimento foi descoberto ou medido, analisado, criado ou construído; são avaliados pela utilidade, reprodutibilidade, confiabilidade e validade do novo método (ou adaptação de método) e, por isso, requerem validação (Wobbrock & Kientz, 2016); envolvem: e.g. adaptação de métodos, aplicação de métodos, inovação de métodos, novas medidas ou novos instrumentos (Jordan & Silva, 2021).

Teórica: consistem na apresentação de novos conceitos, definições, modelos ou quadros, servindo, assim, como “veículos de pensamento”; o contributo não reside apenas na observação, mas também na explicação do fenómeno observado; devem ser testáveis e aplicáveis e, por isso, tal validação requer trabalho empírico (Wobbrock & Kientz, 2016); incluem: e.g. *frameworks*, modelos conceptuais, critérios de design, modelos quantitativos (Jordan & Silva, 2021).

Dataset: consistem na criação de atividades orientadas pelo design, muitas vezes acompanhados por estudos empíricos; fornecem informação útil, muitas vezes acompanhadas pela análise de suas características, para benefício da comunidade científica; acompanham também a contribuição metodológica, onde o novo método é destinado a exercitar o conjunto de dados (Wobbrock & Kientz, 2016); e.g. test corpi, resultados *benchmark*, repositórios, conjunto de dados (Jordan & Silva, 2021).

Opinião: também chamados de ensaios ou argumentos, procuram mudar a mente dos leitores indo além da informação, mas também utilizando a persuasão; o objetivo é persuadir, refletir, discutir e debater um tópico (Wobbrock & Kientz, 2016); e.g. argumentos sobre um tópico ou domínio específico (Jordan & Silva, 2021).

indústrias criativas culturais cultural

conhecimento inovação indústria crescimento económico spillovers

artes cidades criativa cultura política criatividade criativo gentrificação produção regional ue valor

avaliação bairro china classe cluster coesão colaboração covid criativos desenvolvimento efeitos

empreendedorismo empresas envolvimento espacial estudos global impacto index industrial input knowledge

media output políticas redes resultados revitalização sustentabilidade turismo urbana xangai abordagem agentes

aglomeração aglomerações agomerações aquisição arquitetura arte artesãos artístico arts ascendentes assimétrica base

baseada bases beijing belfast capacidade capacidades causada causas cidade competitiveness competitividade complexo

comunidades comunitário concentração crafts craftsmen creative creativity crossovers defesa demografia desafios descendentes

descentralização design desigualdade deslocação digital distritos diversidade drama economia económicas ecossistemas efeito

emoções emprego empresariais empréstimo endógeno especialização especificidade esquema estados estrutura externalidade

fatores festivais fins game geográfica gestão globalização hélice históricos ideias incorporado industry informação instituições

interações intermediários investimento jogos justiça lucrativos management mecanismos meio mensuráveis mercado método

métodos mistos modelos monopólio monumentos multiescalares museus música negócio novas oficinas onda online

oportunidades organizações organizational organizations participação património patronage pela performance periféricas

perspetiva planeamento população pós posição prática produtividade províncias psicossocial público quádrupla realocação

recursos rede redesenvolvimento regiões regulação renovação restauração rijeka rural setor simbólica simbólico sociais social

sociedade societais socioeconómica spillover stem tabela televisiva televisivo territorial thrones ticketing titanic total transfer

transferência unidos urbanas urbano urbanos valorização vietname vitalidade vivo

ANEXOS

ANEXO A | PREFERRED REPORTING ITEMS FOR SYSTEMATIC REVIEWS AND META-ANALYSIS EXTENSION FOR SCOPING REVIEWS (PRISMA-SCR) CHECKLIST

SECTION	ITEM	PRISMA -ScR CHECKLIST ITEM	REPORTED ON PAGE #
TITLE			
Title	1	Identify the report as a scoping review	Capa
ABSTRACT			
Structured summary	2	Provide a structured summary that includes (as applicable): background, objectives, eligibility criteria, sources of evidence, charting methods, results, and conclusions that relate to the review questions and objectives.	vii - ix
INTRODUCTION			
Rationale	3	Describe the rationale for the review in the context of what is already known. Explain why the review questions/objectives lend themselves to a scoping review approach.	1 - 19
Objectives	4	Provide an explicit statement of the questions and objectives being addressed with reference to their key elements (e.g., population or participants, concepts, and context) or other relevant key elements used to conceptualize the review questions and/or objectives.	19
METHODS			
Protocol and registration	5	Indicate whether a review protocol exists; state if and where it can be accessed (e.g., a Web address); and if available, provide registration information, including the registration number.	Não realizado
Eligibility criteria	6	Specify characteristics of the sources of evidence used as eligibility criteria (e.g., years considered, language, and publication status), and provide a rationale.	25 - 26
Information sources*	7	Describe all information sources in the search (e.g., databases with dates of coverage and contact with authors to identify additional sources), as well as the date the most recent search was executed.	26 - 28
Search	8	Present the full electronic search strategy for at least 1 database, including any limits used, such that it could be repeated.	27 - 28
Selection of sources of evidence†	9	State the process for selecting sources of evidence (i.e., screening and eligibility) included in the scoping review.	28 - 29
Data charting process‡	10	Describe the methods of charting data from the included sources of evidence (e.g., calibrated forms or forms that have been tested by the team before their use, and whether data charting was done independently or in duplicate) and any processes for obtaining and confirming data from investigators.	29 - 30
Data items	11	List and define all variables for which data were sought and any assumptions and simplifications made.	29 - 30
Critical appraisal of individual sources of evidence§	12	If done, provide a rationale for conducting a critical appraisal of included sources of evidence; describe the methods used and how this information was used in any data synthesis (if appropriate).	Não realizado

SECTION	ITEM	PRISMA -ScR CHECKLIST ITEM	REPORTED ON PAGE #
Synthesis of results	13	Describe the methods of handling and summarizing the data that were charted.	
RESULTS			
Selection of sources of evidence	14	Give numbers of sources of evidence screened, assessed for eligibility, and included in the review, with reasons for exclusions at each stage, ideally using a flow diagram.	32 - 33
Characteristics of sources of evidence	15	For each source of evidence, present characteristics for which data were charted and provide the citations.	127 - 194
Critical appraisal within sources of evidence§	16	If done, present data on critical appraisal of included sources of evidence (see item 12).	Não realizado
Results of individual sources of evidence	17	For each included source of evidence, present the relevant data that were charted that relate to the review questions and objectives.	32 - 73
Synthesis of results	18	Summarize and/or present the charting results as they relate to the review questions and objectives.	74 - 84
DISCUSSION			
Summary of evidence	19	Summarize the main results (including an overview of concepts, themes, and types of evidence available), link to the review questions and objectives, and consider the relevance to key groups.	85 - 92
Limitations	20	Discuss the limitations of the scoping review process.	93 - 94
Conclusions	21	Provide a general interpretation of the results with respect to the review questions and objectives, as well as potential implications and/or next steps.	94 - 100
FUNDING			
	22	Describe sources of funding for the included sources of evidence, as well as sources of funding for the scoping review. Describe the role of the funders of the scoping review.	100

JBPI = Joanna Briggs Institute; PRISMA-ScR = Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses extension for Scoping Reviews.

* Where sources of evidence (see second footnote) are compiled from, such as bibliographic databases, social media platforms, and Web sites.

† A more inclusive/heterogeneous term used to account for the different types of evidence or data sources (e.g., quantitative and/or qualitative research, expert opinion, and policy documents) that may be eligible in a scoping review as opposed to only studies. This is not to be confused with information sources (see first footnote).

‡ The frameworks by Arksey and O'Malley (6) and Levac and colleagues (7) and the JBI guidance (4, 5) refer to the process of data extraction in a scoping review as data charting.

§ The process of systematically examining research evidence to assess its validity, results, and relevance before using it to inform a decision. This term is used for items 12 and 19 instead of "risk of bias" (which is more applicable to systematic reviews of interventions) to include and acknowledge the various sources of evidence that may be used in a scoping review (e.g., quantitative and/or qualitative research, expert opinion, and policy document).

Fonte: Adaptado de Tricco et al. (2018).

ANEXO B | CONTRIBUIÇÃO TEÓRICA DE NOGARE E MURZYN-KUPISZ (2021)

ATIVIDADE ICC	LIGAÇÃO FRACA	LIGAÇÃO MODERADA	LIGAÇÃO FORTE
Artes visuais contemporâneas e fotografia	Obras de arte originais ou cópias vendidas na loja do museu	Compra de obras de arte diretamente a artistas para a coleção do museu	Disponibilização de informação e acesso ao acervo do museu como inspiração artística (ex. residências artísticas organizadas pelo museu, organização de sessões criativas para artistas)
	Aluguer ou cedência gratuita do espaço do museu para ateliers de artes visuais	Obras de arte emprestadas por artistas vivos(as) exibidas em exposição	Contratação de artistas para atividades de curadoria Artistas elaboram o design de interiores, áreas e layouts de exposições Artistas elaboram o design gráfico para as exposições Cooperação de longo prazo com artistas no desenvolvimento de sistemas de identificação visual dos museus
Artes performativas	Aluguer de espaço a instituições de teatro para apresentações, gravações ou ensaios	Exposições de objetos do acervo do museu em teatros	Utilizar o conhecimento da equipa do museu no desenvolvimento de conteúdo para as performances
	Aluguer de objetos e figurinos para as atividades do teatro	Coorganização de eventos, festivais	Produções teatrais conjuntas Reconstruções históricas conjuntas
Música	Aluguer de instalações de museus para ensaios musicais, produções, concertos ou gravações	Exposição de objetos do acervo do museu em instituições musicais	Disponibilização a profissionais da música a informação e acesso ao acervo do museu
	Promoção de trabalho criativo na área da música (ex. géneros específicos de música e artistas)	Coorganização de eventos, festivais	Composições e gravações musicais para os museus (ex. um áudio como elemento de uma instalação audiovisual)
Indústria livros e edição	Aluguer de espaço do museu para uma livraria	Utilização de imagens e materiais do arquivo do museu em publicações	Projetos de publicação conjuntos
	Venda de publicações na loja ou livraria do museu	Coorganização de eventos, festivais	Consultoria com os museus sobre conteúdo de publicação
	Apresentações de livros e encontros com os(as) autores(as) no museu		

ATIVIDADE ICC	LIGAÇÃO FRACA	LIGAÇÃO MODERADA	LIGAÇÃO FORTE
Indústria da televisão e cinema, rádio, imprensa, websites, publicidade	Parceria com foco na prestação de informações sobre eventos e a oferta do museu	Objetos ou imagens do acervo do museu utilizadas na elaboração de conteúdo criativo	Projetos conjuntos em filmes, produções televisivas, programas de rádio ou websites
	Museus como compradores de espaços publicitários	Utilização online de imagens e textos do museu	Participação do staff do museu na preparação de conteúdos culturais
	Local para filmes/programas televisivos e publicidade	Comissionamento de filmes ou spots publicitários no museu	
	Live streaming de eventos do museu	Inclusão em programas televisivos de informação dos museus, as suas coleções e oferta	
	Aquisição de licenças para uso de filmes em exposições		
Arquitetura e design, moda, artesanato, brinquedos	Produtos de design originais vendidos na loja do museu	Compra de produtos de design para a coleção do museu	Fornecimento de informações e formação para o uso da coleção do museu como inspiração de design
	Oferecer oportunidades para venda de produtos de design e artesanato em espaços e eventos do museu	Exibição de produtos de design	Organização de competições de design
		Comissionamento da produção e/ou design de lembranças originais do museu	Design de interiores, áreas de exposição e layouts do museu
			Elaboração de trabalhos arquitetónicos e novas edificações
			Elaboração de réplicas de objetos do museu/históricos utilizados em investigação, exposições ou material didático

Nas ligações moderadas, os pontos em itálico referem-se ao papel dos museus como *gatekeepers* dos mercados de arte.

Fonte: Nogare e Murzyn-Kupisz (2021).

ANEXO C | CONTRIBUIÇÃO TEÓRICA DE SCOTT ET AL. (2018)

1. Vida	
2. Saúde física	
3. Integridade física	Arte/artistas apresentam diferentes culturas e identidades que podem desafiar posturas discriminatórias. Isto pode afetar sentimentos de segurança, percebida ou atual, de integridade física
4. Sentidos, imaginação e pensamento	Práticas e apreciação artísticas: <ul style="list-style-type: none">▪ Oferece espaços contemplativos para reflexão;▪ Proporciona meios de criação e expressão artística para quem precisa, inclusive quem não reconhecia a sua necessidade;▪ Desafia pensamentos e imaginação: desenvolve apreciação crítica e novas formas de ver as coisas, incluindo habilidades de observação;▪ O contacto com a arte e artistas desenvolve apreciação crítica e confiança para expressar opiniões sobre arte, incluindo as negativas;▪ Amplia a visão do mundo: pessoas, cultura e estilos de vida diferentes;▪ Fornece oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para pessoas e comunidades;▪ Proporciona novas experiências;▪ Às vezes coloca residentes fora da zona de conforto.
5. Emoções	<ul style="list-style-type: none">▪ Artistas e participantes criam relações fortes durante o processo criativo;▪ Criação de objetos materiais de arte transformam-se em símbolos importantes de emoção e memória;▪ A arte reflete de volta os sentimentos das pessoas sobre um lugar, ex: mostra como as demais pessoas o vêem, permite-lhes ver o valor ímpar, mas também lhes permite sentirem-se menos marginais e marginalizadas;▪ A participação artística é de natureza coletiva ex: ajuda na diminuição do sentimento de solidão;▪ O envolvimento artístico pode desenvolver o autorrespeito e gerar sensação de valorização, ex: trabalho artístico com pessoas refugiadas, nos seus próprios termos.
6. Razão prática	<ul style="list-style-type: none">▪ Ajuda na construção de confiança para expressar desejos e visões sobre o futuro;▪ Constrói confiança a ter livre-arbítrio;▪ Amplia visões do mundo e ideias sobre o futuro, as diferentes possibilidades para pessoas e comunidades;

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fornece espaços de reflexão para construir trajetórias futuras; ▪ Permite às pessoas examinar criticamente as complexidades e conflitos de lugar e comunidade, através da arte.
7. Pertença	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Artistas com ethos que trabalham em comunidades introduzem noções de diferentes maneiras de ser, culturas, valores e pontos de vista; ▪ Possibilita a amizade entre pessoas com diferentes histórias de vida; ▪ Proporciona diferentes formas de expressar/relacionar, ex: benéfico para crianças autistas; ▪ Facilita as relações através da criação de algo em conjunto: a experiência criativa em conjunto permite que a comunidade exerça o dever de cuidador da(o) artista e de quem vem de fora ex: refugiados ou crianças com necessidades especiais; ▪ Proporciona um ambiente para recém-chegados fazerem parte da comunidade que os irá acolher; ▪ Demonstra valor intergeracional em fazer coisas criativas em conjunto; ▪ A arte pode aumentar o sentimento de apego a um lugar.
8. Outras espécies	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A arte facilita a proximidade com a natureza, levando a um entendimento das coisas, incluindo “reimaginar o familiar”, ex: perceber as complexidades da naturalidade aparente da paisagem, ou observar paisagens familiares de maneira diferente; ▪ Dá expressão às respostas à paisagem ligadas às práticas de trabalho, ex: artistas relacionam-se com a terra, agricultura e animais.
9. Lazer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proporciona prazeres sensoriais individualmente ▪ O processo criativo valida a exploração, experimentação e jogo por si só, como algo que possibilita uma vida “boa”; ▪ Cria oportunidades de momentos de diversão em conjunto; ▪ Prazer nas idiossincrasias e diferenças das(os) artistas; ▪ Facilita a criação de memórias partilhadas que geram momentos de risada.
10. Controle sobre o ambiente	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Permite a expressão política (necessidades de expressão individuais);

-
- Permite diferentes formas (não monetárias) de troca para o bem-estar material, ex: trabalho em troca de usufruto de instalações;
 - Destaca a falta de recompensa material como um problema para os(as) artistas que procuram uma visão/ambição artística.
-

Fonte: Scott et al., (2018).