

IDEIES

MAPEAMENTO DA
**INDÚSTRIA
CRIATIVA**
NO ESPÍRITO SANTO



FINDES
CINDES
SESI
SENAI
IEL
IDEIES

Sistema
FINDES

CNI
SESI
SENAI
IEL

CNI

Diretoria Plenária 2014 – 2017

Presidente da Findes - Marcos Guerra

1º Vice-presidente da Findes - Gibson Barcelos Reggiani

Vice-presidentes da Findes - Aristoteles Passos Costa Neto, Benício Lázaro, Clara Thais Rezende Cardoso Orlandi, Elder Elias Giordano Marim, Egídio Malanquini, Houberdam Pessotti, Leonardo Souza Rogerio de Castro, Manoel de Souza Pimenta Neto, Sebastião Constantino Dadalto.

1º Diretor administrativo da Findes - José Augusto Rocha

2º Diretor administrativo da Findes – Sérgio Rodrigues da Costa

1º Diretor financeiro da Findes - Tharcicio Pedro Botti

2º Diretor financeiro da Findes - Ronaldo Soares Azevedo

3º Diretor financeiro da Findes - Flavio Sergio Andrade Bertollo

Diretores

Almir José Gaburro • Atilio Guidini • Elias Cucco Dias • Emerson de Menezes Marely • Ennio Modenesi Pereira II • Jose Carlos Bergamin • José Carlos Chamon • Luiz Alberto de Souza Carvalho • Luiz Carlos Azevedo de Almeida • Luiz Henrique Toniato • Loreto Zanotto • Mariluce Polido Dias • Neviton Helmer Gasparini • Ocimar Sfalsin • Ortêmio Locatelli Filho • Ricardo Ribeiro Barbosa • Samuel Mendonça • Sérgio Rodrigues da Costa • Silésio Resende de Barros • Tullio Samorini • Vladimir Rossi
Superintendente Corporativo – Marcelo Ferraz Goggi

Instituto de Desenvolvimento Educacional e Industrial do Espírito Santo - Ideies

Presidente - Marcos Guerra

Diretor para Assuntos do Ideies- Egídio Malanquini

Diretor-executivo - Antonio Fernando Doria Porto

Gerência Executiva de Economia Criativa Sesi/Senai/ES

Gerente Executivo - Antonio Fernando Doria Porto

Unidade de Defesa de Interesses (UDI) - Marcela Moulin Brunow Freitas

Unidade de Economia Criativa (UEC) - Karina Goldner Fideles Biriba

Unidade de Gestão do Conhecimento (UGC) - Aline Elisa Cotta d'Avila

Unidade de Gestão da Informação (UGI) - Cintia Busato Franco

Equipe de produção

Aline Elisa Cotta d'Avila • Andressa Kelly de Oliveira • Antonio Fernando Doria Porto • Marcelle Werneck de Souza • Silvia Buzzzone de Souza Varejão

Contato:

Endereço: Avenida Nossa Senhora da Penha, nº 2.053, Ed. Findes – 3º andar
Bairro: Santa Lúcia, Vitória/ES – CEP: 29.056-913

Telefone: (27) 3334-5626 – site: ideies.org.br

Apresentação

Jogando luz sobre a indústria criativa

O Brasil enfrenta uma das maiores crises de sua história. O setor produtivo, mais uma vez, é um dos mais afetados pelas sucessivas quedas na produção física e na produtividade, combinadas ao aumento dos custos industriais – valorização do dólar, burocracia excessiva, alta carga tributária, insegurança jurídica, entre outros itens. Diante da crise, cresce a necessidade de analisarmos em minúcias os erros e acertos cometidos pelo país nas últimas décadas.

Ainda que fatores externos afetem o desempenho da indústria, precisamos reconhecer que falta inovação na produção brasileira, principalmente nas micro, pequenas e médias empresas. É tempo de rever conceitos e buscar soluções: por que não conseguimos consolidar marcas fortes no mercado internacional? O que falta para que a inovação chegue ao chão das fábricas de menor porte? Estas perguntas encontram respostas na Economia Criativa.

Ao contrário do que se propaga, a Economia Criativa não está restrita às produções culturais. Quaisquer setores onde a criatividade e a tecnologia de informação exercem influência sobre a atividade econômica se enquadram no conceito – a exemplo de vestuário, móveis e rochas ornamentais. Estabelecendo inovações nas linhas de produção, surge a chamada Indústria Criativa, que movimenta cerca de R\$ 2 bilhões por ano no Estado.

Com a chegada de novos empreendimentos no Espírito Santo, é essencial que a indústria capixaba continue melhorando e participe, de forma robusta, das cadeias globais de valor, que trazem oportunidades e estimulam uma indústria com mais conteúdo tecnológico e valor agregado ao produto. Só assim, conseguiremos reduzir, gradativamente, o peso que a produção de matéria-prima tem no PIB capixaba. É preciso avançar, estimulando a indústria criativa.

O Sistema Findes criou neste ano o Conselho Temático de Economia Criativa (Conect), que busca articular instituições, identificar vocações e fortalecer o setor. O Mapeamento da Indústria Criativa no Espírito Santo joga luz sobre o segmento, subsidia ações futuras e abre espaço para novas ideias. Queremos direcionar nosso olhar rumo a um horizonte melhor para todos os capixabas, com uma indústria ainda mais forte e competitiva.



Marcos Guerra
Presidente do Sistema Findes/Cindes

Sumário

Introdução	2
1. Conceituando a economia criativa e a indústria criativa	6
2. Importância dos mapeamentos das indústrias criativas	9
3. Os mapeamentos das indústrias criativas no Brasil	10
3.1 O pioneirismo da Firjan.....	10
3.2 A indústria criativa na cidade de São Paulo	11
3.3 O levantamento da indústria criativa no Rio Grande do Sul	13
4. Mapeamento do núcleo da Indústria Criativa no Espírito Santo	14
4.1 Análise geral dos resultados obtidos com o IndIIC	17
4.2 Análise do Mapeamento das Indústrias Criativas do Espírito Santo por categoria do IndIIC	24
4.2.1 Alta concentração	24
4.2.2 Média - alta concentração.....	25
4.2.3 Média concentração.....	26
4.2.4 Baixa – média concentração e baixa concentração.....	28
4.3 Os principais setores criativos no Espírito Santo.....	31
5. Conclusão	32
6. Referência	34
Anexo 1 - Profissionais criativos segundo a Classificação Brasileira de Ocupações (CBOs)	35
Anexo 2 - Empresas criativas segundo a Classificação Nacional de Atividades Econômicas (Cnae)	39
Anexo 3 - Comparativo dos Cnaes selecionados com os outros mapeamentos efetuados no Brasil e pela Unctad	42
Anexo 4 – Existência ou não dos setores criativos por município de acordo com a classificação do IndIIC	45
Anexo 5 - Metodologia do Índice Ideies de Concentração da Indústria Criativa Capixaba (IndIIC)	49
Anexo 6- Metodologia para o cálculo dos pesos dos setores criativos no Espírito Santo	51

Lista de Tabelas

Tabela 1- Empresas, profissionais, remuneração média mensal e massa salarial por áreas criativas, Estado, 2013	15
Tabela 2- Empresas, profissionais e remuneração média mensal da indústria criativa por setores criativos, Estado, 2013	16
Tabela 3-Tipo de classificação do IndIIC para os municípios do Espírito Santo, 2013	17
Tabela 4- Empresas, profissionais, remuneração média mensal e massa salarial dos setores criativos e PIB dos municípios por tipo de classificação do IndIIC, Espírito Santo, 2013	18
Tabela 5- Ranking do IndIIC dos municípios do Espírito Santo, 2013	18
Tabela 6- Empresas, profissionais, remuneração média mensal e quantidade de setores criativos dos municípios do Espírito Santo por classificação do IndIIC	20
Tabela 7- Empresas, profissionais, remuneração média mensal e massa salarial por áreas criativas, Alta concentração, 2013.....	24
Tabela 8- Empresas, profissionais e remuneração média mensal por áreas e setores criativos, Alta concentração, 2013.....	25
Tabela 9- Empresas, profissionais, remuneração média mensal e massa salarial por áreas criativas, Média- alta concentração, 2013	26
Tabela 10- Empresas, profissionais e remuneração média mensal por áreas e setores criativos, Média - alta concentração, 2013	26
Tabela 11- Empresas, profissionais, remuneração média mensal e massa salarial por áreas criativas, Média concentração, 2013	27
Tabela 12- Empresas, profissionais e remuneração média mensal por áreas e setores criativos, Média concentração, 2013	28
Tabela 13- Empresas, profissionais, remuneração média mensal e massa salarial por áreas criativas, Baixa - média concentração, 2013	29
Tabela 14- Empresas, profissionais e remuneração média mensal por áreas e setores criativos, Baixa - média concentração, 2013	29
Tabela 15- Empresas, profissionais, remuneração média mensal e massa salarial por áreas criativas, Baixa concentração, 2013	30
Tabela 16- Empresas, profissionais e remuneração média mensal por áreas e setores criativos, Baixa concentração, 2013.....	30
Tabela 17- Principais setores criativos no Espírito Santo, 2013	31
Tabela 18- Participação relativa das áreas e setores criativos na indústria criativa capixaba, 2013	32

Lista de Mapas

Mapa 1- Mapeamento do IndIIC nos municípios do Espírito Santo, 2013	23
---------------------------------------------------------------------------	----

Introdução

O Instituto de Desenvolvimento Educacional e Industrial do Espírito Santo (Ideies), entidade do Sistema Findes, tem entre seus objetivos, além de desenvolver estudos de inteligência competitiva para o setor industrial capixaba, propor e subsidiar a elaboração, implementação e avaliação de ações voltadas para o desenvolvimento da economia criativa na indústria do Espírito Santo, contando com o apoio da Gerência-executiva de Economia Criativa do Sesi e do Senai do Espírito Santo.

Também é responsabilidade do Ideies dar apoio ao Conselho Superior de Economia Criativa (Conect) da Findes, criado com o objetivo de subsidiar a tomada de decisão da Federação sobre ações que venham a contribuir com o desenvolvimento da economia criativa do Estado. É com esta finalidade que o Ideies apresenta o Mapeamento da Indústria Criativa no Espírito Santo.

O presente documento se constitui no primeiro estudo sobre a indústria criativa realizado no Espírito Santo voltado para mapear qual o grau de concentração dos 13 setores que compõem a indústria criativa – Arquitetura; Artes Cênicas; Audiovisual; Biotecnologia; Design; Editorial; Expressões Culturais; Moda; Música; Pesquisa e Desenvolvimento; Patrimônio e Artes; Publicidade e Tecnologia da Informação e Comunicação – e em quais municípios capixabas eles estão localizados.

Para que o mapeamento fosse possível nos 78 municípios do Espírito Santo, o Ideies criou o **Índice de Concentração Ideies da Indústria Criativa (IndIIC)**, utilizando dados sobre os profissionais criativos e suas respectivas remunerações médias, de acordo com levantamentos realizados pela Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (Firjan) e informações sobre as empresas criativas capixabas com base na Classificação Nacional de Atividades Econômicas (Cnae 2.0).

O documento está dividido em quatro capítulos, além desta introdução, da conclusão e anexos.

O capítulo 1 conceitua a economia criativa e a indústria criativa, mostrando que por serem conceitos relativamente novos, ainda estão em evolução, com ênfases diferenciadas, dependendo de cada localidade ou país.

No capítulo 2 destaca-se a importância dos mapeamentos das indústrias criativas, processo fundamental para que uma determinada localidade conheça e entenda a importância do papel dessas indústrias em seu desenvolvimento econômico.

No capítulo 3 são apresentados os mapeamentos realizados, em âmbito nacional, pela Firjan (“A Indústria Criativa no Brasil”), pela Fundação de Desenvolvimento Administrativo – Fundap (“A Indústria Criativa na Cidade de São Paulo”) e pela Fundação de Economia e Estatística Siegfried Emanuel Heuser (FEE), juntamente com a Agência Gaúcha de Desenvolvimento e Promoção da Inovação (AGDI) do Rio Grande do Sul (“A Indústria Criativa no Rio Grande do Sul – síntese teórica e evidências empíricas”).

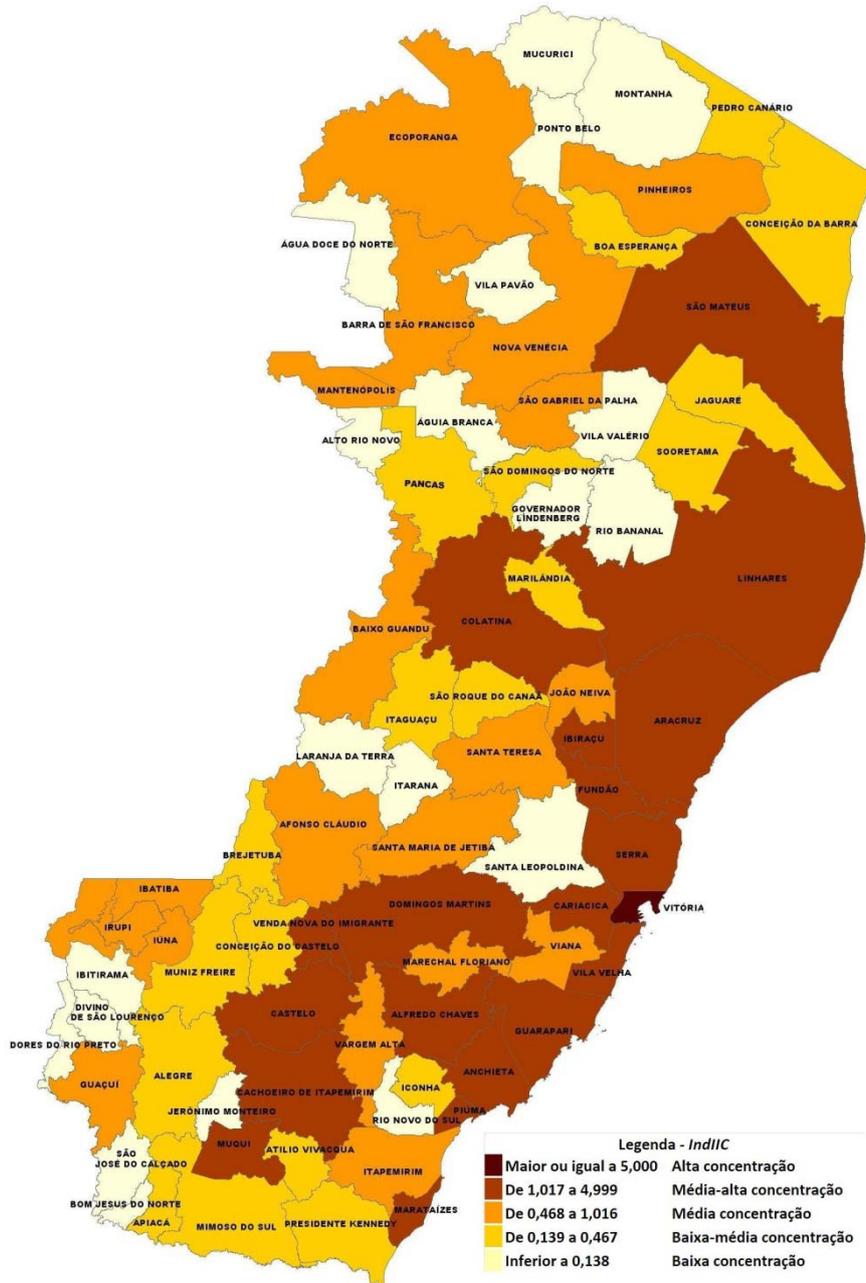
No capítulo 4 é analisado o mapeamento da indústria criativa capixaba em todos os 78 municípios do Espírito Santo de acordo com os resultados do IndIIC.

Por último, os Anexos 1 a 6 detalham, na devida ordem, os levantamentos efetuados sobre os profissionais criativos segundo a Classificação Brasileira de Ocupações (CBOs); o Cnae das empresas criativas utilizados no “Mapeamento da Indústria Criativa do Espírito Santo”; o comparativo do Cnae com os outros utilizados pelos mapeamentos efetuados sobre a indústria criativa no Brasil e pela Unctad; os setores criativos por municípios de acordo com a classificação do IndIIC; a metodologia do Índice Ideies de Concentração da Indústria Criativa Capixaba (IndIIC); e a metodologia para o levantamento dos principais setores criativos no Espírito Santo.

Sumário Executivo

- O documento mapeou a concentração do núcleo da indústria criativa do Espírito Santo nos 78 municípios capixabas por meio do Índice Ideias de Concentração da Indústria Criativa (IndIIC). O Estado reúne 1.450 empresas criativas e mais de 13.400 profissionais em ocupações criativas.
- Indústrias criativas são aquelas que têm sua origem na criatividade, habilidade e talento individual e que têm um potencial para riqueza e criação de emprego, por meio da geração e exploração da propriedade intelectual (DMCS, 1998).
- Os termos “indústria criativa” e “setor criativo” são utilizados como sinônimo. A palavra indústria não deve ser entendida em seu conceito clássico de atividade fabril, mas sim como conjunto de empreendimentos.
- O núcleo da indústria criativa é composto por 13 setores agrupados em quatro áreas: **consumo** - publicidade; arquitetura; design e moda; **cultura** - expressões culturais; patrimônio e artes; música e artes cênicas; **mídias** - editorial e audiovisual; **tecnologia - pesquisa e desenvolvimento (P&D)**; biotecnologia e tecnologia da informação e comunicação (TIC).
- Para o cálculo do IndIIC foram utilizados dados de empresas e profissionais criativos, massa salarial gerada pela indústria criativa e diversidade de atividades criativas.
- O IndIIC variou entre 0,008 (Santa Leopoldina) a 8,114 (Vitória), evidenciando que a indústria criativa está distribuída em todos os municípios capixabas, entretanto em diferentes níveis e intensidades.
- Os municípios foram classificados em cinco faixas de concentração do núcleo da indústria criativa: alta (IndIIC \geq 5,000), média-alta ($1,017 \leq$ IndIIC \leq 4,999), média ($0,468 \leq$ IndIIC \leq 1,016), baixa-média ($0,139 \leq$ IndIIC \leq 0,467) e baixa (IndIIC \leq 0,138).
- Entre os municípios capixabas, o núcleo da indústria criativa está altamente concentrado na capital (IndIIC = 8,114). Vitória reúne 58,2% da massa salarial da economia criativa, 46,6% dos trabalhadores criativos e 33,7% das empresas criativas, e possui os 13 setores desta economia.
- Na classificação média-alta concentração, mais da metade dos municípios está localizada na parte litorânea do Estado, como é o caso de Serra (3,986), Vila Velha (3,043), Anchieta (2,695), São Mateus (2,667) e Aracruz (2,462). É também nesta categoria que se encontram importantes cidades do interior, como, por exemplo, Cachoeiro de Itapemirim (2,775) e Colatina (2,294). Os 19 municípios de média-alta concentração respondem por 54,8% das empresas criativas, 48,2% dos empregados criativos e 39,3% da massa salarial gerada nessa indústria

- Somadas as classificações média, baixa-média e baixa (58 municípios ao todo), concentram 11,6% das empresas, 5,2% dos profissionais criativos e 2,4% da massa salarial do núcleo da indústria criativa.
- Considerando o total do núcleo da indústria criativa capixaba, o setor de pesquisa e desenvolvimento apresentou a maior participação relativa, de 31,8%. Em seguida, destacaram-se arquitetura (16,2%) e publicidade (12,9%).
- Mapa do IndIIC nos municípios do Espírito Santo.



Elaboração: Ideies/Sistema Findes

1. Conceituando a economia criativa e a indústria criativa

O conceito de economia criativa, segundo a Conferência das Nações Unidas para o Comércio e o Desenvolvimento (Unctad, na sigla em inglês), vem evoluindo nos últimos anos, tendo surgido para chamar a atenção sobre o papel da criatividade como força motora da economia atual, incorporando a visão de que os desenvolvimentos econômico e cultural não são fenômenos isolados ou independentes, mas partem de um processo maior de desenvolvimento sustentável e que podem caminhar juntos. Ao mesmo tempo, a economia criativa promove a inclusão social, diversidade cultural e desenvolvimento humano.

A Unctad alerta que não existe uma definição única para o termo “economia criativa”. Para a entidade, é um conceito subjetivo que foi moldado durante toda a primeira década deste século. Porém, existe crescente convergência sobre as interações do grupo central de indústrias criativas com o país ou em nível internacional.

A economia criativa, um conceito em evolução, é centrada sobre a dinâmica das indústrias criativas. Nas últimas décadas, as empresas não só passaram a reconhecer a importância da criatividade como insumo de produção como também perceberam seu papel transformador no sistema produtivo. Além do capital, da matéria-prima e da mão de obra, as áreas estratégicas das empresas voltaram os olhos para o uso das ideias como recurso essencial para geração de valor.

De fato, a criatividade como capacidade de inovar de forma significativa se consolidou como um dos fatores determinantes da vantagem competitiva das empresas. Em um cenário no qual os produtos são cada vez mais parecidos, a criatividade passa a ser vista como um ativo importante dentro da lógica de agregação de valor.

Reconhecendo que a economia criativa é um conceito em desenvolvimento, com base em ativos potencialmente criativos, gerando crescimento econômico e desenvolvimento, a Unctad ressalta que a economia criativa:

- pode promover a geração de renda, criação de emprego e receitas de exportação, promovendo a inclusão social, diversidade cultural e desenvolvimento humano;
- abrange aspectos econômicos, culturais e sociais que interagem com a tecnologia, propriedade intelectual e objetivos turísticos;
- é um conjunto de atividades econômicas baseadas no conhecimento, com uma dimensão voltada para o desenvolvimento e ligações transversais, em níveis micro e macro, com a economia global;

- é uma opção de desenvolvimento viável aguardando ações inovadoras, respostas políticas multidisciplinares e ações interministeriais de governos; e
- é onde estão as indústrias criativas.

Vale a pena salientar que, atualmente, existem muitos tipos de definições para as indústrias criativas e consequentes classificações no mundo, variando de país para país, o que interfere na comparação dessas indústrias entre as várias localidades.

Muitos países utilizam as definições do Departamento de Cultura, Mídia e Esporte (DMCS, na sigla em inglês) do Reino Unido, adequando-as para as suas próprias realidades: “Indústrias criativas são aquelas que têm sua origem na criatividade, habilidade e talento individual e que têm um potencial para riqueza e criação de emprego, por meio de geração e exploração da propriedade intelectual”.

O termo “indústrias criativas” é utilizado de modo diferente e com nomes diversos, conforme o país. Essa é uma das principais limitações, atualmente, para que uma determinada localidade (país, região ou cidade) possa se avaliar em relação a outras localidades e elaborar novas políticas que permitam avançar em termos relativos. Também é uma das principais questões que precisam ser equacionadas ao longo dos próximos anos.

A indústria criativa caracteriza-se por ter na criatividade e no capital intelectual seus principais valores. É do equilíbrio entre criatividade, empreendedorismo e gestão que resulta o crescimento de uma indústria que transforma produtos culturais, ideias, conceitos, talento e inovação em valores, apontando novos caminhos para quem deseja descobrir como criar novos espaços profissionais em um mundo em que a capacidade de criar e executar é extremamente valorizada.

Neste documento sobre o “**Mapeamento da Indústria Criativa no Espírito Santo**”, as informações, dados e conceitos estão em consonância com o Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil realizado de forma pioneira pela Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (Firjan) e com as definições colocadas no “Plano da Secretaria de Economia Criativa do Ministério da Cultura. Políticas, diretrizes e ações 2011 a 2014”.

Conforme destacado no Plano da Secretaria de Economia Criativa, a expressão “*creative industries*” – adotada via de regra pelos países anglo-saxões e mesmo por países latinos e asiáticos – é traduzida no Brasil literalmente como “indústrias criativas”.

Entretanto, na língua inglesa o termo “indústria” significa “setor” ou o conjunto de empresas que realizam uma atividade produtiva comum (e.g. setor

automobilístico, setor de vestuário etc.). Isto tende a gerar uma série de “ruídos” de cognição em função da estreita associação que se faz comumente no Brasil entre o termo “indústria” e as atividades fabris de larga escala, massificadas e seriadas. Assim, para efeito do Plano da Secretaria de Economia Criativa e da proposição de políticas públicas, é adotado o termo “setores criativos” como representativo dos diversos conjuntos de empreendimentos que atuam no campo da economia criativa.

Pelos motivos apresentados, serão adotados neste documento os termos “setores criativos” ou “indústrias criativas” (mais comumente usados) como sinônimos.

O mapeamento da Firjan aborda a indústria criativa considerando tanto as empresas criativas – que não necessariamente empregam apenas trabalhadores criativos em seus quadros – quanto os profissionais criativos, independentemente do lugar onde trabalham, seja na indústria criativa, na clássica, ou em qualquer outra atividade econômica.

Alinhado à visão da Unctad, o mapeamento da Firjan apresenta a cadeia da indústria criativa: “A cadeia produtiva é composta pelos ciclos de criação, produção e distribuição de bens e serviços que usam criatividade e capital intelectual como insumos primários” (Firjan, 2014). Nesse sentido, a cadeia da indústria criativa é formada por três grandes categorias:

- Indústria criativa (núcleo): é formado pelas atividades profissionais e/ou econômicas que têm as ideias como insumo principal para geração de valor.
- Atividades relacionadas: são profissionais e estabelecimentos que provêm diretamente bens e serviços à indústria criativa. São representadas em grande parte por indústrias, empresas de serviços e profissionais fornecedores de materiais e elementos fundamentais para o funcionamento do núcleo criativo.
- Atividades de apoio: são ofertantes de bens e serviços de forma indireta à indústria criativa.

No presente estudo, serão tratados os 13 setores que compõem o núcleo da indústria criativa, segundo o estudo realizado pela Firjan. Esses setores são: Arquitetura; Artes Cênicas; Audiovisual; Biotecnologia; *Design*; Editorial; Expressões Culturais; Moda; Música; Pesquisa e Desenvolvimento (P&D); Patrimônio e Artes; Publicidade e Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC).

Para a Unctad, independentemente da abrangência da economia criativa e de como as indústrias criativas são definidas e classificadas, não há discordância de que elas ficam no centro do que pode ser rotulado, em termos mais amplos, de “economia criativa”.

2. Importância dos mapeamentos das indústrias criativas

Nos últimos anos tem havido uma explosão de interesse no levantamento de dados sobre as indústrias criativas, muitas vezes denominado de "mapeamento", depois que o Reino Unido elaborou, em 1998, o primeiro estudo que chamou de "Documento sobre o Mapeamento das Indústrias Criativas". Esse mapeamento mostrou que as indústrias criativas geram mais riqueza e são muito mais do que eram antes.

Os mapeamentos são estudos orientados para diagnosticar uma dada situação, identificando seus elementos constitutivos, as relações entre eles e os resultados dessas relações. Por isso, o mapeamento não é uma simples descrição de dados, mas, principalmente, uma interpretação, que tem o propósito de contribuir para a solução de problemas detectados no diagnóstico ou anteriormente conhecidos.

Esses mapas fornecem uma resposta rápida e fácil para as perguntas: "Quais são exatamente as indústrias criativas?"; "onde estão localizadas essas indústrias?"; ou "qual o peso relativo dessas indústrias na economia de uma localidade?" Eles fornecem a informação em que os políticos, a indústria e a mídia podem confiar.

Os mapeamentos devem produzir informações que permitam aos agentes locais, regionais ou nacionais identificarem aspectos-chaves sobre a dinâmica das indústrias criativas, e dessa maneira oferecer elementos de juízo que melhorem a tomada de decisão para o desenho de políticas orientadas para o fortalecimento dessas indústrias.

Os mapeamentos também contribuem para estimular a organização de indivíduos e empresas dos setores criativos, permitindo se fortalecerem como um segmento economicamente importante de uma localidade. Essa organização facilita a produção de estatísticas e indicadores que permitem identificar as forças e as fraquezas do setor, incentivando a geração de alianças e a formação de arranjos produtivos.

Conforme mostrou a Unctad em seu relatório "Economia Criativa 2010", existe, ainda, uma grande lacuna de dados confiáveis sobre as indústrias criativas e esse fato acontece tanto nos países desenvolvidos como naqueles em desenvolvimento. Por esse motivo, há uma necessidade urgente de melhorar o levantamento de estatísticas para servir de base para a formulação de políticas voltadas para as indústrias criativas.

A Unctad também chamou a atenção para que a falta de tradição na avaliação econômica e na medição da esfera cultural, combinada com dificuldades de definição no âmbito de atividades culturais e criativas de bens e serviços, faz

com que haja uma carência de indicadores confiáveis sobre os quais se basear para avaliações do tamanho e alcance da economia criativa.

Após mais de 15 anos do primeiro documento realizado pelo Reino Unido, o mapeamento das indústrias criativas é, atualmente, amplamente aceito como o primeiro passo na agenda de qualquer governo que queira desenvolver a economia criativa de seu país.

3. Os mapeamentos das indústrias criativas no Brasil

No Brasil, apesar de importante para a análise da indústria criativa, ainda existem poucos mapeamentos realizados, até o momento, são destacadas a Classificação Nacional de Atividades Econômicas (Cnae), a Classificação Brasileira de Ocupações (CBO) referentes aos trabalhadores criativos e aproximações estatísticas sobre sua importância na participação do Produto Interno Bruto (PIB), dado que as atividades dessas indústrias são concentradas no setor de serviços e são poucas as bases de dados disponíveis.

Nos estudos existentes sobre os setores pertencentes às indústrias criativas no Brasil, a base conceitual utilizada aparece em pelo menos duas dimensões, embora existam esforços para levantamento da renda desse segmento econômico:

- Atividades econômicas¹; e
- Ocupações (profissões)².

3.1 O pioneirismo da Firjan

Em 2006, a Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (Firjan) elaborou o “Mapa do Desenvolvimento do Estado do Rio de Janeiro” com o objetivo de planejar as ações para o desenvolvimento do Estado até 2015. Naquela oportunidade, foi colocada a indústria criativa como um dos segmentos-âncoras, dada a vocação do Rio de Janeiro, em termos nacionais e internacionais, para os setores ligados à cultura, ao entretenimento e ao potencial tecnológico, como a publicidade, arquitetura, artes e antiguidades, *design*, moda, audiovisual, música, artes cênicas e espetáculos, editoração, *software* e televisão.

Em função disso, em 2008 a Firjan divulgou o documento “A Cadeia da Indústria Criativa no Brasil”, o primeiro levantamento realizado sobre o tamanho

¹ Ver Anexo 2- Empresas criativas segundo a Classificação Nacional de Atividades Econômicas (Cnae).

² Ver Anexo 1- Profissionais criativos segundo a Classificação Brasileira de Ocupações (CBOs).

da indústria criativa brasileira e a estimativa de sua importância econômica para o país.

O estudo da Firjan utilizou dados primários do Ministério do Trabalho e Emprego (MTE) e do IBGE, mostrando que os empregos formais nessas indústrias respondiam por 21,8% do total nacional em 2006, com 16,3% do PIB brasileiro.

Em outubro de 2011, a Firjan divulgou uma Nota Técnica atualizando o estudo de 2008, com dados de 2010. Foram levantados o número de trabalhadores e a renda do trabalho para cada um dos doze segmentos da indústria criativa definidos no estudo de 2008. Com base nesses dados, a Firjan estimou a participação da indústria criativa no PIB brasileiro e em 13 estados, entre eles o Espírito Santo.

Em outubro de 2012, novamente a Firjan atualizou o documento original sobre a indústria criativa com o título “Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil”. Nessa nova edição, a Firjan, além, de estudar a cadeia produtiva das indústrias criativas com foco nas empresas e na produção, analisou, também, os profissionais criativos. Em 2014, a Firjan atualizou seus mapeamentos anteriores, celebrando dez anos da indústria criativa no Brasil.

A edição 2014 do “Mapeamento da Indústria Criativa” foi além de atualizar as estatísticas, analisando o quanto evoluiu a indústria criativa brasileira na última década. Outra novidade dessa edição é a agregação dos segmentos em quatro grandes áreas criativas: Consumo, Cultura, Mídias e Tecnologia. Por possuírem características semelhantes entre seus segmentos, essa agregação facilitou tanto a leitura do comportamento das áreas e de seus segmentos ao longo dos anos, como também a identificação das vocações das regiões e estados brasileiros.

3.2 A indústria criativa na cidade de São Paulo

Em junho de 2012, a prefeitura de São Paulo, em parceria com a Fundação do Desenvolvimento Administrativo – Fundap, desenvolveu o trabalho “Economia Criativa na cidade de São Paulo: Diagnóstico e Potencialidade”, apresentando o panorama das atividades e ocupações criativas na cidade por meio de metodologia própria, que também foi comparada a outras metodologias implementadas em outros países. O trabalho revelou que, em 2009, a economia criativa já era responsável por 140 mil trabalhadores, representando 3% de todo o emprego formal da cidade de São Paulo.

Metodologicamente, a Fundap levantou tanto o mercado formal como o informal. Para obter informações sobre todo o mercado de trabalho – inclusive o emprego informal, principal universo de alocação da mão de obra que

trabalha em atividades artísticas e criativas – foi utilizada a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad) do IBGE.

Como a Pnad utiliza a base de dados da Cnae Domiciliar (versão resumida da Cnae 2.0) para organizar seus dados, a Fundap fez a conversão entre as classes de atividades econômicas da Cnae 2.0 para a Cnae Domiciliar.

Outro aspecto metodológico adotado pela Fundap foi montar uma classificação das ocupações criativas. Para tanto, partiu-se da Classificação Brasileira de Ocupações (CBO) para definir aquelas que seriam consideradas criativas. Seguindo o mesmo procedimento adotado para as atividades econômicas, a equipe da Fundap buscou compatibilizar as ocupações classificadas na CBO, do MTE, com a CBO Domiciliar (base de dados utilizada pela Pnad), para obter informações a respeito do mercado de trabalho informal.

Assim como ocorreu com as atividades econômicas, em alguns casos não foi possível encontrar uma ocupação selecionada como criativa pela Fundap na CBO que correspondesse à CBO Domiciliar, o que explica o termo “não há correspondente”.

Nos casos em que determinadas ocupações criativas estavam reunidas com ocupações não criativas, a opção foi indicar essa situação com o termo “não foi incluída por estar reunida com profissionais não criativos”. Nos casos em que há profissionais criativos que desenvolvem atividades em setores nos quais não é possível dissociar os trabalhadores em atividades mais “fabris” daqueles que executam tarefas especificamente de “criação”, optou-se pela não inclusão dos profissionais, evitando assim o efeito de superestimação dos dados.

A Fundap realizou dois trabalhos distintos com as atividades econômicas:

- Adaptação das classes de atividades criativas mostradas em vários estudos para a Cnae 2.0, por meio do uso de dicionários oficiais de conversão e da análise da descrição das classes; e
- Elaboração de uma lista de atividades consideradas criativas para o estudo e analisada a natureza das atividades econômicas consideradas em diversos estudos.

Na comparação com outros estudos, sete classes de atividades são comuns a todos os estudos: edição de livros; produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão; exibição cinematográfica; gravação de som e edição de música; televisão aberta; agências de publicidade; e artes cênicas, espetáculos e atividades complementares.

O estudo destaca que na compatibilização das estatísticas e delimitação das classes, surgiram dificuldades relacionadas à seleção de algumas atividades criativas e não criativas e para evitar distorções nos resultados finais do

trabalho de mensuração, optaram por excluir toda a classe em que esse tipo de problema foi detectado.

Por esse motivo, o setor da “moda” não foi incluído nas atividades criativas, uma vez que não foi possível separar as informações sobre criação das atividades essencialmente fabris, por estarem reunidas em uma mesma classe de atividades na “indústria de confecção”. Problema semelhante foi verificado em relação às atividades artesanais.

Assim, o estudo da Fundap sobre a economia criativa na cidade de São Paulo ficou mais restrito que o dos demais sobre o mesmo tema. Foram identificadas 42 classes de atividades econômicas e agrupadas em 10 grandes categorias econômicas: Arquitetura e Design; Artes Performáticas; Artes Visuais, Plásticas e Escritas; Audiovisual; Edição e Impressão; Ensino e Cultura; Informática; Patrimônio; Pesquisa e Desenvolvimento; e Publicidade e Propaganda.

3.3 O levantamento da indústria criativa no Rio Grande do Sul

Em dezembro de 2012, a Fundação de Economia e Estatística Siegfried Emanuel Heuser (FEE), juntamente com a Agência Gaúcha de Desenvolvimento e Promoção da Inovação (AGDI) do Rio Grande do Sul, divulgou o documento “A Indústria Criativa no Rio Grande do Sul – síntese teórica e evidências empíricas”, primeiro mapeamento dessa indústria naquele Estado e o terceiro realizado no Brasil, sendo o primeiro a utilizar dados fiscais como aproximação para identificar o impacto desse setor em termos de produto interno bruto.

Levando em conta três elementos fundamentais: viabilidade técnica, especificidades regionais e disponibilidade de dados, o estudo utilizou, metodologicamente, as experiências internacionais realizadas pelo Departamento da Cultura, Mídia e Esporte (DCMS, na sigla em inglês) do Reino Unido; da Organização Mundial de Propriedade Intelectual (Wipo, na sigla em inglês), pelo Departamento de Estatística da Comissão Europeia (Eurostat, na sigla em inglês) e pela Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (Unctad, na sigla em inglês); e nacionais, realizadas pela Federação da Indústria do Estado do Rio de Janeiro (Firjan) e pela Fundação do Desenvolvimento Administrativo de SP (Fundap).

Para o mapeamento da indústria criativa gaúcha, dividiram as atividades do núcleo, as atividades relacionadas e atividades de apoio no sentido de comparar com o modelo da Firjan e da Unctad que compõem a economia criativa e analisaram as saídas fiscais como *proxy* do produto gerado por esse setor dentro das três subdivisões.

Posteriormente, dividiram esses segmentos entre os tradicionais setores da economia: indústria de transformação; comércio e serviços. Como não existiam dados do setor de serviços para as saídas fiscais, foram utilizados os da RAIS-MTE (número de empresas e nível de emprego) para o conhecimento de pontos específicos para esse segmento que compõe o núcleo da economia criativa composto pelas indústrias criativas.

4. Mapeamento do núcleo da Indústria Criativa no Espírito Santo

O Ideies, com apoio da Gerência-executiva de Economia Criativa do Sesi e Senai do Espírito Santo, mapeou o núcleo da indústria criativa capixaba nos 78 municípios do Estado.

Para poder alcançar as dimensões que caracterizam a indústria criativa - empresas, profissionais, massa salarial e diversidade econômica - foram utilizados dados da Classificação Nacional de Atividade Econômica (Cnae) e da Classificação Brasileira de Ocupações (CBO).

Tendo como base a metodologia do Índice de Concentração Normalizado (ICn) de Crocco et. al (2003), foi desenvolvido o **Índice Ideies de Concentração da Indústria Criativa Capixaba (IndIIC)**³. O IndIIC mostra que a indústria criativa está distribuída em todos os municípios capixabas, entretanto em diferentes níveis e intensidades. O Espírito Santo reúne 1.450 empresas criativas e mais de 13.400 profissionais com salário médio mensal de R\$ 4.888,00 em ocupações criativas⁴ (Tabela 1).

É importante ressaltar que os profissionais criativos não são, necessariamente, trabalhadores das empresas criativas. Essa distinção é relevante tendo em vista que nem todos os profissionais de empresas criativas desempenham funções que exigem a criatividade, como por exemplo, os trabalhadores do setor administrativo de um escritório de arquitetura. O contrário também é verdadeiro, sendo que existem profissionais criativos que estão empregados em empresas tradicionais ou clássicas.

Segundo o Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil realizado pela Firjan, em 2013, 1,8% dos profissionais no mercado de trabalho nacional fazem parte da economia criativa. Rio de Janeiro e Santa Catarina são as unidades da federação com os maiores percentuais, de 2,5% e 2,3%, respectivamente. No Espírito Santo 1,4% da mão de obra ocupa uma função criativa.

³ A metodologia está detalhada no Anexo 5 - Metodologia do Índice Ideies de Concentração da Indústria Criativa Capixaba (IndIIC).

⁴Foram consideradas apenas as informações de vínculos e estabelecimentos formais da Rais/MTE, assim não foi possível captar os dados da economia informal.

A remuneração média mensal da classe criativa brasileira, de acordo com o estudo da Firjan (2014), é de R\$ 5.422,00, valor bem superior à média de todos os trabalhadores da economia: R\$ 2.073,00. No Espírito Santo o cenário não é diferente e os trabalhadores criativos recebem, em média, R\$ 4.888,00 por mês. O Rio de Janeiro se destacou ainda mais nesse ponto, com uma remuneração média mensal de R\$ 8.682,00.

As áreas criativas no estudo da Firjan, e que serão utilizadas no presente trabalho, dividem-se em quatro e estão representadas por 13 setores que constituem o núcleo da indústria criativa, conforme descrito a seguir:

- Consumo: Publicidade; Arquitetura; *Design* e Moda.
- Cultura: Expressões Culturais; Patrimônio e Artes; Música e Artes Cênicas.
- Mídias: Editorial e Audiovisual.
- Tecnologia: Pesquisa e Desenvolvimento (P&D); Biotecnologia e Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC).

No Espírito Santo, a área do Consumo é a que concentra, individualmente, a maior parte dos profissionais criativos (43,9%) e que são responsáveis por 33,8% da massa salarial gerada nessa indústria. A área de tecnologia é a que apresenta a maior remuneração média mensal (R\$ 7.496,00), o que demonstra a importância deste setor para o Estado (Tabela 1 e Tabela 2)

Tabela 1- Empresas, profissionais, remuneração média mensal e massa salarial por áreas criativas, Estado, 2013.

Áreas criativas	Empresas ⁽¹⁾		Profissionais ⁽²⁾		Remuneração média mensal ⁽²⁾	Massa salarial ⁽²⁾
	Qtd.	%	Qtd.	%	R\$	%
Consumo	423	29,2	5.884	43,9	3.768	33,8
Cultura	214	14,8	840	6,3	1.985	2,5
Mídias	402	27,7	1.663	12,4	2.441	6,2
Tecnologia	411	28,3	5.021	37,4	7.496	57,4
Total	1.450	100,0	13.408	100,0	4.888	100,0

Fontes:(1) Rais, 2013; (2) Firjan, 2014.
Elaboração: Ideies/Sistema Findes.

Tabela 2 - Empresas, profissionais e remuneração média mensal da indústria criativa por setores criativos, Estado, 2013.

Áreas e setores	Empresas ⁽¹⁾		Profissionais ⁽²⁾		Remuneração média mensal ⁽²⁾ em R\$
	Qtd.	Part. (%) no total	Qtd.	Part. (%) no total	
Consumo	423	29,2	5.884	43,9	3.768
Publicidade	191	13,2	1.948	14,5	3.799
Arquitetura	215	14,8	2.013	15,0	5.792
Design			1.113	8,3	1.921
Moda	17	1,2	810	6,0	1.204
Cultura	214	14,8	840	6,3	1.985
Expressões Culturais	75	5,2	328	2,4	1.444
Patrimônio e Artes	27	1,9	284	2,1	2.402
Música	12	0,8	134	1,0	2.263
Artes Cênicas	100	6,9	94	0,7	2.217
Mídias	402	27,7	1.663	12,4	2.441
Editorial	116	8,0	848	6,3	3.036
Audiovisual	286	19,7	815	6,1	1.822
Tecnologia	411	28,3	5.021	37,4	7.496
P&D	3	0,2	3.227	24,1	9.723
TIC	405	27,9	1.517	11,3	3.582
Biotecnologia	3	0,2	277	2,1	2.986
		0,0		-	
Total	1.450	100,0	13.408	100,0	4.888

Fontes:(1) Rais, 2013; (2) Firjan, 2014.

Elaboração: Ideies/Sistema Findes.

Sobre a definição de profissionais por área, cabe uma observação da metodologia utilizada pela Firjan (2014), principalmente no que se refere aos engenheiros:

Na edição de 2014, o antigo segmento de Arquitetura & Engenharia sofreu uma reformulação. Os Arquitetos, Engenheiros Civis e outros profissionais ligados à Construção Civil, Urbanismo e Paisagismo passaram a compor o novo setor de Arquitetura, **enquanto os demais Engenheiros** migraram para o segmento de Pesquisa & Desenvolvimento (ver Anexo 1). Os profissionais da Gastronomia passaram a integrar o setor de Expressões Culturais. Esses profissionais deixam o antigo setor de Artes, que na edição de 2014 abre espaço para ocupações ligadas à manutenção do patrimônio histórico, sendo rebatizado como Patrimônio & Artes. Devido às similaridades e à sobreposição de atividades e ocupações, os antigos segmentos de TV & Rádio e Filme & Vídeo convergiram para formar o setor de Audiovisual; e o antigo setor de Software, Computação & Telecomunicações passou a se chamar TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação). (Firjan, 2014, P. 8, grifo nosso)

4.1 Análise geral dos resultados obtidos com o IndIIC

Considerando o total da economia criativa capixaba, o IndIIC mede qual a importância da indústria criativa no município levando em conta a relevância do setor criativo em relação ao Estado e ao município. O IndIIC não reflete apenas o peso da economia criativa para o município, mas, principalmente, se a localidade tem uma participação relevante na indústria criativa do Espírito Santo.

O IndIIC encontrado para os municípios variou entre 0,008 (Santa Leopoldina) a 8,114 (Vitória). Para valores inferiores a 0,138 os municípios foram classificados como de baixa concentração; de 0,139 a 0,467, de baixa-média concentração; de 0,468 a 1,016, de média concentração; de 1,017 a 4,999, de média-alta concentração; e acima de 5,000, de alta concentração. Como o município de Vitória apresentou um IndIIC significativamente superior às outras localidades, foi criada a classificação de alta concentração para a capital. Os parâmetros das outras faixas foram calculados utilizando-se as medidas de quartil⁵ (Tabela 3).

Tabela 3 -Tipo de classificação do IndIIC para os municípios do Espírito Santo, 2013.

Classificação	IndIIC	Qtd. de municípios
Alta	maior igual a 5,000	1
Média-alta	de 1,017 a 4,999	19
Média	de 0,468 a 1,016	19
Baixa-média	de 0,139 a 0,467	19
Baixa	inferior a 0,138	20
Total		78

Elaboração: Ideies/Sistema Findes

Ressalta-se que, quando se classifica um município como de alta concentração, não se está afirmando que o setor criativo é o mais importante para o município. A interpretação correta é dada a economia criativa existente no Espírito Santo e o seu contexto na perspectiva estadual e municipal, ela está altamente concentrada no município. Essa interpretação deve guiar a análise em todas as cinco categorias de concentração (baixa, baixa-média, média, média-alta e alta).

Entre os municípios capixabas, a economia criativa está altamente concentrada na capital (IndIIC de 8,114). Esse resultado corrobora o esperado. Do total do Estado, Vitória reúne 58,2% da massa salarial da economia criativa, 46,6% dos

⁵Quartil são valores dados a partir do conjunto de observações ordenado em ordem crescente, que dividem a distribuição em quatro partes iguais.

trabalhadores criativos e 33,7% das empresas criativas, e possui os 13 setores desta economia (Tabela 4 e Tabela 5).

Tabela 4 - Empresas, profissionais, remuneração média mensal e massa salarial dos setores criativos e PIB dos municípios por tipo de classificação do IndLIC, Espírito Santo, 2013.

Classificação	Empresas ⁽¹⁾		Profissionais ⁽²⁾		Remuneração média mensal ⁽²⁾ em R\$	Massa salarial ⁽²⁾ em %	Part. dos municípios no PIB Estadual ⁽³⁾ em %
	Qtd.	em %	Qtd.	em %			
Alta	488	33,7	6.253	46,6	6.103	58,2	26,7
Média-alta	794	54,8	6.456	48,2	3.993	39,3	51,0
Média	125	8,6	482	3,6	2.135	1,6	10,8
Baixa-média	38	2,6	167	1,2	2.871	0,7	9,1
Baixa	5	0,3	50	0,4	1.687	0,1	2,4
Total	1.450	100,0	13.408	100,0	4.888	100,0	100,0

Fontes:(1) Rais, 2013; (2) Firjan, 2014; (3) IJSN, 2014.
Elaboração: Ideies/Sistema Findes.

Tabela 5 - Ranking do IndLIC dos municípios do Espírito Santo, 2013

Posição	Municípios	IndLIC	Posição	Municípios	IndLIC
Alta concentração			Baixa - média concentração		
1	Vitória	8,114	40	Iconha	0,467
Média - alta concentração			41	Marilândia	0,448
2	Fundão	4,469	42	Alegre	0,445
3	Serra	3,986	43	Conceição da Barra	0,433
4	Vila Velha	3,043	44	Atilio Vivacqua	0,415
5	Cachoeiro de Itapemirim	2,775	45	Pedro Canário	0,376
6	Anchieta	2,695	46	Itaguaçu	0,345
7	São Mateus	2,667	47	Apiacá	0,319
8	Aracruz	2,462	48	Sooretama	0,231
9	Colatina	2,294	49	Pancas	0,222
10	Alfredo Chaves	2,279	50	Boa Esperança	0,221
11	Linhares	2,071	51	São Domingos do Norte	0,213
12	Guarapari	2,039	52	Muniz Freire	0,188
13	Cariacica	1,973	53	Brejetuba	0,188
14	Castelo	1,885	54	Jaguaré	0,176
15	Domingos Martins	1,637	55	São Roque do Canaã	0,175
16	Piúma	1,434	56	Conceição do Castelo	0,167

17	Marataízes	1,350	57	Presidente Kennedy	0,147
18	Venda Nova do Imigrante	1,344	58	Mimoso do Sul	0,144
19	Ibiraçu	1,327	Baixa concentração		
20	Muqui	1,276	59	Vila Pavão	0,138
Média concentração			60	Itarana	0,136
21	Pinheiros	1,016	61	Governador Lindenberg	0,112
22	Nova Venécia	0,998	62	Ibitirama	0,109
23	Barra de São Francisco	0,988	63	São José do Calçado	0,093
24	Afonso Cláudio	0,974	64	Montanha	0,087
25	Vargem Alta	0,945	65	Mucurici	0,060
26	São Gabriel da Palha	0,904	66	Laranja da Terra	0,045
27	Irupi	0,778	67	Bom Jesus do Norte	0,044
28	Lúna	0,762	68	Vila Valério	0,043
29	Baixo Guandu	0,735	69	Rio Novo do Sul	0,039
30	Santa Teresa	0,724	70	Águia Branca	0,032
31	Ibatiba	0,672	71	Rio Bananal	0,031
32	Mantenópolis	0,648	72	Jerônimo Monteiro	0,029
33	Itapemirim	0,564	73	Divino de São Lourenço	0,019
34	Santa Maria de Jetibá	0,563	74	Dores do Rio Preto	0,016
35	João Neiva	0,559	75	Água Doce do Norte	0,015
36	Viana	0,540	76	Alto Rio Novo	0,012
37	Guaçuí	0,530	77	Ponto Belo	0,011
38	Marechal Floriano	0,511	78	Santa Leopoldina	0,008
39	Ecoporanga	0,483			

Elaboração: Ideies/Sistema Findes.

É importante ressaltar que as informações do número de empresas utilizadas para o cálculo do IndIIC referem-se à localização das sedes jurídicas das mesmas. Portanto, não necessariamente são os municípios onde atuam os profissionais criativos. Por esse motivo, o município de Fundão aparecer como segundo colocado pode não refletir a realidade, dado que esse município possui políticas municipais de atração de sedes empresariais diferenciadas das de outros municípios capixabas.

Os 58 municípios que compõem as três últimas faixas do IndIIC (média, baixa-média e baixa concentração) reúnem 11,5% das empresas criativas capixabas, 5,2% dos trabalhadores criativos e geram 2,4% da massa salarial da indústria criativa (Tabela 4).

Na classificação média-alta concentração, mais da metade dos municípios está localizada na parte litorânea do Estado, como é o caso de Serra (3,986), Vila Velha (3,043), Anchieta (2,695), São Mateus (2,667) e Aracruz (2,462). É também nesta categoria que se encontram importantes cidades do interior, como, por exemplo, Cachoeiro de Itapemirim (2,775) e Colatina (2,294). Somados, os municípios de média-alta concentração respondem por 54,8% das empresas criativas, 48,2% dos empregados criativos e 39,3% da massa salarial gerada nessa indústria (Tabela 4, Tabela 5 e Tabela 6)

Tanto na média quanto na baixa-média concentração, é possível perceber pequenos agrupamentos territoriais de municípios da mesma classificação (Mapa 1). É o caso de João Neiva (0,559), Santa Tereza (0,724), Santa Maria de Jetibá (0,563) e Afonso Cláudio (0,974); Ibatiba (0,672), Irupi (0,778) e Lúna (0,762); Ecoporanga (0,483), Barra de São Francisco (0,988), Nova Venécia (0,998), Mantenópolis (0,648) e São Gabriel da Palha (0,904) – todos eles de média concentração (Tabela 5)

Como de baixa-média concentração pode-se citar, entre outros, Conceição do Castelo (0,167), Muniz Freire (0,188), Brejetuba (0,1888) e Alegre (0,445), no sul do Estado; São Roque do Canaã (0,175) e Itaguaçu (0,345), na região central; e São Domingos do Norte (0,213) e Pancas (0,222), no norte (Tabela 5).

Os municípios classificados como de baixa concentração estão presentes, principalmente, na região norte do Estado, como Montanha (0,087), Mucurici (0,060) e Ponto Belo (0,011), e no extremo sul, como São José do Calçado (0,093) e Bom Jesus do Norte (0,044) (Tabela 5).

Tabela 6 - Empresas, profissionais, remuneração média mensal e quantidade de setores criativos⁶ dos municípios do Espírito Santo por classificação do IndIIC

⁶ O Anexo 4 – Existência ou não dos setores criativos por município de acordo com a classificação do IndIIC – detalha quais são os setores criativos por município.

Posição IndLIC	Municípios	IndLIC	Empresas(1) Qtd	Profissionais(2) Qtd	Remuneração média mensal(2) R\$	Setores Criativos Qtd
Alta Concentração			488	6.253	6.103	13
1	Vitória	8,11	488	6.253	6.103	13
Média - alta Concentração			794	6.456	3.993	13
2	Fundão	4,47	7	118	2.338	11
3	Serra	3,99	113	2.015	5.323	13
4	Vila Velha	3,04	205	1.259	3.107	13
5	Cachoeiro de Itapemirim	2,78	114	565	2.500	13
6	Anchieta	2,70	4	190	9.920	8
7	São Mateus	2,67	30	189	6.120	13
8	Aracruz	2,46	24	271	6.000	12
9	Colatina	2,29	49	439	1.931	12
10	Alfredo Chaves	2,28	9	32	3.539	8
11	Linhares	2,07	66	419	3.026	12
12	Guarapari	2,04	48	217	2.690	12
13	Cariacica	1,97	65	441	3.276	13
14	Castelo	1,88	14	73	1.719	12
15	Domingos Martins	1,64	7	75	1.687	9
16	Piúma	1,43	9	18	1.807	10
17	Marataizes	1,35	10	42	1.844	8
18	Venda Nova do Imigrante	1,34	10	39	1.851	11
19	Ibiraçu	1,33	6	42	1.896	7
20	Muqui	1,28	4	12	1.285	9
Média Concentração			125	482	2.135	11
21	Pinheiros	1,02	3	33	2.143	10
22	Nova Venécia	1,00	17	32	1.998	10
23	Barra de São Francisco	0,99	8	41	1.711	11
24	Afonso Cláudio	0,97	6	42	3.033	5
25	Vargem Alta	0,94	9	15	2.433	7
26	São Gabriel da Palha	0,90	11	63	1.016	7
27	Irupi	0,78	2	12	1.262	5
28	Lúna	0,76	8	13	1.614	7
29	Baixo Guandu	0,74	6	33	1.454	7
30	Santa Teresa	0,72	9	18	1.826	8
31	Ibatiba	0,67	6	11	1.348	6
32	Mantenópolis	0,65	4	4	2.018	4
33	Itapemirim	0,56	2	29	3.098	8
34	Santa Maria de Jetibá	0,56	8	22	2.203	7
35	João Neiva	0,56	5	13	3.168	5
36	Viana	0,54	5	49	3.898	8
37	Guaçuí	0,53	7	27	1.264	6
38	Marechal Floriano	0,51	5	12	1.445	7
39	Ecoporanga	0,48	4	13	2.639	6

(continua)

(continuação)

Posição IndLIC	Municípios	IndLIC	Empresas(1) Qtd	Profissionais(2) Qtd	Remuneração média mensal(2) R\$	Setores Criativos Qtd
Baixa - média Concentração			38	167	2.871	8
40	Iconha	0,47	3	15	2.033	8
41	Marilândia	0,45	-	14	1.491	6
42	Alegre	0,44	3	24	4.336	5
43	Conceição da Barra	0,43	2	17	3.307	7
44	Atílio Vivacqua	0,42	1	12	4.319	5
45	Pedro Canário	0,38	5	6	1.874	5
46	Itaguaçu	0,34	2	9	1.146	4
47	Apiacá	0,32	2	5	743	3
48	Sooretama	0,23	1	7	5.076	6
49	Pancas	0,22	3	4	1.155	3
50	Boa Esperança	0,22	5	8	1.879	2
51	São Domingos do Norte	0,21	1	4	2.926	3
52	Muniz Freire	0,19	3	4	1.017	3
53	Brejetuba	0,19	-	9	4.278	2
54	Jaguaré	0,18	3	7	2.763	4
55	São Roque do Canaã	0,18	-	8	2.507	4
56	Conceição do Castelo	0,17	1	5	2.114	3
57	Presidente Kennedy	0,15	1	4	4.062	3
58	Mimoso do Sul	0,14	2	5	3.016	4
Baixa Concentração			5	50	1.668	4
59	Vila Pavão	0,14	-	4	1.673	4
60	Itarana	0,14	-	6	1.393	3
61	Governador Lindenberg	0,11	-	4	1.492	3
62	Ibitirama	0,11	-	3	693	3
63	São José do Calçado	0,09	1	3	2.282	2
64	Montanha	0,09	-	6	1.832	4
65	Mucurici	0,06	-	2	2.496	2
66	Laranja da Terra	0,05	1	1	1.080	1
67	Bom Jesus do Norte	0,04	-	3	1.012	2
68	Vila Valério	0,04	-	3	2.457	2
69	Rio Novo do Sul	0,04	-	3	1.995	2
70	Águia Branca	0,03	-	2	1.549	2
71	Rio Bananal	0,03	2	3	1.756	1
72	Jerônimo Monteiro	0,03	1	1	2.078	1
73	Divino de São Lourenço	0,02	-	1	767	1
74	Dores do Rio Preto	0,02	-	1	2.557	1
75	Água Doce do Norte	0,01	-	1	4.340	1
76	Alto Rio Novo	0,01	-	1	656	1
77	Ponto Belo	0,01	-	1	1.222	1
78	Santa Leopoldina	0,01	-	1	994	1
Estado			1.450	13.408	4.888	13

Fontes:(1) Rais, 2013 e (2) Firjan, 2014.
Elaboração: Ideies/Sistema Findes.

4.2 Análise do Mapeamento das Indústrias Criativas do Espírito Santo por categoria do IndIIC

4.2.1 Alta concentração

A indústria criativa do Espírito Santo está altamente concentrada na capital. Vitória reúne 33,7% das empresas criativas capixabas, 46,6% dos trabalhadores criativos e 58,2% da massa salarial gerada nesse setor. Esses números relativos são superiores à participação de Vitória no PIB estadual, de 26,7% (Tabela 4). Ressalta-se a remuneração média mensal do trabalhador da indústria criativa do município, de R\$ 6.103,00, valor 25% maior que a média estadual (R\$ 4.888,00).

A tecnologia é a área com os maiores pesos na indústria criativa do município, respondendo por 44,4% dos empregos, 37,3% das empresas e 63,1% da massa salarial criativa gerada na cidade. É também nessa área que se encontram os salários médios mais elevados, de R\$ 8.678,00 por trabalhador. Nesse ponto, o segmento de Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) chama ainda mais atenção, com uma remuneração média mensal de R\$ 10.890,00, explicada pela alta remuneração dos engenheiros incluídos nesse setor (Tabela 7 e Tabela 8).

A área do consumo, que engloba arquitetura, publicidade, *design* e moda, é responsável por 36,2% dos empregos criativos do município, 31,8% das empresas e 26,9% da massa salarial criativa (Tabela 7), e remunera em R\$4.536,00 por mês os profissionais dessa área criativa (Tabela 8).

Em seguida, 14,5% dos profissionais criativos da capital fazem parte dos setores de mídia e possuem uma renda média mensal de R\$ 3.216,00. A cultura, com 305 profissionais, compreende 4,9% dos trabalhadores criativos, que geram 2,3% da massa salarial criativa (Tabela 7 e Tabela 8).

Tabela 7 - Empresas, profissionais, remuneração média mensal e massa salarial por áreas criativas, alta concentração, 2013

Áreas criativas	Empresas ⁽¹⁾		Profissionais ⁽²⁾		Remuneração média mensal ⁽²⁾	Massa salarial ⁽²⁾
	Qtd.	%	Qtd.	%	R\$	%
Consumo	155	31,8	2.262	36,2	4.536	26,9
Cultura	49	10,0	305	4,9	2.889	2,3
Mídias	102	20,9	909	14,5	3.216	7,7
Tecnologia	182	37,3	2.777	44,4	8.678	63,1
Total	488	100,0	6.253	100,0	6.103	100,0

Fontes:(1) Rais, 2013; (2) Firjan, 2014.

Elaboração: Ideies/Sistema Findes.

Tabela 8 - Empresas, profissionais e remuneração média mensal por áreas e setores criativos, alta concentração, 2013

Áreas e setores	Empresas ⁽¹⁾		Profissionais ⁽²⁾		Remuneração Média mensal ⁽²⁾ em R\$
	Qtd.	Part. (%) no total	Qtd.	Part. (%) no total	
Consumo	155	31,8	2.262	36,2	4.536
Publicidade	84	17,2	854	13,7	3.577
Arquitetura	60	12,3	906	14,5	6.826
Design	11	2,3	379	6,1	2.286
Moda			123	2,0	1.263
Cultura	49	10,0	305	4,9	2.889
Expressões Culturais	4	0,8	113	1,8	1.750
Patrimônio e Artes	10	2,0	98	1,6	3.365
Música	3	0,6	54	0,9	3.659
Artes Cênicas	32	6,6	40	0,6	3.900
Mídias	102	20,9	909	14,5	3.216
Editorial	34	7,0	569	9,1	3.646
Audiovisual	68	13,9	340	5,4	2.498
Tecnologia	182	37,3	2.777	44,4	8.678
P&D	3	0,6	1.862	29,8	10.890
TIC	178	36,5	819	13,1	4.164
Biotecnologia	1	0,2	96	1,5	4.274
Total	488	100,0	6.253	100,0	6.103

Fontes:(1) Rais, 2013; (2) Firjan, 2014.

Elaboração: Ideies/Sistema Findes.

4.2.2 Média - alta concentração

Os municípios que compõem a classificação média-alta concentram 54,8% das empresas e 48,2% dos trabalhadores criativos estaduais. Essas participações estão próximas do percentual do PIB estadual gerado nessas localidades: 51,0% (Tabela 4).

Considerando o somatório da indústria criativa dessas localidades, a área do consumo reuniu a maior quantidade de profissionais (51,1%), enquanto as empresas criativas estão bem distribuídas entre os segmentos: 29,7% em mídias, 28,6% no consumo, 24,9% na tecnologia e 16,8% na cultura (Tabela 9).

A remuneração média mensal por trabalhador das ocupações criativas nessa classificação foi de R\$ 3.993,00, com destaque para a área da tecnologia, que contabilizou R\$ 6.250,00, o que evidencia a alta qualificação técnica dessas atividades. Entretanto, nos segmentos de artes cênicas (R\$ 941,00) e moda (R\$1.214), os profissionais criativos receberam os menores valores da indústria criativa dessas localidades (Tabela 10).

Tabela 9 - Empresas, profissionais, remuneração média mensal e massa salarial por áreas criativas, média- alta concentração, 2013

Áreas criativas	Empresas ⁽¹⁾		Profissionais ⁽²⁾		Remuneração média mensal ⁽²⁾	Massa salarial ⁽²⁾
	Qtd	%	Qtd	%	R\$	%
Consumo	227	28,6	3.300	51,1	3.348	42,9
Cultura	133	16,8	443	6,9	1.503	2,6
Mídias	236	29,7	618	9,6	1.571	3,8
Tecnologia	198	24,9	2.095	32,5	6.250	50,8
Total	794	100,0	6.456	100,0	3.993	100,0

Fontes:(1) Rais, 2013; (2) Firjan, 2014.

Elaboração: Ideies/Sistema Findes.

Tabela 10 - Empresas, profissionais e remuneração média mensal por áreas e setores criativos, média - alta concentração, 2013

Áreas e setores	Empresas ⁽¹⁾		Profissionais ⁽²⁾		Remuneração Média mensal ⁽²⁾
	Qtd.	Part. (%) no total	Qtd.	Part. (%) no total	
Consumo	227	28,6	3.300	51,1	3.348
Publicidade	99	12,5	1.025	15,9	4.030
Arquitetura	122	15,4	975	15,1	5.092
Design	6	0,8	684	10,6	1.760
Moda			616	9,5	1.217
Cultura	133	16,8	443	6,9	1.503
Expressões Culturais	56	7,1	192	3,0	1.297
Patrimônio e Artes	13	1,6	149	2,3	1.926
Música	8	1,0	56	0,9	1.545
Artes Cênicas	56	7,1	46	0,7	941
Mídias	236	29,7	618	9,6	1.571
Editorial	63	7,9	239	3,7	1.863
Audiovisual	173	21,8	379	5,9	1.386
Tecnologia	198	24,9	2.095	32,5	6.250
P&D	-	0,0	1.319	20,4	8.249
TIC	197	24,8	635	9,8	2.990
Biocologia	1	0,1	141	2,2	2.237
Total	794	100,0	6.456	100,0	3.993

Fontes:(1) Rais, 2013; (2) Firjan, 2014.

Elaboração: Ideies/Sistema Findes.

4.2.3 Média concentração

Os 19 municípios que integram a classificação média concentração são responsáveis por 10,8% do PIB estadual, 8,6% das empresas criativas e 3,6% dos profissionais criativos (Tabela 4). Como ocorreu nas outras classificações, e dada a característica da área do consumo ser intensiva em mão de obra, a

maior parte dos trabalhadores criativos (47,5%) está nesse segmento. No que se refere às empresas criativas, 39,2% são da área de mídias (Tabela 11).

A remuneração média percebida pelos trabalhadores criativos dessa classificação foi de R\$ 2.135,00, valor que não representa metade da remuneração média da indústria criativa estadual (R\$ 4.888,00) e foi, ainda, inferior ao valor contabilizado pela classificação baixa-média (R\$ 2.871,00).

O baixo rendimento das ocupações criativas dos municípios de média concentração é explicado, em parte, pela maior participação relativa dos trabalhadores das áreas da cultura (17,6%) e mídias (39,2%), que recebem uma remuneração média mensal inferior quando comparada às outras áreas (Tabela 12).

Tabela 11 - Empresas, profissionais, remuneração média mensal e massa salarial por áreas criativas, média concentração, 2013

Áreas criativas	Empresas ⁽¹⁾		Profissionais ⁽²⁾		Remuneração média mensal ⁽²⁾	Massa salarial ⁽²⁾
	Qtd.	%	Qtd.	%	R\$	%
Consumo	33	26,4	229	47,5	2.537	56,5
Cultura	22	17,6	64	13,3	1.330	8,3
Mídias	49	39,2	99	20,5	1.198	11,5
Tecnologia	21	16,8	90	18,7	2.712	23,7
Total	125	100,0	482	100,0	2.135	100,0

Fontes:(1) Rais, 2013; (2) Firjan, 2014.
Elaboração: Ideies/Sistema Findes.

Tabela 12 - Empresas, profissionais e remuneração média mensal por áreas e setores criativos, média concentração, 2013

Áreas e setores	Empresas ⁽¹⁾		Profissionais ⁽²⁾		Remuneração média mensal ⁽²⁾ em R\$
	Qtd.	Part. (%) no total	Qtd.	Part. (%) no total	
Consumo	33	26,4	229	47,5	2.537
Publicidade	7	5,6	59	12,2	3.345
Arquitetura	26	20,8	73	15,1	3.885
Design	-	-	35	7,3	1.138
Moda	-	-	62	12,9	972
Cultura	22	17,6	64	13,3	1.330
Expressões Culturais	13	10,4	17	3,5	1.238
Patrimônio e Artes	4	3,2	20	4,1	2.043
Música	-	0,0	22	4,6	774
Artes Cênicas	5	4,0	5	1,0	1.237
Mídias	49	39,2	99	20,5	1.198
Editorial	17	13,6	31	6,4	1.284
Audiovisual	32	25,6	68	14,1	1.159
Tecnologia	21	16,8	90	18,7	2.712
P&D	-	0,0	23	4,8	4.790
TIC	20	16,0	51	10,6	2.040
Biotecnologia	1	0,8	16	3,3	1.867
Total	125	100,0	482	100,0	2.135

Fontes:(1) Rais, 2013; (2) Firjan, 2014.

Elaboração: Ideies/Sistema Findes.

4.2.4 Baixa-média concentração e baixa concentração

Metade dos municípios capixabas ou integram a classificação baixa-média concentração ou a baixa concentração e são localidades de menor expressão econômica que, somadas, respondem por 11,5% do PIB estadual (Tabela 4).

A classificação baixa-média concentra 2,6% das empresas criativas e 1,2% dos trabalhadores criativos, enquanto as participações das localidades de baixa concentração são, respectivamente, 0,3% e 0,4% (Tabela 4). Assim, é possível perceber que, dada a indústria criativa existente no Espírito Santo, não há centralização significativa nessas localidades.

A Tabela 14 e a Tabela 16 apresentam para as classificações baixa-média e baixa concentração, na devida ordem, a quantidade de profissionais e a remuneração média mensal da indústria criativa por áreas e setores criativos. A distribuição dos trabalhadores criativos por área não difere significativamente do restante do Estado.

Tabela 13 - Empresas, profissionais, remuneração média mensal e massa salarial por áreas criativas, baixa - média concentração, 2013

Áreas criativas	Empresas ⁽¹⁾		Profissionais ⁽²⁾		Remuneração média mensal ⁽²⁾	Massa salarial ⁽²⁾
	Qtd.	%	Qtd.	%	R\$	%
Consumo	7	18,4	73	43,7	3.273	49,8
Cultura	9	23,7	21	12,6	1.361	6,0
Mídias	13	34,2	30	18,0	1.266	7,9
Tecnologia	9	23,7	43	25,7	4.047	36,3
Total	38	100,0	167	100,0	2.871	100,0

Fontes:(1) Rais, 2013; (2) Firjan, 2014.

Elaboração: Ideies/Sistema Findes

Tabela 14 - Empresas, profissionais e remuneração média mensal por áreas e setores criativos, baixa - média concentração, 2013

Áreas e setores	Empresas ⁽¹⁾		Profissionais ⁽²⁾		Remuneração média mensal ⁽²⁾ <i>em R\$</i>
	Qtd.	Part. (%) no total	Qtd.	Part. (%) no total	
Consumo	7	18,4	73	43,7	3.273
Publicidade	1	2,6	5	3,0	2.014
Arquitetura	6	15,8	45	26,9	4.266
Design	-	-	14	8,4	1.902
Moda	-	-	9	5,4	1.138
Cultura	9	23,7	21	12,6	1.361
Expressões Culturais	1	2,6	6	3,6	953
Patrimônio e Artes	-	0,0	11	6,6	1.681
Música	1	2,6	2	1,2	1.036
Artes Cênicas	7	18,4	2	1,2	1.151
Mídias	13	34,2	30	18,0	1.266
Editorial	2	5,3	7	4,2	1.901
Audiovisual	11	28,9	23	13,8	1.073
Tecnologia	9	23,7	43	25,7	4.047
P&D	-	0,0	20	12,0	5.166
TIC	9	23,7	9	5,4	1.915
Biotecnologia	-	0,0	14	8,4	3.818
Total	38	100,0	167	100,0	2.871

Fontes:(1) Rais, 2013; (2) Firjan, 2014.

Elaboração: Ideies/Sistema Findes.

Tabela 15 - Empresas, profissionais, remuneração média mensal e massa salarial por áreas criativas, baixa concentração, 2013

Áreas criativas	Empresas ⁽¹⁾		Profissionais ⁽²⁾		Remuneração média mensal ⁽²⁾	Massa salarial ⁽²⁾
	Qtd.	%	Qtd.	%	R\$	%
Consumo	1	20,0	20	40,0	2.167	52,0
Cultura	1	20,0	7	14,0	953	8,0
Mídias	2	40,0	7	14,0	1.249	10,5
Tecnologia	1	20,0	16	32,0	1.540	29,5
Total	5	100,0	50	100,0	1.668	100,0

Fontes:(1) Rais, 2013; (2) Firjan, 2014.

Elaboração: Ideies/Sistema Findes

Tabela 16 - Empresas, profissionais e remuneração média mensal por áreas e setores criativos, Baixa concentração, 2013

Áreas e setores	Empresas ⁽¹⁾		Profissionais ⁽²⁾		Remuneração média mensal ⁽²⁾
	Qtd.	Part. (%) no total	Qtd.	Part. (%) no total	
Consumo	1	20,0	20	40,0	2.167
Publicidade	-	0,0	5	10,0	1.501
Arquitetura	1	20,0	14	28,0	2.476
Design	-	-	1	2,0	1.162
Moda	-	-	-	-	-
Cultura	1	20,0	7	14,0	953
Expressões Culturais	1	20,0	-	-	-
Patrimônio e Artes	-	0,0	6	12,0	999
Música	-	0,0	-	-	-
Artes Cênicas	-	0,0	1	2,0	678
Mídias	2	40,0	7	14,0	1.249
Editorial	-	0,0	2	4,0	998
Audiovisual	2	40,0	5	10,0	1.349
Tecnologia	1	20,0	16	32,0	1.540
P&D	-	0,0	3	6,0	1.446
TIC	1	20,0	3	6,0	744
Biotecnologia	-	0,0	10	20,0	1.806
Total	5	100,0	50	100,0	1.668

Fontes:(1) Rais, 2013; (2) Firjan, 2014.

Elaboração: Ideies/Sistema Findes

4.3 Os principais setores criativos no Espírito Santo

Na parte introdutória do capítulo foram apontados quais setores criativos apresentaram as maiores participações relativas no que se refere à quantidade de empresas – TIC (27,9%), audiovisual (19,7%) e arquitetura (14,8%) – e à quantidade de profissionais - P&D (24,1%), arquitetura (15%) e publicidade (14,5%) (Tabela 2).

Portanto, dependendo da informação analisada, se profissionais ou empresas, diferentes setores se sobressaem. Objetivando evidenciar os principais setores criativos no Estado, as participações relativas foram combinadas adaptando-se parte da metodologia desenvolvida no cálculo do IndLIC⁷, que atribuiu peso para cada variável estudada (profissionais, empresa e massa salarial).

De acordo com o resultado encontrado, o setor de pesquisa e desenvolvimento (P&D) foi o mais representativo, respondendo por 31,8% da indústria criativa capixaba. A alta participação relativa de P&D é devida à quantidade significativa de engenheiros incorporada às atividades. Em seguida, arquitetura é responsável por 16,2% da indústria criativa e a publicidade por 12,9%. Por outro lado, os setores de música (0,7%), artes cênicas (1,3%) e biotecnologia (1,5%) apresentaram as menores participações relativas no total da indústria criativa estadual (Tabela 17 e Tabela 18).

Tabela 17- Principais setores criativos no Espírito Santo, 2013

<i>Ranking</i>	Setores	Participação relativa na indústria criativa em %
1º	P&D	31,8
2º	Arquitetura	16,2
3º	Publicidade	12,9
4º	TIC	11,9
5º	Design e Moda	8,6
6º	Audiovisual	6,0
7º	Editorial	5,5
8º	Expressões Culturais	2,0
9º	Patrimônio e Artes	1,6
10º	Biotecnologia	1,5
11º	Artes Cênicas	1,3
12º	Música	0,7
	Total	100,0

Elaboração: Ideies/Sistema Findes.

Nota: o *ranking* apresenta 12 posições porque os setores de *design* e moda foram agrupados, uma vez que não há informações de estabelecimentos (Cnae) desses setores de forma separada.

⁷A metodologia está detalhada no Anexo 6- Metodologia para o cálculo dos pesos dos setores criativos no Espírito Santo.

Tabela 18- Participação relativa das áreas e setores criativos na indústria criativa capixaba, 2013

Áreas e setores	Participação relativa na indústria criativa em %
Consumo	37,7
Publicidade	12,9
Arquitetura	16,2
Design e Moda	8,6
Cultura	5,6
Expressões Culturais	2,0
Patrimônio e Artes	1,6
Música	0,7
Artes Cênicas	1,3
Mídias	11,5
Editorial	5,5
Audiovisual	6,0
Tecnologia	45,2
P&D	31,8
TIC	11,9
Biotecnologia	1,5
Total	100,0

Elaboração: Ideies/Sistema Findes.

5. Conclusão

Conforme detalhado ao longo do documento, buscou-se desenvolver o primeiro mapeamento da indústria criativa do Espírito Santo considerando a distribuição dessa indústria em todos os municípios do Estado e os principais setores criativos capixabas.

Os resultados foram obtidos, em um primeiro momento, com a construção do Índice Ideies da Indústria Criativa – IndIIC, que mediu a concentração da indústria criativa estadual nos municípios capixabas levando em conta a relevância do setor criativo em relação ao Estado e ao município e seu grau de concentração municipal.

Como ressaltado, o IndIIC não refletiu o peso da economia criativa para o município, mas sim se a localidade teve uma participação relevante na indústria criativa do Espírito Santo.

Por meio do IndIIC, que variou entre 0,008 (Santa Leopoldina) a 8,114 (Vitória) foram criadas 5 (cinco) faixas de concentração da indústria criativa nos municípios. Com exceção do município de Vitória, considerado de alta concentração, os índices dos demais municípios foram separados em quartis. Para valores inferiores a 0,138 os municípios foram classificados como de baixa concentração; de 0,139 a 0,467, de baixa-média concentração; de 0,468 a 1,016, de média concentração; e de 1,017 a 4,999, de média-alta concentração.

Quando se classificou um município como de alta concentração, não se afirmou que o setor criativo foi o mais importante para o município. A interpretação que guiou a análise considerou que, dada a economia criativa existente no Espírito Santo e o seu contexto na perspectiva estadual e municipal, ela estava altamente concentrada no município. Essa interpretação foi a mesma para todas as categorias de concentração.

Na classificação média-alta concentração, mais da metade dos municípios se localizou na parte litorânea do Estado ou em cidades-polos do interior. Para as outras classificações não se estabeleceu um padrão de distribuição ao longo do território capixaba, embora tenha sido possível notar que, em alguns casos, municípios vizinhos apresentaram a mesma faixa de concentração.

Em um segundo momento, a combinação relativa dos pesos dos 13 setores criativos no total da indústria criativa permitiu classificar os setores criativos por ordem de importância, da maior para menor. Os resultados mostraram que o setor de P&D foi o mais representativo, respondendo por 31,8% do total da indústria criativa, seguido pelos setores de arquitetura e publicidade, com participações relativas de 16,2% e 12,9%, respectivamente.

É importante ressaltar que tanto para o cálculo do IndIIC quanto do peso relativo dos setores foram utilizados apenas dados secundários. Entretanto, é de conhecimento que boa parte das atividades criativas não é captada pela economia formal, sendo necessárias, nesse caso, pesquisas *in loco* com o objetivo de incorporar à análise as informações das atividades informais.

Ao mapear e apontar os principais setores criativos espera-se que os resultados apresentados contribuam para as tomadas de decisão dos governos estadual e municipais, dos setores criativos e dos empresários industriais dos setores tradicionais no sentido de estabelecer políticas públicas e privadas voltadas para o fortalecimento da indústria criativa capixaba e, conseqüentemente, da indústria tradicional.

6. Referência

BRASIL. Ministério do Trabalho e Emprego. RAIS. 2013. Disponível em: <<http://portal.mte.gov.br/portal-mte/rais>>. Acesso em: 20 jul. 2015

CROCCO, Marco Aurélio et al. **Metodologia de identificação de arranjos produtivos locais potenciais**. Belo Horizonte: Ufmg/cedeplar, 2003. 28 p. Disponível em: <http://cedeplar.ufmg.br/pesquisas/td/TD_212.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2015

DCMS. Creative Industries Mapping Document. Department for Culture, Media and Sport. 1998

FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (FIRJAN). **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**. Rio de Janeiro: FIRJAN, 2014. Disponível em: <www.firjan.org.br/economiacriativa>. Acesso em 30. Jun. 2015

FUNDAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO ADMINISTRATIVO (FUNDAP). **Economia criativa na cidade de São Paulo: diagnóstico e potencialidade**. São Paulo: FUNDAP, 2011. Disponível em: <http://novo.fundap.sp.gov.br/arquivos/PDF/Livro_Economia_Criativa_NOVO.pdf>. Acesso em: 07 jul. 2015

MINISTÉRIO DA CULTURA. **Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011 – 2014**. Brasília: Ministério da Cultura, 2012. 156 p. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/documents/10913/636523/PLANO+DA+SECRETARIA+DA+ECONOMIA+CRIATIVA/81dd57b6-e43b-43ec-93cf-2a29be1dd071>>. Acesso em: 25 jul. 2015.

UNITED NATIONS CONFERENCE ON TRADE AND DEVELOPMENT (UNCTAD). **Creative Economy Report 2008**. Geneva: UNCTAD, 2008. Disponível em: <<http://unctad.org/en/Pages/Publications/Creative-Economy-Report-%28Series%29.aspx>>. Acesso em: 01 jul. 2015.

UNITED NATIONS CONFERENCE ON TRADE AND DEVELOPMENT (UNCTAD). **Creative Economy Report 2010**. Geneva: UNCTAD, 2010. Disponível em: <<http://unctad.org/en/Pages/Publications/Creative-Economy-Report-%28Series%29.aspx>>. Acesso em: 01 jul. 2015.

VALIATI, L. **Indústria criativa no Rio Grande do Sul: síntese teórica e evidências empíricas** [livro eletrônico]/Leandro Valiati, Marcos Vinicius Wink Junior; organizado por Leandro Valiati – 2 ed. – Porto Alegre: FEE, 2013

Anexo 1- Profissionais criativos segundo a Classificação Brasileira de Ocupações (CBOs)

Áreas	Setores	Profissões
Consumo	Publicidade	Analista de negócios Analista de pesquisa de mercado Cenógrafo de eventos Diretor de marketing Gerente de comunicação Gerente de marketing Modelo publicitário Publicitário Redator de publicidade Visual merchandiser
	Arquitetura	Arquiteto de edificações Arquiteto de interiores Arquiteto de patrimônio Arquiteto paisagista Arquiteto urbanista Desenhista projetista de const. civil e arquitetura Desenhista técnico de const. civil e arquitetura Engenheiros civis e afins Urbanista
	Moda	Alfaiate Artesão de metais preciosos e semi-preciosos Bordador a mão Cezidor Desenhista técnico (indústria têxtil) Designer de moda Joalheiros e lapidadores de gemas Modelista de calçados Modelista de roupas Modelo de modas Perfumista Relojoeiro Trabalhadores artesanais da confecção Trabalhadores de tecelagem manual
	Design	Decorador de eventos Desenhista projetista da eletrônica Desenhista projetista da mecânica Desenhista técnico (artes gráficas) Desenhista técnico (ilustrações artísticas) Desenhista técnico (ilustrações técnicas) Desenhista técnico (mobiliário)

	<p>Desenhista técnico de embalagens</p> <p>Desenhista técnico da mecânica</p> <p>Desenhistas técnicos em eletricidade</p> <p>Desenhistas técnicos em geral</p> <p>Designer de interiores</p> <p>Designer de produto</p> <p>Designer de vitrines</p> <p>Designer gráfico</p> <p>Projetista de móveis</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Áreas	Setores	Profissões
Cultura	Artes Cênicas	<p>Apresentador de circo</p> <p>Apresentador de eventos</p> <p>Apresentador de festas populares</p> <p>Artista de circo</p> <p>Assistente de coreografia</p> <p>Ator</p> <p>Bailarino (exceto danças populares)</p> <p>Cenógrafo de teatro</p> <p>Cenotécnico (cinema, vídeo, televisão, teatro e espetáculos)</p> <p>Coreógrafo</p> <p>Dançarino popular</p> <p>Dançarino tradicional</p> <p>Diretor teatral</p> <p>Dramaturgo de dança</p> <p>Ensaaiador de dança</p> <p>Produtor de teatro</p> <p>Professor de dança</p>
	Expressões culturais	<p>Artesão</p> <p>Artesão modelador</p> <p>Cenógrafo carnavalesco e festas populares</p> <p>Costeiro</p> <p>Chefe de bar</p> <p>Chefe de confeitaria</p> <p>Chefe de cozinha</p> <p>Confeccionador de brinquedos de pano</p> <p>Confeccionador de móveis de vime</p> <p>Decorador de cerâmica</p> <p>Decorador de vidro</p> <p>Decorador de vidro à pincel</p> <p>Enólogo</p> <p>Pintor de cerâmica</p>
	Patrimônio e Artes	Artista (artes visuais)

	Conservador-restaurador de bens culturais Diretor de serviços culturais Gerente de serviços culturais Modelo artístico Museólogo Produtor cultural Restaurador de livros
Música	Compositor Dj (disc jockey) Músico arranjador Músico intérprete cantor Músico intérprete instrumentista Músico regente Musicólogo Projetista de sistemas de áudio Projetista de som Tecnólogo em produção fonográfica

Áreas	Setores	Profissões
Mídias	Editorial	Diretor de redação Editor Editor de jornal Editor de livro Editor de mídia eletrônica Editor de revista Editor de revista científica Editor de texto e imagem Escritor de ficção Escritor de não ficção Jornalista Poeta Produtor de texto Programador visual gráfico Redator de textos técnicos Repórter (exclusivo rádio e televisão)
	Audiovisual	Âncora de rádio e televisão Apresentador de programas de rádio Apresentador de programas de televisão Autor-roteirista Cenógrafo de cinema Cenógrafo de TV Comentarista de rádio e televisão Crítico Diretor de arte

	<p>Diretor de cinema Diretor de fotografia Diretor de programas de rádio Diretor de programas de televisão Editor de TV e vídeo Finalizador de filmes Finalizador de vídeo Fotógrafo profissional Locutor de rádio e televisão Locutor publicitário de rádio e televisão Montador de filmes Narrador em programas de rádio e televisão Produtor cinematográfico Produtor de rádio Produtor de televisão Repórter de rádio e televisão Tecnólogo em produção audiovisual</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Áreas	Setores	Profissões
Tecnologia	P&D	<p>Arqueólogo Engenheiro de controle e automação Engenheiro eletricista Engenheiro eletricista de manutenção Engenheiro eletricista de projetos Engenheiro eletrônico Engenheiro eletrônico de manutenção Engenheiro eletrônico de projetos Engenheiro de alimentos e afins Engenheiro de minas e afins Engenheiro de produção, qualidade, segurança e afins Engenheiro mecânicos e afins Engenheiro metalurgistas de materiais e afins Engenheiro químicos e afins Filósofo Geólogos e geofísicos Gerentes de pesquisa e desenvolvimento e afins Pesquisador de clínica médica Pesquisador de engenharia civil</p>
	Biotecnologia	<p>Bioengenheiro Biólogo Biomédico Biotecnologista Geneticista Pesquisador em biologia ambiental</p>

	Pesquisador em biologia animal Pesquisador em biologia de microorganismo Pesquisador em biologia humana Pesquisador em biologia vegetal Tecnólogo em sistemas biomédicos
TIC	Engenheiro de aplicativos em computação Engenheiro de equipamentos em computação Engenheiro de manutenção de telecomunicações Engenheiro de redes de comunicação Engenheiro de telecomunicações Engenheiro projetista de telecomunicações Engenheiro de sistemas operacionais em computação Gerentes de tecnologia da informação Programador de internet Programador de máquinas - ferramenta com comando numérico Programador de multimídia Proramador de sistemas de informação

Fonte: Firjan, 2014.

Elaboração: Ideies/Sistema Findes.

Anexo 2- Empresas criativas segundo a Classificação Nacional de Atividades Econômicas (Cnae)

Áreas	Setores	Cnae 2.0 Classe	Descrição Cnae 2.0 Classe
Consumo	Publicidade	73114	Agências de publicidade
		73122	Agenciamento de espaços para publicidade, exceto em veículos de comunicação
		73190	Atividades de publicidade não especificadas anteriormente
		73203	Pesquisas de mercado e de opinião pública
	Arquitetura	71111	Serviços de arquitetura
		71197	Atividades técnicas relacionadas à arquitetura e engenharia
		81303	Atividades paisagísticas
Design e Moda	74102	Design e decoração de interiores	
Cultura	Artes Cênicas (inclui expressões culturais)	85929	Ensino de arte e cultura
		90019	Artes Cênicas, espetáculos e atividades complementares
		90027	Criação artística
		90035	Gestão de espaços para artes cênicas, espetáculos e outras atividades artísticas

	Expressões culturais	23494	Fabricação de produtos cerâmicos não-refratários não especificados anteriormente
	Patrimônio e Artes	91015	Atividades de bibliotecas e arquivos
		91023	Atividades de museus e de exploração, restauração artística e conservação de lugares e prédios históricos e atrações similares
		94936	Atividades de organizações associativas ligadas à cultura e à arte
	Música	59201	Atividades de gravação de som e de edição de música

Áreas	Setores	Cnae2.0 Classe	Descrição Cnae 2.0 Classe
Mídias	Editorial	58115	Edição de livros
		58123	Edição de jornais
		58131	Edição de revistas
		58191	Edição de cadastros, listas e de outros produtos gráficos
		58212	Edição integrada à impressão de livros
		58221	Edição integrada à impressão de jornais
		58239	Edição integrada à impressão de revistas
		58298	Edição integrada à impressão de cadastros, listas e de outros produtos gráficos
	Audiovisual	59111	Atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão
		59120	Atividades de pós-produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão
		59138	Distribuição cinematográfica, de vídeo e de programas de televisão
		59146	Atividades de exibição cinematográfica
		60101	Atividades de rádio
		60217	Atividades de televisão aberta
60225		Programadoras e atividades relacionadas à televisão por assinatura	
	74200	Atividades fotográficas e similares	
Tecnologia	P&D	72207	Pesquisa e desenvolvimento experimental em ciências sociais e humanas
	Biotecnologia	72100	Pesquisa e desenvolvimento experimental em ciências físicas e naturais
	TIC	62015	Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda
		62023	Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis
	62031	Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não-customizáveis	
	62040	Consultoria em tecnologia da informação	

	62091	Suporte técnico, manutenção e outros serviços em tecnologia da informação
	63119	Tratamento de dados, provedores de serviços de aplicação e serviços de hospedagem na internet
	63194	Portais, provedores de conteúdo e outros serviços de informação na internet

Anexo 3 – Comparativo dos Cnaes selecionado com os outros mapeamentos efetuados no Brasil e pela Unctad

Descrição Cnae 2.0 Classe	Cnae 2.0 Classe	Ideies	Unctad	Firjan	FEE (RGS)	Fundap
Fabricação de produtos cerâmicos não-refratários não especificados Anteriormente	23494					
Fabricação de instrumentos musicais	32205					
Construção de obras de artes especiais	42120					
Edição de livros	58115					
Edição de jornais	58123					
Edição de revistas	58131					
Edição de cadastros, listas e de outros produtos gráficos	58191					
Edição integrada à Impressão de livros	58212					
Edição integrada à impressão de jornais	58221					
Edição integrada à impressão de revistas	58239					
Edição integrada à impressão de cadastros, listas e de outros produtos gráficos	58298					
Atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão	59111					
Descrição Cnae 2.0 Classe	Cnae 2.0 Classe	Ideies	Unctad	Firjan	FEE (RGS)	Fundap
Atividades de pós-produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão	59120					

Distribuição cinematográfica, de vídeo e de programas de televisão	59138					
Atividades de exibição cinematográfica	59146					
Atividades de gravação de som e de edição de música	59201					
Atividades de rádio	60101					
Atividades de televisão aberta	60217					
Programadoras e atividades relacionadas à televisão por assinatura	60225					
Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda	62015					
Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis	62023					
Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não-customizáveis	62031					
Consultoria em tecnologia da informação	62040					
Suporte técnico, manutenção e outros serviços em tecnologia da informação	62091					
Tratamento de dados, provedores de serviços de aplicação e serviços de hospedagem na internet	63119					
Portais provedores de conteúdo e outros serviços de informação na internet	63194					

Descrição Cnae 2.0 Classe	Cnae 2.0 Classe	Ideies	Unctad	Firjan	FEE (RGS)	Fundap
---------------------------	-----------------	--------	--------	--------	-----------	--------

Serviços de arquitetura	71111					
Atividades técnicas relacionadas à arquitetura e engenharia	71197					
Pesquisa e desenvolvimento experimental em ciências físicas e naturais	72100					
Pesquisa e desenvolvimento experimental em ciências sociais e humanas	72207					
Agências de publicidade	73114					
Agenciamento de espaços para publicidade, exceto em veículos de comunicação	73122					
Atividades de publicidade não especificadas anteriormente	73190					
Pesquisas de mercado e de opinião pública	73203					
Design e decoração de interiores	74102					
Atividades fotográficas e similares	74200					
Atividades paisagísticas	81303					
Ensino de arte e cultura	85929					
Ensino de idiomas						
Artes cênicas, espetáculos e atividades complementares	90019					
Descrição Cnae 2.0 Classe	Cnae 2.0 Classe	Ideies	Unctad	Firjan	FEE (RGS)	Fundap

Criação artística	90027					
Gestão de espaços para artes cênicas, espetáculos e outras atividades artísticas	90035					
Atividades de bibliotecas e arquivos	91015					
Atividades de museus e de exploração, restauração artística e conservação de lugares e prédios históricos e atrações similares	91023					
Atividades de jardim botânico, zoo, parques e reservas ecológicas e áreas de proteção ambiental	91031					
Atividades de organizações associativas ligadas à cultura e à arte	94936					
Parques de exposição e parques temáticos	93212					

Fonte: FEE, 2013.

Elaboração: Ideies/Sistema Findes

Anexo 4 – Existência ou não dos setores criativos por município de acordo com a classificação do IndIIC

Posição IndIIC	Municípios	IndIIC	Arquitetura	Artes Cênicas	Audiovisual	Biotecnologia	Design	Editorial	Expressões culturais	Moda	Música	Patrimônio e artes	P&D	Publicidade	TIC
Alta concentração															
1	Vitória	8,11	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Média - alta concentração															
2	Fundão	4,47	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
3	Serra	3,99	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
4	Vila Velha	3,04	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
5	Cachoeiro de Itapemirim	2,78	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
6	Anchieta	2,70	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Sim
7	São Mateus	2,67	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
8	Aracruz	2,46	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
9	Colatina	2,29	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
10	Alfredo Chaves	2,28	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Sim
11	Linhares	2,07	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
12	Guarapari	2,04	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
13	Cariacica	1,97	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
14	Castelo	1,88	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
15	Domingos Martins	1,64	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Sim
16	Piúma	1,43	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
17	Maratáizes	1,35	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Sim
18	Venda Nova do Imigrante	1,34	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
19	Ibiraçu	1,33	Sim	Não	Não	Não	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Não	Sim
20	Muqui	1,28	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Média concentração															
21	Pinheiros	1,02	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
22	Nova Venécia	1,00	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
23	Barra de São Francisco	0,99	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Não	Sim
24	Afonso Cláudio	0,97	Sim	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
25	Vargem Alta	0,94	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Não	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Sim	Não
26	São Gabriel da Palha	0,90	Não	Não	Sim	Não	Sim	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Sim
27	Irupi	0,78	Sim	Sim	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Sim	Não	Não	Não
28	Lúna	0,76	Sim	Sim	Não	Não	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Sim
29	Baixo Guandu	0,74	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não	Não
30	Santa Teresa	0,72	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não	Sim	Sim
31	Ibatiba	0,67	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Sim	Não	Sim	Sim
32	Mantenópolis	0,65	Sim	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Não	Não	Sim
33	Itapemirim	0,56	Sim	Não	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
34	Santa Maria de Jetibá	0,56	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não
35	João Neiva	0,56	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Sim
36	Viana	0,54	Sim	Não	Não	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Sim
37	Guaçu	0,53	Sim	Não	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Sim	Não	Sim	Sim
38	Marechal Floriano	0,51	Sim	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Sim	Não	Não	Não	Sim	Sim	Sim
39	Ecoporanga	0,48	Sim	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Sim	Não	Sim	Sim	Não	Sim

Posição IndIC	Municípios	IndIC	Arquitetura	Artes Cênicas	Audiovisual	Biotecnologia	Design	Editorial	Expressões culturais	Moda	Música	Patrimônio e artes	P&D	Publicidade	TIC
<i>Baixa - média concentração</i>															
40	Iconha	0,47	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Sim
41	Marilândia	0,45	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Não	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não
42	Alegre	0,44	Sim	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Não
43	Conceição da Barra	0,43	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não	Não	Sim	Não	Não
44	Atílio Vivacqua	0,42	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Sim	Não
45	Pedro Canário	0,38	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não
46	Itaguaçu	0,34	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Sim	Não	Não	Sim	Não	Sim	Não
47	Apiacá	0,32	Sim	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Sim
48	Sooretama	0,23	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Não	Sim
49	Pancas	0,22	Não	Não	Sim	Não	Sim	Não	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não
50	Boa Esperança	0,22	Sim	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não
51	São Domingos do Norte	0,21	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Sim	Não	Não
52	Muniz Freire	0,19	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Sim
53	Brejetuba	0,19	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não
54	Jaguaré	0,18	Sim	Não	Sim	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não
55	São Roque do Canaã	0,18	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Sim	Não	Sim
56	Conceição do Castelo	0,17	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não	Não
57	Presidente Kennedy	0,15	Sim	Não	Não	Sim	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não
58	Mimoso do Sul	0,14	Sim	Não	Não	Não	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não
<i>Baixa concentração</i>															
59	Vila Pavão	0,14	Sim	Não	Não	Não	Sim	Sim	Não	Não	Não	Não	Sim	Não	Não
60	Itarana	0,14	Não	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Sim	Não	Não
61	Governador Lindenberg	0,11	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Não
62	Ibitirama	0,11	Não	Não	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Sim	Não	Não
63	São José do Calçado	0,09	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não
64	Montanha	0,09	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Não	Sim	Não
65	Mucurici	0,06	Não	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Sim
66	Laranja da Terra	0,05	Não	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não
67	Bom Jesus do Norte	0,04	Sim	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não
68	Vila Valério	0,04	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não
69	Rio Novo do Sul	0,04	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Sim
70	Águia Branca	0,03	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Não	Não	Não
71	Rio Bananal	0,03	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não
72	Jerônimo Monteiro	0,03	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Não
73	Divino de São Lourenço	0,02	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não
74	Dores do Rio Preto	0,02	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não
75	Água Doce do Norte	0,01	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não
76	Alto Rio Novo	0,01	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Não	Não	Não
77	Ponto Belo	0,01	Não	Não	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não
78	Santa Leopoldina	0,01	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Sim

Fonte: Firjan (2014); Ideies

Elaboração: Ideies/Sistema Findes

Anexo 5 - Metodologia do Índice Ideies de Concentração da Indústria Criativa Capixaba (IndLIC)

O Índice de Concentração (ICn), segundo Crocco *et. al* (2003), possibilita identificar arranjos produtivos locais significativos que expressam a concentração espacial de determinada atividade, explicadas ao combinar indicadores que captam tanto as informações de profissionais e empresas quanto do valor gerado pela atividade econômica em análise numa determinada região.

Para cada dimensão (profissional, empresa e valor adicionado), Crocco *et. al* (2003) sugerem calcular três indicadores: o Quociente Locacional (QL), o Índice de Concentração de Hirschman-Herfindahl modificado (HHm) e a Participação Relativa (PR).

Com o objetivo de exemplificar a metodologia adota por Crocco *et. al* (2003) será utilizada a dimensão profissional criativo; entretanto, os mesmos cálculos foram feitos para as outras duas dimensões.

A especificidade da indústria criativa em relação ao município e ao Estado é verificada utilizando-se o Quociente Locacional (QL) que é a razão entre as estruturas setoriais destas duas localidades (município e estado)

$$QL_{\text{profissional}} = \frac{\frac{P_j^i}{P_j}}{\frac{P_j^e}{P_j^i}}$$

O Índice de Concentração de Hirschman-Herfindahl modificado (HHm) capta o real peso da indústria criativa no município em relação ao peso da indústria criativa do Estado:

$$HHm_{\text{profissional}} = \left(\frac{P_j^i}{P_i}\right) - \left(\frac{P_j}{P_i}\right)$$

O Índice de Participação Relativa (PR) mostra a importância do setor da indústria criativa do município no Estado:

$$PR_{\text{profissional}} = \frac{P_j^i}{P_j^e}$$

Onde: $P_{j_i}^i$ quantidade de profissionais do setor i na região j, P_j^i quantidade de profissionais do setor i na região J, P_j = Profissionais totais na região J, P^i = Profissionais totais do setor i

Estes três indicadores fornecem os parâmetros necessários para a construção de um único indicador de concentração da dimensão profissional dentro de uma região ou município, chamado de Índice de Concentração normalizado ICn. Assim:

$$ICn_{profissional} = \phi_1 QL_{ij} + \phi_2 PR_{ij} + \phi_3 HH_{ij}$$

Uma vez que soma dos pesos (ϕ) é igual a um, pode ser feita uma combinação linear dos indicadores devidamente padronizados, em que os coeficientes ajustados aos pesos (ϕ) dos três indicadores são obtidos pela técnica estatística multivariada de componentes principais⁸. Assim, não são utilizados os valores dos componentes principais em si, mas os resultados (disponibilizados por *softwares* estatísticos), tais como a matriz de coeficientes e variância dos componentes, que permitem conhecer qual a importância de cada uma das variáveis para a explicação da variância total dos dados.

Em seguida, conforme o método estatístico empregado, calcularam-se os índices das dimensões empresa e valor adicionado ($ICn_{empresa}$ e $ICn_{valor\ adicionado}$).

Adaptando a metodologia proposta por Crocco *et. al* (2003) e tendo em vista não ser possível encontrar o valor adicionado gerado pela indústria criativa com os dados disponíveis, a dimensão valor adicionado foi substituída pelos dados de massa salarial ($ICn_{massa\ sal}$). E os ICn encontrados foram:

$$ICn_{profissional} = \phi_1 QL_{profissional} + \phi_2 HH_{profissional} + \phi_3 PR_{profissional} \quad \text{onde} \\ \phi_1 + \phi_2 + \phi_3 = 1 ;$$

$$ICn_{empresa} = \beta_1 QL_{empresa} + \beta_2 HH_{empresa} + \beta_3 PR_{empresa} \quad \text{onde} \quad \beta_1 + \beta_2 + \beta_3 = 1 ;$$

$$ICn_{massa\ sal} = \alpha_1 QL_{massa\ sal} + \alpha_2 HH_{massa\ sal} + \alpha_3 PR_{massa\ sal} \quad \text{onde} \quad \alpha_1 + \alpha_2 + \alpha_3 = 1 ;$$

O cálculo do Índice de Concentração normalizado geral (ICn_{geral}) é feito por meio da média ponderada do $ICn_{profissional}$, $ICn_{empresa}$ e $ICn_{massa\ sal}$.

$$ICn_{geral} = \mu_1 ICn_{profissional} + \mu_2 ICn_{empresa} + \mu_3 ICn_{massa\ sal} \quad \text{onde} \quad \mu_1 + \mu_2 + \mu_3 = 1 .$$

⁸ Na análise de componentes principais, o número máximo de componentes que se obtém é igual ao número de variáveis utilizadas, podendo ser menor conforme o grau de correlação destas últimas.

Por meio do ICn_{geral} é possível captar a concentração da indústria criativa em um determinado município ou região, levando-se em conta tanto a importância dos setores criativos para a própria localidade quanto para o Estado.

Para a formulação do Índice Ideias de Concentração da Indústria Criativa Capixaba Municipal (IndIIC) foi incorporada uma última dimensão: a diversificação econômica (φ).

Assim, o IndIIC é a multiplicação entre o coeficiente de diversificação e o ICn geral do respectivo município:

$$IndIIC_{município} = \varphi ICn_{geral, município}$$

Onde o coeficiente de diversificação (φ) da indústria criativa é dado pela razão entre a quantidade de setores criativos no município e no Estado, e varia entre 1 (municípios com os 13 setores criativos) e 0,08 (apenas 1 setor criativo).

Anexo 6- Metodologia para o cálculo dos pesos dos setores criativos no Espírito Santo

Para estabelecer o peso de cada setor no total da indústria criativa estadual, foram calculadas as participações relativas dos setores para cada dimensão: profissional, empresa e massa salarial.

Participação relativa da dimensão profissional: $PR_{P_{setor-x}} = P_x / P$, onde: P_x = Profissionais do setor criativo x e P = Profissionais criativos totais

Participação relativa da dimensão empresa: $PR_{E_{setor-x}} = E_x / E$, onde: E_x = Empresas do setor criativo x e E = Empresas criativas totais

Participação relativa da dimensão massa salarial: $PR_{M_{setor-x}} = M_x / M$, onde: M_x = Massa salarial do setor criativo x e M = Massa salarial criativa total

Em seguida, os pesos específicos (θ) foram encontrados por meio da análise de componentes principais e calculou-se a média ponderada do indicador de Participação Relativa Setorial $\{[PR]_{setorial}\}$:

$$PR_{setorial} = \theta_1 PR_{P_{setor-x}} + \theta_2 PR_{E_{setor-x}} + \theta_3 PR_{M_{setor-x}}$$

Onde: $\theta_1 =$ peso da $PR_{P_{setor-x}}$, $\theta_2 =$ peso da $PR_{E_{setor-x}}$, $\theta_3 = PR_{M_{setor-x}}$ e $\theta_1 + \theta_2 + \theta_3 = 1$.

Para a devida ordenação do indicador, efetuou-se a multiplicação das participações relativas dos principais setores criativos no Estado por 100.