



SECRETARIA DA ECONOMIA DA CULTURA

**"Economia Criativa e Colaborativa:
Potencialidades e Desafios para o Estado e
para a Sociedade"**

Brasília, 10 de agosto de 2017

MINISTÉRIO DA
CULTURA





Atividades culturais e criativas no mundo

Atividades culturais e criativas no mundo:

- 6,5% do PIB da União Europeia (UNCTAD, 2010)
- As exportações de bens e serviços criativos representam 6,1% do PIB mundial (UNCTAD, 2008)
- O emprego nesses setores cresceu a uma média de 3,5% aa comparado a 1% da economia em geral na União Europeia (período de 2000 a 2007) (UNCTAD, 2010)
- 4,6% de taxa média anual de crescimento do mercado brasileiro de mídia e entretenimento – 4,2% global (PWC/GE&MO, 2016)



Atividades culturais e criativas no Brasil

Atividades culturais e criativas no Brasil:

- 2,64% do PIB nacional
 - 3,9% do PIB de São Paulo
 - 3,7% do PIB do Rio de Janeiro
 - 851 mil empregos formais
 - destes 99 mil no Rio de Janeiro (=2,2% dos trabalhadores)
 - 239 mil empresas
 - Média salarial R\$ 6.270,00 (Mercado R\$ 2.451,00)
- (FIRJAN, 2015)

✓ PIB maior do que o das indústrias têxtil, farmacêutica e de eletroeletrônicos



O impacto das inovações em nosso cotidiano

Inovações tecnológicas estão alterando a forma como nos relacionamos:

- Enquanto cidadãos com o governo (serviços públicos migram pra plataformas eletrônicas, por exemplo a função jurisdicional)
- Enquanto consumidores com novos serviços e bens de consumo (bancos, *marketplaces*, trânsito e transporte, streamings de áudio e vídeo, aplicativos que monitoram o corpo e previnem doenças cardíacas e diabetes, concessão de crédito/financiamento)
- Enquanto beneficiários de políticas públicas e serviços públicos nas cidades (coleta de lixo, controle de semáforos, transporte, avaliação dos serviços, melhor distribuição dos picos de demanda em ambulatórios e postos de saúde etc.)
- Blockchain, On Demand, PLP, Mobile



Novas discussões

Inovações tecnológicas também trazem novas discussões:

- Limites da coleta e uso de dados (podem ser vendidos e/ou compartilhados com terceiros?)
- Privacidade das informações pessoais (onde esteve, o que comprou, o que assistiu, preferências de consumo)
- Utilização de algoritmos
- Impostos (Ex. Airbnb)
- Fronteiras



Novo campo para atividades culturais e entretenimento

- Realidade virtual e aumentada
- Jogos eletrônicos de impacto social e finalidade educacional
- Novas formas de distribuição editorial (livros, jornais, notícias)
- Conteúdos *on demand* (entretenimento, notícia, música)
- Internet das coisas (*IoT*)
- Crowdfunding (financiamento colaborativo)



A contribuição do legislativo federal

A contribuição do legislativo federal para aprimoramento regulatório:

- Revisão da Lei Rouanet
- Regulamentação dos Fundos Patrimoniais Vinculados (PL 7641/2017)
- Novos formatos e finalidade de fundos públicos:
 - Fundo garantidor ou de aval
 - Associação entre recursos públicos e privados (*crowdfunding*)
- Alteração da Lei do Audiovisual para contemplar a produção de jogos eletrônicos (adoção do termo “interativo”)
- Simplificação tributária para fortalecimento de cadeias produtivas



A contribuição do legislativo federal

A contribuição do legislativo federal para aprimoramento regulatório:

- Plano Nacional de Leitura e Escrita (PL 7752/2017)
- Conteúdos sob demanda
- Compreensão da cultura e do entretenimento como indutores de desenvolvimento regional (ex. regulamentação do Jogos de Azar – PL 442/91)
- Aprimoramento do Fundo Nacional de Cultura (transferência fundo a fundo para entes federativos)



OBRIGADO!