



## Introdução



As **indústrias culturais e criativas** contribuem para o bem-estar e coesão da sociedade, adicionando valor aos setores industrial e empresarial através de **novos e criativos métodos e processos**.

As políticas inovadoras são necessárias para lidar com os desafios de carácter económico e social dos nossos dias. Porém, no mundo empresarial, a criação e implementação de projetos inovadores a nível nacional ou regional padece ainda da limitação de recursos, escassa estruturação organizativa e débil nível de conhecimento, pelo que o espírito empreendedor persiste ao alcance de poucos.

## Índice

Introdução	2
Índice	2
Resumo	2
1. Enquadramento Macroeconómico Geral	3
2. Indústrias Culturais e Criativas	4
3. Caracterização - Indústrias Culturais e Criativas	6
4. Programa Europa Criativa	10
5. Grupo de Trabalho MAC – Método Aberto de Coordenação	11
6. Relatório do Grupo MAC	12
7. Recomendação de Políticas Públicas	14
8. Políticas Públicas e Boas Práticas - Portugal	15
9. Conclusão	19
10. Referências Bibliográficas	20

## Resumo

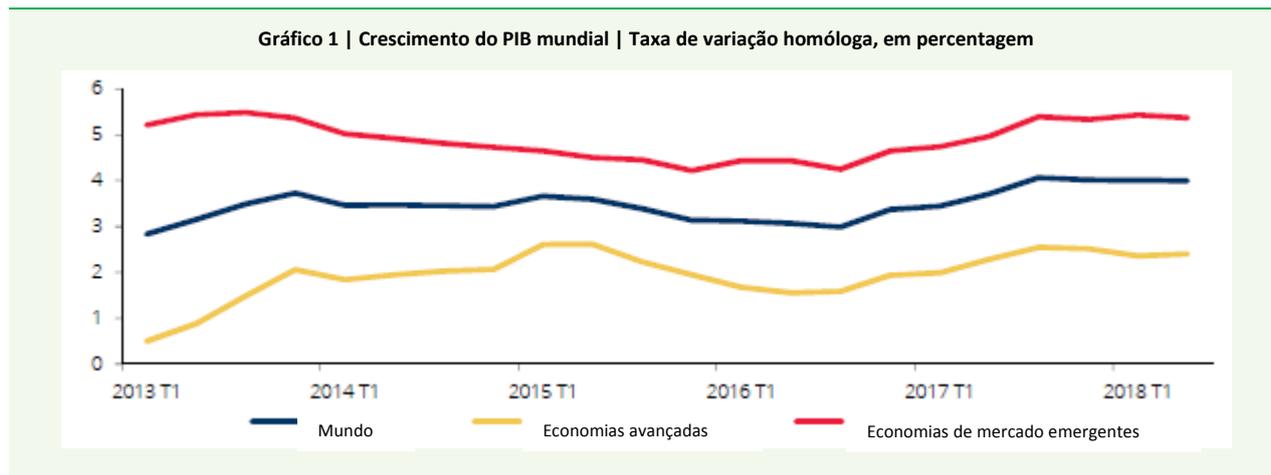
Através da evolução económica global e do seu impacto na economia portuguesa, procura-se enquadrar e **caracterizar o setor das indústrias culturais e criativas** no mercado nacional.

É atribuída particular relevância ao Relatório que emanou do Grupo de Trabalho da Comissão Europeia sobre o setor das indústrias culturais e criativas, do qual resultou um **conjunto de recomendações de políticas públicas** para o apoio a estas indústrias, tendo em vista a utilização do pleno potencial de inovação e empreendedorismo do setor, em benefício da economia e da sociedade europeias.

Por fim, são elencados alguns exemplos de **políticas públicas nacionais e boas práticas**, que promovem o empreendedorismo, a inovação e a inclusão social através de projetos no âmbito das indústrias culturais e criativas.

## 1. Enquadramento Macroeconómico Geral

De acordo com o Banco de Portugal, o **crescimento da atividade** e do comércio mundiais manteve-se sólido no **primeiro semestre de 2018**, mas a evolução económica apresentou-se mais diferenciada entre países<sup>1</sup>.



Fonte: Banco de Portugal

As **tensões comerciais** a nível global  **aumentaram substancialmente**, refletindo as medidas protecionistas anunciadas pelos EUA e as retaliações por parte dos seus parceiros comerciais. Neste contexto de aumento de tensões protecionistas, o  **comércio mundial e a procura externa dirigida a Portugal desaceleraram**, afetando a  **economia portuguesa**. A atividade abrandou face ao ano anterior, em particular, na área do euro, que concentra a maior parte das exportações portuguesas.

A desaceleração da economia portuguesa na primeira metade do ano refletiu essencialmente o **abrandamento da atividade na indústria e na construção**. No entanto, as exportações mantiveram um crescimento superior ao da procura externa, pelo que se continuaram a observar ganhos de quota nos mercados externos, embora inferiores aos registados em 2017 e concentrados em alguns setores, nomeadamente automóveis e turismo. Por outro lado, a formação bruta de capital fixo (FBCF) em máquinas e equipamentos manteve um crescimento elevado, o que se traduziu no investimento em incorporação de novas tecnologias nas empresas.

Para o ano de **2018**, o Banco de Portugal projeta uma  **taxa de crescimento do PIB de 2,3%**, após um crescimento real de 2,8% em 2017, o que reflete o menor crescimento das exportações e do investimento.

O  **consumo privado poderá crescer 2,4%**, associado ao  **dinamismo da criação de emprego** e a uma  **recuperação dos salários reais**.

<sup>1</sup> A atividade desacelerou na área do euro, no Reino Unido e no Japão mas acelerou nos EUA. No conjunto das economias de mercado emergentes, o PIB manteve uma taxa de crescimento elevada, registando-se um crescimento forte na China e Índia mas uma desaceleração no Brasil e na Turquia.

## 2. Indústrias Culturais e Criativas

A evolução das sociedades modernas, em especial das europeias, originou uma forte **interpenetração entre a economia e a cultura**, com contributos relevantes da inovação e da criatividade para o desenvolvimento cultural, social e económico.

O mercado penetrou a cultura, integrando-a progressivamente em circuitos comerciais alargados de produção e distribuição, ao mesmo tempo que os conteúdos culturais vão moldando, de forma cada vez mais relevante a produção, a distribuição e o consumo de bens e serviços económicos.

Um dos setores onde é mais evidente esta articulação é o do **turismo**, com a **cultura e a criatividade a assumir um lugar central** no domínio do marketing territorial enquanto fatores de atratividade, seja através de grandes eventos, como as exposições universais, as digressões mundiais, os grandes congressos ou os lançamentos de novos produtos, ao nível das capitais globais, seja através de festivais de arte e cultura, de artesanato e gastronomia ou de iniciativas museológicas, ao nível dos pequenos centros urbanos.

No entanto, o interface entre cultura e economia não se limita ao turismo, abrangendo um conjunto diversificado e alargado de muitas outras atividades. **O potencial de inovação e diferenciação que a cultura e a criatividade podem trazer à economia é especialmente relevante nas indústrias de bens transacionáveis** onde a afirmação das grandes economias emergentes obriga as economias mais desenvolvidas a encontrar novos fatores competitivos.

Neste contexto, o conceito de Indústrias Culturais e Criativas (ICC) é vasto e diverso e abarca um **conjunto de atividades** que têm em comum a **utilização da criatividade, do conhecimento cultural e da propriedade intelectual como recursos para produzir bens e serviços com significado social e cultural**, como sejam as artes performativas e visuais, o património cultural, o artesanato e a joalheria, o cinema, a fotografia, a rádio, a televisão, a música, a edição, o *software* educacional e de entretenimento (assinaladamente vídeo jogos) e outro *software* e serviços de informática, os novos media, a arquitetura, o design, a moda e a publicidade<sup>2</sup>.

De facto, a interação entre cultura e economia abrange um conjunto variado e alargado de diferentes atividades, agregado num universo de que fazem parte empresas, pequenos agentes culturais, associações culturais e recreativas sem fins lucrativos, Instituições Particulares de Solidariedade Social (IPSS) e artistas em nome individual.

Importa referir, no entanto, que os *“outputs”* das atividades culturais e criativas (obras, mercadorias, serviços, direitos de propriedade intelectual, ideias, desenhos, modelos, entre outros) assumem, em muitos casos, a forma de *“inputs”* nos processos produtivos relativos a outras atividades e/ou um carácter

<sup>2</sup> Definição adaptada do Documento de Trabalho n.º 2 relativo às Indústrias Culturais e Criativas, da ENEI – Estratégia Nacional de Investigação e Inovação para uma Especialização Inteligente 2014-2020



funcional, como nos casos do *design*, publicidade, arquitetura, moda e outras atividades consumidoras de contributos criativos, sobre as quais não há consenso sobre a sua inclusão, ou não, no setor cultural e criativo.

Em Portugal, bem como em muitos outros países, o setor das indústrias culturais e criativas apresenta algumas características diferenciadoras face aos restantes setores da economia, designadamente<sup>3</sup>:

- É um setor **constituído maioritariamente por indivíduos, microempresas e PME** que trabalham em **cadeias de fornecimento complexas**, que combinam atividades comerciais com atividades pré-comerciais (ou mesmo anticomerciais) e que dependem, em grande parte de **redes informais** por onde fluem as ideias criativas.
- Constitui muitas vezes **negócios de nicho altamente especializados** que criam valor pela conjugação de inovação tecnológica e criatividade no desenho de novos produtos culturais.
- Os seus **ativos são invisíveis e voláteis**: talento, reputação e marca e grande parte da infraestrutura crítica a estes negócios é exterior às empresas.
- Apresenta um **perfil de negócio pouco reconhecido pela banca, investidores e governo**, sendo por vezes desvalorizado em detrimento de outras atividades consideradas “mais rentáveis”.

<sup>3</sup> Augusto Mateus & Associados, O Setor Cultural e Criativo em Portugal – Relatório Final, Julho de 2009

## 3. Caracterização - Indústrias Culturais e Criativas

### 3.1. Ficha de Tecido Empresarial das Indústrias Culturais e Criativas

As tentativas de delimitação do setor cultural e criativo e de medição do seu contributo económico, com coerência estatística, são recentes e têm vindo a ser constantemente adaptadas, à medida que as rápidas transformações tecnológicas e económicas que caracterizam o setor impulsionam o seu próprio alargamento.

Tendo por base os dados do INE, a presente análise caracteriza o **setor nacional** contemplando os seguintes subsectores, de acordo com a Ficha de Tecido Empresarial das Indústrias Culturais e Criativas, da DGAE<sup>4</sup>:

- Edição (CAE<sup>5</sup> 581 e 582);
- Cinema, Vídeo, Programas de televisão, Gravação de som, Edição de música (CAE 591 e 592);
- Rádio, Televisão e Agências de notícias (CAE 601, 602 e 6391);
- Consultoria e Programação informática (CAE 6201 e 6202);
- Outras atividades criativas, que incluem: atividades de arquitetura, agências de publicidade, atividades de *design*, atividades de fotografia e atividades de tradução e interpretação (CAE 7111, 7311, 741, 742, 743);
- Teatro, Música, Dança e outras atividades artísticas e literárias (CAE 9001, 9002, 9003 e 9004);
- Bibliotecas, Arquivos, Museus e outras atividades culturais (CAE 9101, 9102, 9103 e 9104).

Considerando a metodologia referida, pode observar-se a distribuição do número de empresas pelos subsectores acima identificados, seguindo-se uma caracterização pelos principais indicadores económicos:

Gráfico 2 | Indústrias Culturais e Criativas | Distribuição número empresas por subsector | % | 2016



<sup>4</sup> <http://www.dgae.gov.pt/>

<sup>5</sup> Classificação das Atividades Económicas

## Subsetores - Portugal

### Consultoria e Programação informática



N.º Empresas: 8080  
N.º Colaboradores: 39816  
Volume Negócios: 2,3 mil milhões de euros  
VAB: 1,3 mil milhões de euros  
FBCF: 115 milhões de euros

### Outras atividades criativas



N.º Empresas: 22867  
N.º Colaboradores: 37594  
Volume Negócios: 1,5 mil milhões de euros  
VAB: 592 milhões de euros  
FBCF: 58 milhões de euros



N.º Empresas: 1719  
N.º Colaboradores: 10026  
Volume Negócios: 1 mil milhões de euros  
VAB: 407 milhões de euros  
FBCF: 12 milhões de euros

### Edição livros, jornais, programas informáticos

#### Rádio, Televisão e Agências notícias



N.º Empresas: 374  
N.º Colaboradores: 4105  
Volume Negócios: 730 milhões de euros  
VAB: 328 milhões de euros  
FBCF: 111 milhões de euros

#### Cinema, Vídeo, Programas televisão, Gravação som Edição música



N.º Empresas: 2629  
N.º Colaboradores: 5974  
Volume Negócios: 576 milhões de euros  
VAB: 184 milhões de euros  
FBCF: 56 milhões de euros



N.º Empresas: 22691  
N.º Colaboradores: 24673  
Volume Negócios: 452 milhões de euros  
VAB: 193 milhões de euros  
FBCF: 25 milhões de euros



N.º Empresas: 195  
N.º Colaboradores: 1797  
Volume Negócios: 88 milhões de euros  
VAB: 44 milhões de euros  
FBCF: 17 milhões de euros

#### Teatro, Música, Dança e outras atividades artísticas e literárias

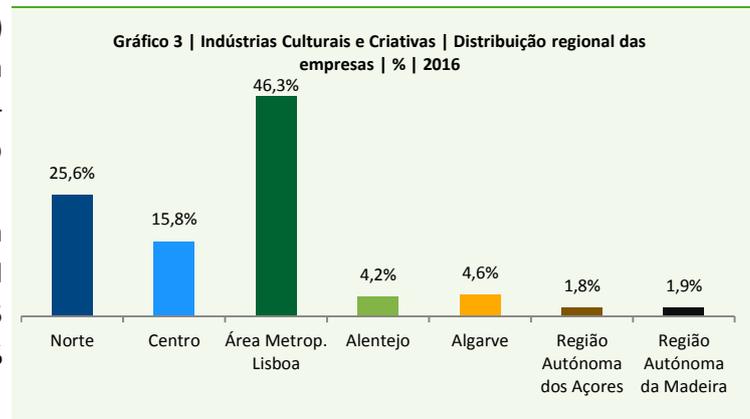
#### Bibliotecas, Museus e outras atividades culturais

Fonte: INE, análise DGAE, ano 2016

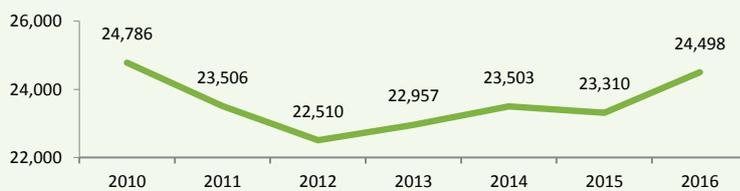


As **Indústrias Culturais e Criativas (ICC)** concentram-se maioritariamente na área metropolitana de Lisboa (46,3%), seguindo-se o Norte (25,6%) e o Centro (15,8%) do país.

Em 2016, o **setor** era composto por cerca de **58555 empresas** (4,9% do total nacional), as quais contavam com **123985 pessoas ao serviço**, ou seja, cerca de **3,4% do emprego** em Portugal.



**Gráfico 4 | Indústrias Culturais e Criativas | Evolução da produtividade aparente do trabalho | VAB / Pessoal ao serviço | Milhares € | 2010-2016**



A **produtividade aparente do trabalho**<sup>6</sup> evoluiu positivamente de 2012 a 2016 tendo atingido neste último ano cerca de **24,5 milhares de euros** (em Portugal, no mesmo período, foi de cerca de 23 milhares de euros).

O **valor acrescentado bruto (VAB)** referente às ICC atingiu, em 2016, **3 mil milhões de euros**, representando cerca de **3,6% do total nacional**. O facto de o setor ser mais expressivo em termos de volume de VAB do que de emprego revela um nível de produtividade superior à média nacional e indicia um maior nível de qualificação e educação do emprego gerado, com um contributo relevante das atividades criativas para a riqueza e para o emprego gerados pelo setor.

O **volume de negócios** ascendeu a **6,7 mil milhões de euros**, em 2016, com um peso de **3,6% no PIB nacional**.

As atividades de consultoria e programação informática foram as que mais contribuíram para este valor, com uma participação de 34%.



Em 2016, a **formação bruta de capital fixo (FBCF - investimento)** foi superior a 393 milhões de euros em todo o setor, o que representa um acréscimo de cerca de 48,5% relativamente ao ano de 2012.

<sup>6</sup> Produtividade aparente do trabalho (VAB / Pessoal ao Serviço)

### 3.2. Comércio Internacional de bens culturais

De acordo com as Estatísticas da Cultura relativamente aos dados do comércio internacional, em 2016 Portugal registou um **saldo negativo na balança comercial dos bens culturais**, no valor de 116,4 milhões de euros, significando um agravamento do défice de 25,7% em relação ao ano anterior.

O valor das **exportações de bens culturais** foi de **39,5 milhões de euros**, tendo-se verificado uma diminuição de 30,5% face ao ano anterior, devido principalmente ao decréscimo de 35,8% nas exportações de livros, brochuras e impressos semelhantes. Contudo, este tipo de bens continuou a apresentar o maior valor exportado (21,5 milhões de euros), sendo responsável por 54,3% das exportações no total dos bens culturais.

Os objetos de arte, de coleção ou antiguidades registaram exportações no valor de 7,5 milhões de euros, sendo as exportações de esculturas responsáveis por 37,4% desse valor. Os **principais países de destino** dos livros, brochuras e impressos semelhantes continuaram a ser os Países Africanos de Língua Portuguesa (57,9%), a União Europeia (22,2%) e o Brasil (8,6%), que em conjunto concentraram 88,6% do valor das exportações daqueles bens.

O valor das **importações de bens culturais** atingiu os **156 milhões de euros**, representando um aumento de 4,3% face a 2015. Os jornais e publicações periódicas e os livros, brochuras e impressos semelhantes foram responsáveis por 63,6 milhões de euros e 44 milhões de euros, respetivamente. Seguiram-se os instrumentos musicais, suas partes e acessórios (18,4%), os objetos de arte, de coleção e antiguidades (5,2%), os DVD's (4,8%), e os CD's e discos compactos (2,6%).

Os **principais países de origem** dos jornais e publicações periódicas e dos livros, brochuras e impressos semelhantes continuaram a ser oriundos da União Europeia (94,7% do total).

Em 2016, a **taxa de cobertura das importações pelas exportações foi de 25,4%**, significando um decréscimo de 12,7 pontos percentuais face ao ano anterior.

O comércio dos bens culturais foi afetado pela crise económica de 2008, à semelhança do comércio global em geral. A recuperação tem sido um enorme desafio, em particular para as economias da Europa e dos Estados Unidos, onde o impacto da crise financeira foi mais grave. Por outro lado, a última década testemunhou um crescente papel de países em desenvolvimento, liderados pela China, na exportação de bens culturais.





## 4. Programa Europa Criativa

O programa **Europa Criativa**<sup>7</sup> é o **programa da União Europeia de apoio aos setores cultural e criativo**, que está a decorrer entre 2014 e 2020 e tem como objetivos gerais garantir a salvaguarda e a promoção da diversidade cultural e linguística europeias assim como reforçar a competitividade dos setores cultural e criativo, no sentido de promover um crescimento inteligente, sustentável e inclusivo.

O programa Europa Criativa integra **2 subprogramas**:

- Subprograma **MEDIA**, dirigido exclusivamente ao setor cinematográfico e audiovisual;
- Subprograma **CULTURA**, que engloba as restantes expressões culturais e artísticas.

Existe ainda uma vertente **intersectorial**, através da qual são apoiadas outras iniciativas europeias, nomeadamente: (i) prémios europeus para a arquitetura, literatura, proteção do património, cinema e música; (ii) Marca do Património Europeu (*European Heritage Label*); (iii) Capitais Europeias da Cultura; (iv) European Border Breakers Awards<sup>8</sup> (EBBA); (v) Apoio Financeiro a Projetos Intersectoriais, como por exemplo projetos de integração de refugiados; (vi) Fundo de Garantia no valor de 121 milhões de euros, para facilitar o acesso das PME dos setores cultural e criativo, ao financiamento bancário; (viii) financiamento dos *Creative Europe Desks*<sup>9</sup>.

Cada um dos subprogramas comporta várias linhas de financiamento, focadas em diferentes tipos de projetos e com critérios de elegibilidade e avaliação diversos. O enquadramento financeiro para a execução do programa é de **1462,7 milhões de euros**, repartido do seguinte modo:

- **56 %** para o subprograma MEDIA
- **31 %** para o subprograma Cultura
- **13 %** para a vertente intersectorial

Associando-se à orientação estratégica da Comissão Europeia que tem por base o apoio aos setores cultural e criativo como pilar essencial do desenvolvimento económico, social e cultural dos povos europeus e no sentido de dar resposta à necessidade de assistência técnica ao Programa, o governo de Portugal criou o **Centro de Informação Europa Criativa**, o Creative Europe Desk Portugal, que tem por objeto a **difusão da informação sobre o Programa Europa Criativa** junto dos profissionais dos setores cultural e criativo, a promoção e divulgação do acesso ao mesmo e a prestação de apoio a candidatos ou outros interessados nas atividades do Programa, nomeadamente na preparação das suas candidaturas.

<sup>7</sup> [Regulamento \(UE\) n.º 1295/2013](#) do Parlamento Europeu e do Conselho, de 11 de dezembro de 2013.

<sup>8</sup> Os **EBBA** são prémios atribuídos todos os anos a dez jovens bandas ou artistas europeus que conquistaram o público fora do seu país com o primeiro álbum lançado internacionalmente.

<sup>9</sup> No caso português trata-se do Centro Europa Criativa, que é financiado em 50% por esta vertente intersectorial.

## 5. Grupo de Trabalho MAC – Método Aberto de Coordenação

O **Plano de Trabalho do Conselho para a Cultura 2015-2018**<sup>10</sup> foi adotado na reunião do Conselho de 25 de novembro de 2014, tendo sido estruturado em quatro áreas distintas:

- A. Cultura acessível e inclusiva;
- B. Património cultural;
- C. **Setores culturais e criativos: economia criativa e inovação;**
- D. Promoção da diversidade cultural, da cultura nas relações externas da UE e da mobilidade.

Para cada uma dessas áreas foram definidos tópicos e organizados subgrupos de trabalho que, por norma, funcionam em formato de método aberto de coordenação (**MAC**).

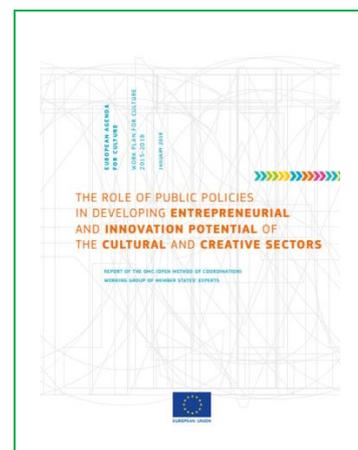
O convite para a DGAE participar com um perito da área da economia no grupo MAC sob a temática **“Papel das políticas públicas no desenvolvimento do potencial empresarial e de inovação dos setores culturais e criativos”** (tópico C2) surgiu através do Gabinete de Estratégia, Planeamento e Avaliação Culturais (GEPAC) do Ministério da Cultura, em janeiro de 2016, após incentivo da Comissão Europeia à participação de peritos económicos e em matéria de empresas. Por Portugal, participou igualmente uma perita da área da cultura.

A prioridade C também está enquadrada no âmbito da Agenda Europeia para a Cultura, nomeadamente na área “A cultura como catalisador da criatividade” e no âmbito da Estratégia Europa 2020: Crescimento inteligente e sustentável.

O **objetivo** do trabalho deste grupo foi o de **“Identificar medidas inovadoras para promover o empreendedorismo e novos modelos empresariais nos setores culturais e criativos”**.

Os trabalhos decorreram entre 2016 e 2017 e o Relatório Final<sup>11</sup> foi apresentado no Grupo de Trabalho do Conselho para Assuntos Culturais a **12 de dezembro de 2017**, sob a Presidência da Estónia.

O relatório foi publicado em 2018 e pretende ser um **manual de boas práticas e recomendações para as autoridades públicas**.



Para além da **participação nas reuniões** do grupo MAC, a DGAE enviou para a Comissão Europeia diversos exemplos de casos de boas práticas em Portugal, bem como, uma compilação de **políticas públicas e programas de financiamento** para inovação e empreendedorismo nas ICC. Para o efeito, foram solicitados contributos às **Câmaras Municipais e Universidades** de todo o país.

<sup>10</sup> [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52014XG1223\(02\)&from=PT](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52014XG1223(02)&from=PT)

<sup>11</sup> <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/5d33c8a7-2e56-11e8-b5fe-01aa75ed71a1/language-en>

## 6. Relatório do Grupo MAC

### 6.1. Sociedade inclusiva e inovadora

Uma nova visão da sociedade exige **inclusão e inovação**, pelo que os objetivos económicos merecem estar alinhados com os objetivos sociais e de bem-estar. Assim, tanto o **Programa Europa Criativa pós-2020**, como **outros programas de apoio da UE** (de investimento, de inovação e de investigação) devem conter um enfoque mais intenso na **inovação cultural e social e na transferência global de conhecimento**, a fim de manter os setores culturais e criativos altamente competitivos na Europa.

As indústrias culturais e criativas europeias formam, em conjunto, um setor equivalente, em termos de importância, ao da indústria automóvel alemã, o que constitui um enorme potencial para a Europa e para as relações comerciais globais. No entanto, a **maioria das empresas dos setores cultural e criativo são pequenas e produzem valor**, no essencial, **de natureza intangível** (ex: patentes, design, potencial criativo de uma equipa, reconhecimento de marca), pelo que os programas e estruturas de apoio deveriam ter em conta estas características, sendo necessário, no entanto, criar um sistema de aplicação e reporte para ações de apoio e um conjunto de ferramentas que permita a medição do valor criado.

### 6.2. Caracterização do setor

Os profissionais das indústrias culturais e criativas são fundamentalmente **trabalhadores independentes**, muitos dos quais, acumulam vários empregos. Acresce que as carreiras nestas indústrias tendem a basear-se em projetos concretos, de onde decorre frequentemente que os profissionais criativos operam tanto nas indústrias criativas como nas mais tradicionais.

A maioria das **empresas** das indústrias culturais e criativas tem uma dimensão **micro, pequena ou média**. No seio destes grupos, as grandes empresas constituem uma minoria, embora tal aconteça nos setores editorial e audiovisual e na indústria dos videojogos. Uma característica essencial que define as empresas que operam nestas indústrias é o capital intangível, isto é, a especialização e potencial criativo do proprietário e respetivos colaboradores.

### 6.3. Estruturas de apoio

O apoio à inovação depende em larga medida das políticas públicas. No entanto, **as políticas inovadoras não aceitam totalmente o potencial de inovação das indústrias culturais e criativas**, mostrando-se, em muitos casos, ainda estritamente focadas na tecnologia.

As **estruturas de apoio** às indústrias culturais e criativas incluem, entre outras, **núcleos agregadores, centros de competência e desenvolvimento, incubadoras, redes, plataformas digitais, organizações profissionais, hubs criativos e centros de trabalho partilhado**, entre outras.

Estas estruturas têm **o potencial de propiciar a inovação e o empreendedorismo** nas indústrias culturais e criativas, ajudando a criar um ecossistema benéfico, capaz de superar a fragmentação do setor e contribuir para o desenvolvimento dos territórios em que as indústrias se localizam. No geral, são espaços flexíveis, que respondem às novas exigências da era digital, ao mesmo tempo que proporcionam formação aos participantes, criando uma comunidade de apoio, que procura otimizar as oportunidades de negócio.

Apesar destes efeitos positivos, muitas estruturas de apoio às indústrias culturais e criativas não são ainda parceiros totalmente reconhecidos nos sistemas de suporte à inovação, deparando-se frequentemente com difíceis fases de instalação.

## 6.4. Inovação transetorial

A inovação transetorial com participação das **indústrias culturais e criativas** tem constituído uma das prioridades do discurso de políticas estratégicas do setor, na Europa, ao longo dos últimos anos. Devido às suas características únicas, estas indústrias **conseguem inovar com sucesso**, transformando e **comunicando melhor os serviços e produtos de outras áreas de negócio**.

Os programas transetoriais dão resposta a questões como a transformação do mercado laboral, a logística, as ciências da vida, a proteção do ambiente, e questões relacionadas com inclusão, migração e saúde.

Políticas bem-sucedidas de inovação transetorial têm investido no aumento da notoriedade, na promoção do acesso às ferramentas de apoio à inovação nos setores cultural e criativo para outros setores empresariais, ou na inovação no setor público.

## 6.5. Utilizadores

Os **modelos tradicionais de negócio estão em vias de mudança**, de modo a adaptarem-se à **importância crescente dos utilizadores e clientes na cadeia de valor**. A inovação centrada no utilizador não se baseia já em atividades de inovação ou nas necessidades e experiências dos utilizadores, mas antes no modo como as firmas e organizações são ou não capazes de acrescentar e criar valor de forma sustentável.

A **inovação centrada no utilizador é**, por isso, **importante para a criação de valor intangível**. As empresas que operam nas indústrias culturais e criativas conseguem criar valor através do trabalho artístico e criativo, do capital intelectual, do *crowdsourcing*, das ideias, organizações e redes, sem necessidade de investimentos vultuosos.

Políticas bem-sucedidas com vista à inovação e cocriação centradas no utilizador encorajam a inovação através da colaboração pública e privada entre diversas organizações, os setores cultural e criativo, e os cidadãos.

## 7. Recomendação de Políticas Públicas

O grupo MAC realça nove recomendações principais para o desenvolvimento de políticas sustentáveis de apoio às indústrias culturais e criativas, tendo em vista a utilização do pleno potencial de inovação e empreendedorismo deste setor, em benefício da economia e da sociedade europeias:

- **Reconhecimento do Potencial Inovador das Indústrias Culturais e Criativas**  
Reconhecer o potencial de inovação das indústrias, não apenas para a economia, mas também para a sociedade e o bem-estar.
- **Conceito amplo de Inovação**  
Assegurar uma definição mais ampla da inovação, para além da tecnologia, em todas as ações de apoio estratégico.
- **Características das Indústrias Culturais e Criativas**  
Levar em linha de conta as características particulares destas indústrias, muito em especial a variedade de cadeias de valor, a sua reduzida dimensão e o trabalho por conta própria.
- **Inserir as Indústrias Culturais e Criativas em Estruturas de Apoio à Inovação**  
Incluir as indústrias culturais e criativas nas estruturas de apoio à inovação e empreendedorismo.
- **Envolvimento dos Hubs e Redes de Indústrias Culturais e Criativas**  
Integrar os hubs e as redes criativas nos desafios de inovação social e económica, a todos os níveis de governança.
- **Incentivos Transetoriais**  
Desenvolver medidas de apoio a todas as indústrias, procurando o envolvimento no trabalho transetorial e a promoção de boas práticas.
- **Abordagens Centradas no Utilizador**  
Aumentar a consciência do valor acrescentado das abordagens centradas no utilizador e de cocriação, e enriquecer as competências do utilizador.
- **Indústrias Culturais e Criativas como Geradoras de Inovação em Localizações Circunscritas**  
Desenvolver políticas transversais e holísticas que reconheçam a inovação e empreendedorismo nas indústrias culturais e criativas, como determinantes para o desenvolvimento local e regional.
- **Fiabilidade do Setor Público para as Indústrias Culturais e Criativas**  
Envolver os organismos públicos como parceiros fiáveis e de longo prazo na inovação para as indústrias culturais e criativas.

## 8. Políticas Públicas e Boas Práticas - Portugal

### 8.1. Políticas Públicas | Âmbito Nacional



Em 2016 foi lançada pelo Governo a **Estratégia Nacional para o Empreendedorismo Startup Portugal**<sup>12</sup> com 3 objetivos: criar e apoiar o ecossistema nacional, atrair investidores nacionais e estrangeiros e acelerar o crescimento das *startups* portuguesas nos mercados externos.

O **Programa Startup Portugal+**, apresentado em julho de 2018, foi desenhado pelo Governo para dar um novo impulso à estratégia inicial e atuar perante desafios emergentes. Além da consolidação de 5 medidas do programa original foram lançadas 20 novas medidas.

**Startup Voucher:** apoio destinado ao desenvolvimento de projetos em fase da ideia, que prevê a atribuição de diversas ferramentas técnicas e financeiras para a criação de novas empresas inovadoras (tecnológicas e também do **setor cultural e criativo**) por empreendedores dos 18 aos 35 anos.

Para os recém-graduados e finalistas do Ensino Superior que tenham beneficiado de bolsas de ação social durante o curso e que, no final dos estudos, queiram desenvolver uma ideia de negócio, existe ainda o **Programa Momentum**.



O **Orçamento Participativo Portugal (OPP)**<sup>13</sup> é um processo democrático deliberativo, direto e universal, através do qual **as pessoas decidem sobre investimentos públicos**, em diferentes áreas de governação. Através do OPP os cidadãos podem decidir como investir 5 milhões de euros, apresentando ideias **para qualquer área da governação**.

A implementação do OPP é um compromisso do programa de Governo e tem como objetivo construir em Portugal um projeto de **participação cidadã**, que aproxime as pessoas da política e que promova **maior ligação e integração entre territórios** através de projetos de âmbito nacional.

O OPP abrange a totalidade do território português, integrando grupos de propostas de âmbito territorial diferenciado: (i) 1 de âmbito nacional; (ii) 1 por cada uma das áreas das NUT II (Norte, Centro, Lisboa e Vale do Tejo, Alentejo, Algarve); (iii) 1 por cada Região Autónoma.

Estes grupos de propostas não concorrem entre si, tendo cada um deles a sua dotação financeira. Cada região do país tem sempre assegurada a existência de projetos vencedores do OPP no seu território. Podem participar no OPP todos os cidadãos nacionais com idade igual ou superior a 18 anos, apresentando propostas e votando nos projetos da sua preferência.

<sup>12</sup> <http://startupportugal.com/sp-plus/>

<sup>13</sup> <https://opp.gov.pt/>

## 8.2. Boas Práticas | Âmbito Regional | Lisboa

 CENTRO DE INOVAÇÃO  
MOURARIA  
CREATIVE HUB



O **Centro de Inovação da Mouraria (CIM)**<sup>14</sup>, inaugurado em maio de 2015, é a primeira **incubadora** de Lisboa a **apoiar projetos e ideias de negócio das indústrias criativas**. Localizado no reabilitado “Quarteirão dos Lagares”, é um local onde **funcionam ateliers e pequenas empresas com atividade nas áreas da criatividade e da inovação**, que se pretende dinamizem e potencializem a identidade encontrada e que contribuam para a promoção turística do bairro.

Esta incubadora disponibiliza postos de trabalho totalmente equipados, uma ampla rede de mentores, formação e consultoria à medida, acesso a soluções de financiamento e apoio à comercialização dos produtos e serviços. Está especialmente vocacionada para as áreas criativas e de ofícios tradicionais, designadamente música, moda e *design*, media, gastronomia e ofícios tradicionais de manufatura, podendo acolher até 50 empreendedores, disponibilizando apoio ao arranque ou ao crescimento dos negócios.

  
**fablab**  
LISBOA

O **Fablab Lisboa**<sup>15</sup> foi construído num antigo matadouro situado no Mercado Municipal do Forno do Tijolo e inaugurado em julho de 2013. Pretende ser um laboratório acessível ao cidadão comum, um espaço de partilha de conhecimentos e experiências, possibilitando o **acesso à inovação, ao empreendedorismo, à descoberta e à criatividade, visando o desenvolvimento social e económico**, a nível individual ou comunitário.

O FabLab Lisboa é um **laboratório de fabricação digital** que se destina à **prototipagem rápida, fabrico personalizado e experimentação industrial**. O objetivo principal é transformar ideias em realidade, permitindo a criação de novos produtos, que por sua vez possam potenciar a criação de emprego e riqueza na cidade de Lisboa.

Neste espaço-oficina está disponível equipamento industrial, acessível e seguro, como fresadoras de pequeno e grande porte, máquinas de corte a laser e de corte de vinil, impressora 3D, uma bancada de eletrónica, computadores e respetivas ferramentas de programação informática suportadas por *software* CAD e CAM.

<sup>14</sup> <http://www.cm-lisboa.pt/centro-de-inovacao-da-mouraria-mouraria-creative-hub>

<sup>15</sup> <http://fablablisboa.pt/>



O **Polo Cultural Gaivotas**<sup>16</sup> é um **centro para a criação artística**, disponibilizado pela Câmara Municipal de Lisboa ao setor cultural na cidade, que integra, entre outros, o edifício sede (antiga Escola das Gaivotas) e as Residências da Boavista.

Na antiga Escola das Gaivotas são disponibilizadas salas para ensaio (dança, música, teatro e polivalente), formação e produção cultural, enquanto as Residências da Boavista são compostas por espaços para o alojamento temporário de profissionais que estejam em processo de criação artística na cidade.

### 8.3. Boas Práticas | Âmbito Regional | Óbidos



Em dezembro de 2015, a **UNESCO** classificou Óbidos como fazendo parte da rede mundial de **Cidades Criativas da Literatura**. O projeto **Óbidos Vila Literária**<sup>17</sup> é uma estratégia de desenvolvimento sustentável e criativo do território e permite demonstrar que é possível considerar agendas alternativas de desenvolvimento cultural em cooperação direta com a economia e até a reabilitação urbana.

O projeto Óbidos Vila Literária começou em 2011 e teve como objetivo abrir caminho a uma progressiva etapa de **regeneração do centro histórico**, cuja **revitalização económica** se dá **através de uma coleção de eventos**, dos mais populares como o mercado medieval, aos mais eruditos como a ópera. Essa experimentação teve uma correspondência tão forte que a Vila se afirmou, a nível nacional, como um gigante mediático e mobilizador.

O projeto nasceu da convergência entre o Município e uma entidade privada Ler Devagar, que se lançaram juntos num desafio de reconstrução e expansão das possibilidades de **reabilitação urbana**<sup>18</sup> e desenvolvimento económico. Ao todo foram abertas 11 **livrarias** dentro da vila de Óbidos e outras pelo território, **em edifícios degradados ou inutilizados**, por exemplo, uma igreja (Livraria de Santiago), uma adega (Livraria da Adega) e um mercado (Livraria do Mercado).

Este projeto trouxe um posicionamento muito interessante para Óbidos, não só pela sua **relevância cultural** mas também pela **diferenciação turística**.

<sup>16</sup> <http://www.cm-lisboa.pt/en/polo-cultural-gaivotas-boavista>

<sup>17</sup> <http://obidosvilaliteraria.com/cidade-criativa-da-literatura/>

<sup>18</sup> A necessidade de reabilitar alguns edifícios e espaços públicos e a falta de programas de financiamento para a área da conservação e do património tornou urgente encontrar soluções que visassem uma dimensão cultural e económica do espaço e que simultaneamente respeitassem a história do edifício, pelo que se criou um polo cultural e literário dentro de Óbidos.

## 8.4. Boas Práticas | Âmbito Regional | Porto



O **UPTEC<sup>19</sup> - Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto** é uma estrutura pioneira no quadro do Ensino Superior em Portugal, que concentra um conjunto alargado de *startups* e centros de investigação e desenvolvimento privados em torno da Universidade do Porto, constituindo uma peça basilar de **apoio à transferência de conhecimento entre a universidade e o mercado**.

Desde a sua constituição, em 2007, o UPTEC apoiou mais de **300 projetos empresariais**, que se distinguem pelo seu elevado grau de **inovação, intensidade tecnológica, científica e criativa, conhecimento especializado e potencial de internacionalização**. Através delas, já foram **criados mais de 1700 postos de trabalho**, na sua esmagadora maioria qualificados, o que torna este Parque um importante foco de inovação e desenvolvimento dentro do tecido socioeconómico português.

A atividade do Parque está organizada em **quatro polos vocacionados para a incubação de empresas** nos mais variados ramos de conhecimento: o **Polo Tecnológico**, o **Polo das Indústrias Criativas**, o **Polo do Mar** e o **Polo de Biotecnologia**. Com todos estes polos, o UPTEC abarca setores de valor estratégico para o país e grande potencial de crescimento.

Para além dos diferentes serviços que oferece às empresas incubadas, a estrutura do UPTEC aposta também na atração de centros de inovação empresariais. Desta forma, empresas já consolidadas encontram o espaço e os mecanismos para realizar atividades de I&D+i, aproveitando as sinergias existentes com os departamentos de Investigação e Desenvolvimento da Universidade do Porto. São exemplos disso *players* internacionais<sup>20</sup> na área da inovação, que desenvolvem novos produtos e serviços.

O UPTEC oferece, assim, um ambiente favorável à inovação e à criação de empresas sustentáveis, assumindo-se ao mesmo tempo como uma **ponte privilegiada de ligação entre o Conhecimento e o Mercado, capaz de valorizar o tecido socioeconómico da região**.

A **Betmarkets, startup incubada no UPTEC**, foi **selecionada** pela organização da **Web Summit 2018** como uma das três favoritas do último dia da edição deste ano, que decorreu entre 5-8 de novembro, em Lisboa. A Betmarkets é uma plataforma para investir em apostas desportivas, onde o utilizador tem a oportunidade de escolher um especialista e replicar os investimentos que ele faz.

Apenas nove *startups* obtiveram esta distinção ao longo de toda a Web Summit, sendo que só duas empresas portuguesas foram selecionadas. Este prémio é atribuído com base no número de pedidos para marcar reuniões na aplicação da cimeira.

<sup>19</sup> <https://uptec.up.pt/>

<sup>20</sup> EFACEC, Instituto Fraunhofer Portugal, Microsoft, Vodafone, Sonae Indústria, entre outros.

## 9. Conclusão

A economia portuguesa está cada vez mais exposta à concorrência internacional, pelo que **as atividades** produtoras de bens e serviços transacionáveis **mais competitivas no mercado global** têm sido aquelas que são capazes de gerar um ciclo sustentável de **crescimento baseado em fatores como a inovação, diferenciação, competências, conhecimento, criatividade, design, património e cultura.**

No entanto, apesar de se manter a tendência de substituição do consumo massificado pelo consumo segmentado e customizado e do dinamismo do consumo pelas “áreas” da educação, lazer e cultura, o desenvolvimento recente das indústrias culturais e criativas não terá escapado incólume ao processo de ajustamento recessivo do consumo e do investimento.

**O fomento da competitividade do tecido empresarial das indústrias culturais e criativas deve, portanto, assumir um papel crescentemente relevante na economia nacional,** através, nomeadamente, de projetos de investimento, organização, formação do capital humano, inovação e internacionalização de atividades culturais e criativas, incluindo as indústrias relacionadas e de suporte e a produção de conteúdos e a programação e realização de espetáculos e eventos de cariz artístico e cultural. Não se deverão esquecer, porém, **as iniciativas de promoção da igualdade de oportunidades no acesso à cultura e de combate à exclusão social** através de práticas artísticas e culturais.

Relativamente ao **mercado internacional,** esta aposta é muito exigente e onerosa para as indústrias culturais e criativas, pelo que não deverá ser encarada de uma forma solitária. Pelo contrário, as empresas nacionais deverão optar pela **partilha de custos e de riscos, através de alianças ou de parcerias colaborativas,** seja a nível interno, ou em conjunto com outros países. Esta questão é **crucial** não só **para capacitar e fortalecer as estratégias de internacionalização** das empresas, como para potenciar e alavancar os impactos das políticas dirigidas à sua internacionalização.

## 10. Referências Bibliográficas

### 10.1. Bibliografia

Augusto Mateus & Associados, A Economia Criativa em Portugal, Relevância para a Competitividade e Internacionalização da Economia Portuguesa – Relatório Final, julho de 2016.

Augusto Mateus & Associados, O Setor Cultural e Criativo em Portugal – Relatório Final, julho de 2009.

Banco de Portugal, Boletim Económico, outubro 2017.

Conclusões do Conselho e dos Representantes dos Governos dos Estados-Membros, reunidos no Conselho, sobre o Plano de Trabalho para a Cultura (2015-2018), Jornal Oficial da União Europeia, 23 dezembro de 2014.

Documento de Trabalho n.º 2, Indústrias Culturais e Criativas, ENEI – Estratégia Nacional de Investigação e Inovação para uma Especialização Inteligente 2014-2020.

Estatísticas da Cultura 2016, INE, Edição 2017.

The Globalisation of Cultural Trade, International flows of cultural goods and services 2004-2013, UNESCO, 2016.

The role of public policies in developing entrepreneurial and innovation potential of the cultural and creative sectors, Report of the OMC (Open Method of Coordination) working group of Member States' experts, European Union, January 2018.

### 10.2. Outras fontes

AICEP – Portugal Global, janeiro 2017

DGAE – Ficha de Tecido Empresarial das Indústrias Culturais e Criativas

INE – Instituto Nacional de Estatística

<http://www.dgae.gov.pt/>

[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52014XG1223\(02\)&from=PT](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52014XG1223(02)&from=PT)

<http://www.europacriativa.eu/pt/>