

# Investimento na Indústria Criativa como política governamental de inovação

Profa. Dra. Inês Maciel <sup>1</sup>

O valor econômico das indústrias criativas é muito mais do que a simples produção de bens culturais, elas são reconhecidas como poderosos drivers de mudança e inovação, com a capacidade de atingir toda a cadeia econômica. Apesar do valor intangível que a Indústria Criativa pode proporcionar à economia, o desenvolvimento desse ambiente de inovação necessita de apoio governamental para ganhar escala e proporcionar um ambiente sustentável para o crescimento do setor. Para Hartley (2007), essa dinâmica é regulada pela chamada Economia Criativa, que responde pelas políticas governamentais de inovação.

O conceito de indústria criativa, por outro lado, representa as empresas que transformam talentos criativos como design, performance e escrita, com técnicas de produção de mídia e novas tecnologias para criar conteúdos através do setor de serviços na nova economia (Hartley, 2019). Por isso, a Indústria Criativa continuamente incorpora novas facetas e diversos domínios do conhecimento à medida que novas tecnologias surgem. Portanto, a Indústria Criativa do século XXI possui características dessa sociedade da informação, pautada em um modelo econômico “positivo” ou “emergente”, onde os mercados têm um papel crucial na coordenação da adoção e retenção da novidade como conhecimento (Potts et al, 2007). Essa relação requer políticas públicas voltadas para a inovação e crescimento, correspondendo à formação de uma cultura emergente. Este é o cerne de qualquer política de inovação e também é objeto de estudo da chamada “economia evolucionista”, de Jason Potts (2004), onde o modelo econômico é formado a partir do conhecimento.

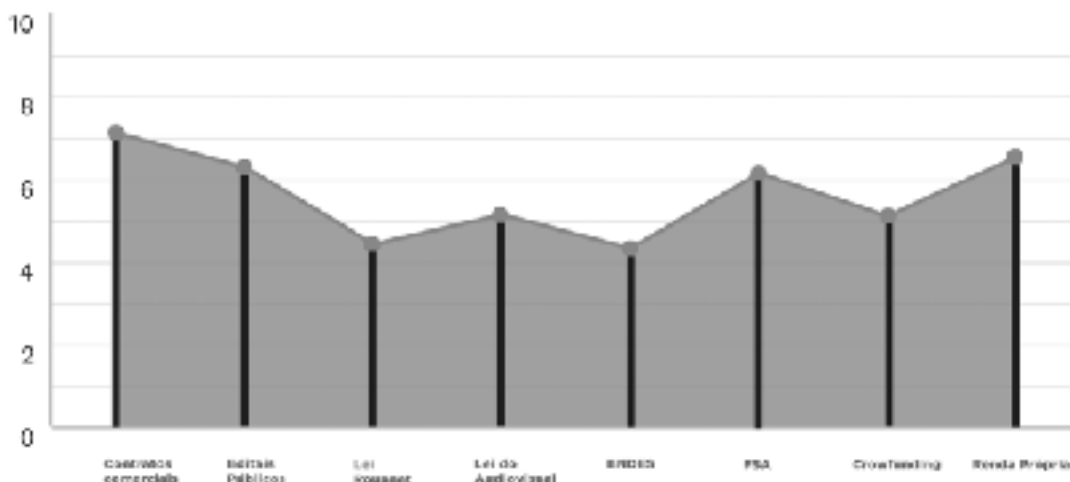
E é nessa cultura emergente do século XXI que surgem as tecnologias que envolvem realidade virtual, realidade aumentada e realidade mista. Essas tecnologias são conhecidas como realidades estendidas - XR e estão associadas a diversos tipos de conteúdos, onde a imersão total não é um aspecto obrigatório (Milgram & Kishino, 1994). Conteúdos variados

---

<sup>1</sup> Inês Maciel é Doutora em Engenharia pela COPPE/UFRJ e pesquisadora do Mestrado Profissional - PPGMC/ECO-UFRJ no segmento de narrativas imersivas e Cinematic VR. Atualmente desenvolve pesquisa de Pós-Doutorado denominada Mapeamento do Ecossistema XR no Brasil, junto à UFSCar.

em realidade aumentada, vídeos imersivos 360°, Estereoscopia<sup>2</sup> 3D, holografias e ambientes de realidade mista, exploram as sensações de navegar entre o ambiente real e o ambiente virtual por meio de games, exposições, filmes, conteúdos educativos e para treinamento. A pesquisa Mapeamento do Ecossistema XR no Brasil revelou recentemente que, esse ecossistema de inovação trafega transversalmente em vários setores da indústria criativa brasileira, indo desde a produção de videogames; filmes cinematográficos para TV e Internet; desenvolvimento de sistemas e inteligência artificial; até a produção de equipamentos didáticos para ensino. Entre as 138 empresas que participaram da pesquisa, 117 empresas responderam que 71.96% já atuam na produção de conteúdos em realidade virtual, realidade aumentada e realidade mista, e 17.76% têm desejo de atuar no futuro.

Contudo, como criar condições para esse ecossistema de inovação florescer? A resposta de Potts (2004; 2007) a essa pergunta é o investimento real em uma política de inovação. O autor reconhece que há uma dificuldade em estabelecer um diálogo profícuo entre pesquisa & desenvolvimento (P&D) envolvendo as indústrias criativas. E que esse investimento público em pesquisa & desenvolvimento é um aspecto central na criação de novos produtos/serviços que necessitam de apoio para se consolidar ao longo das três fases (nascimento, adoção e retenção) da chamada trajetória de inovação.



**Figura 1: Classificação das fontes de financiamento das empresas por ordem de importância. (Fonte: Elaborada pelo autor).**

<sup>2</sup> Estereoscopia refere-se a uma tomada de vídeo com duas câmeras paralelas, ou em caso de vídeo 360° essa tomada poderia ser feita com múltiplas câmeras (Wohl, 2017).

Ao solicitar que as 138 empresas classificassem sua principal fonte de financiamento no Mapeamento do Ecosistema XR no Brasil, 118 empresas classificaram que sua principal fonte de financiamento estava nos Contratos Comerciais e, em segundo lugar, os projetos financiados por Renda Própria (Figura1). Ao questionarmos sobre a facilidade em obter financiamento específico para o setor de XR, as 118 empresas reiteraram que os Contratos Comerciais são suas principais fontes de financiamento, também seguido pelos projetos financiados com Renda Própria (Figura 2).

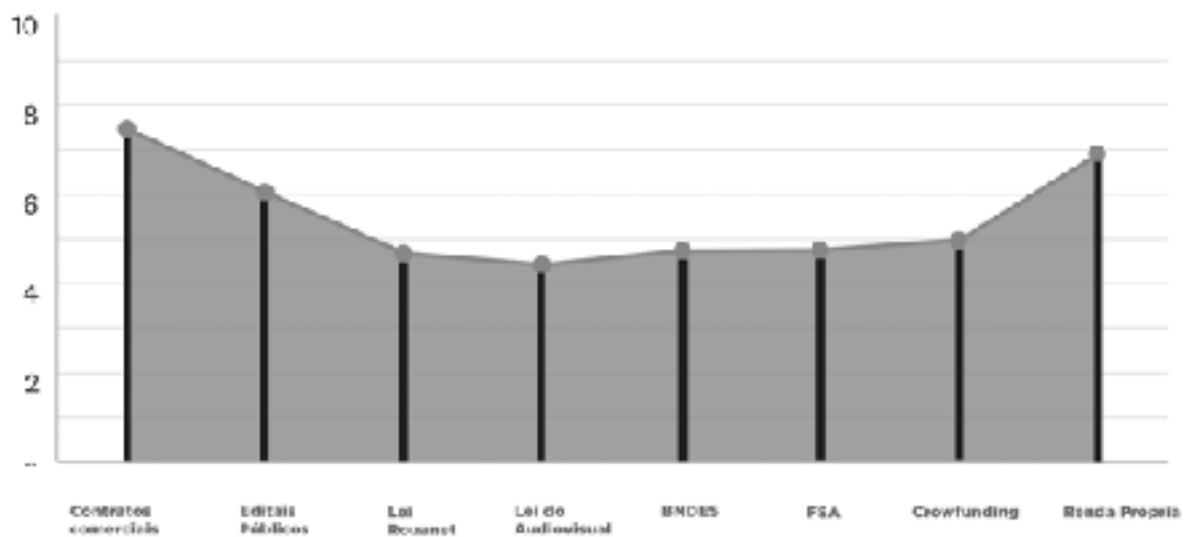


Figura 2: Classificação das fontes de financiamento para projetos em XR por ordem de importância. (Fonte: Elaborada pelo autor).

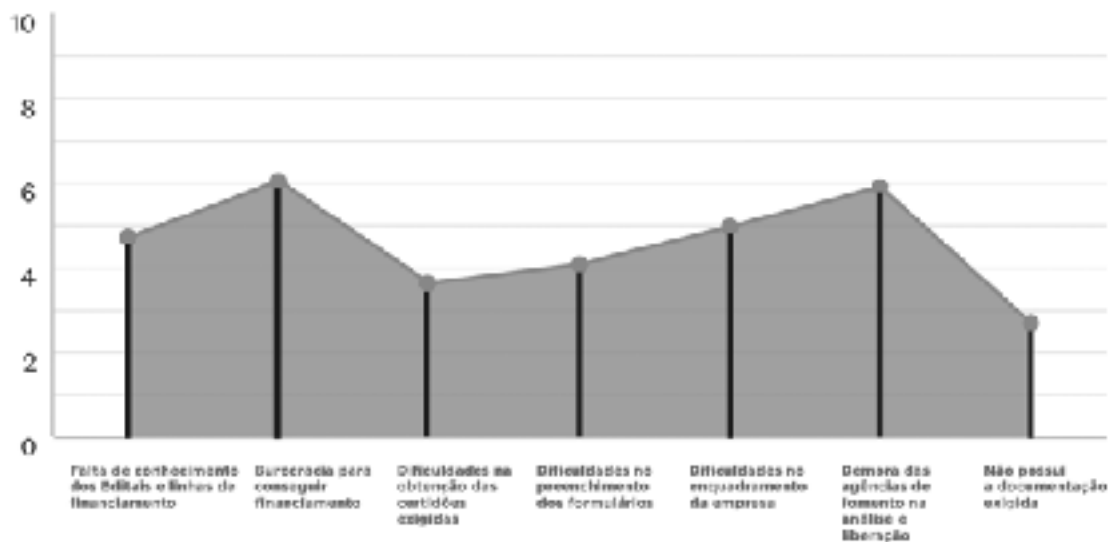


Figura 3: Classificação das principais dificuldades de acesso às fontes de financiamento. (Fonte: Elaborada pelo autor).

A pesquisa também questionou quais as principais dificuldades enfrentadas pelas empresas em conseguir financiamento, as 118 empresas relataram que a principal dificuldade está na demora das agências de fomento na análise e liberação, seguido da burocracia em conseguir financiamento (Figura 3).

Essa falta de apoio governamental se faz sentir de forma mais aguda em um cenário cheio de incertezas como o ano de 2020. Nesse contexto, vários autores têm discutido o papel das instâncias governamentais em ações capazes de minimizar os impactos da crise causada pela pandemia (Júnior & Santa Rita, 2020; Hecksher, 2020; De Sousa, et al, 2020; Da Silva Costa, 2020; Mattei, 2020). Muitos autores defendem a adoção de medidas específicas para as micro, pequenas e médias empresas junto ao BNDES, como a abertura de linhas de crédito emergencial para amenizar a frustração de receitas causada pela queda na demanda, e implementação de um programa de socorro aos governos estaduais e municipais, além de ações voltadas para o financiamento da folha de pagamento das empresas, visando a manutenção do emprego. Ao longo da pesquisa questionamos as empresas se estas ações foram sentidas pelo empresariado e se contribuíram de alguma forma para a sobrevivência da empresa. No primeiro questionamento, perguntamos às empresas se as instâncias governamentais forneceram algum suporte para o setor de XR nos programas de ajuda financeira implantados durante a pandemia. Nesse quesito, 94,07% das empresas responderam que não, e apenas 5,93% acenaram com uma resposta positiva.

Esse dado reforça a avaliação de alguns autores que consideram as ações do governo brasileiro durante a pandemia muito tímidas ou até mesmo equivocadas (Da Silva Costa, 2020; Mattei, 2020). Muitas críticas foram feitas sobre a lentidão do governo em tirar do papel ações concretas voltadas para as micro e pequenas empresas. As poucas ações implantadas, como o programa PRONAMPE, voltado para empresas de pequeno porte, esgotaram os R\$ 16 bilhões em recursos disponibilizados em pouco tempo. Ainda sobre esse quesito, ao questionarmos sobre qual a melhor solução para proporcionar a recuperação da empresa, a maioria das empresas destacou os editais públicos como a melhor ação de fomento para o setor no momento.

Por fim, tratando-se de um setor que é fortemente ligado à área de inovação, o mapeamento revelou que o comportamento do mercado brasileiro não difere muito dos Hubs ligados à tecnologia e à Indústria Criativa no mundo, confirmando os estudos nacionais e

internacionais sobre a relação entre as start-ups e os clusters de inovação. A grande diferença se dá pelo desinteresse do governo brasileiro no momento em fomentar a cadeia produtiva ligada à Indústria Criativa, mesmo com as vantagens que o setor oferece na criação de empregos e no fomento de um ciclo virtuoso na economia. Por fim, o desafio dessas empresas que atuam no mercado XR no Brasil é conseguir enfrentar dificuldades em criar produtos inovadores sem uma política pública nacional voltada para P&D.

Portanto, concluímos que, no momento político-econômico atual, talvez o estímulo a uma maior aproximação entre governos estaduais e/ou municipais, com as entidades e associações ligadas à Indústria Criativa e os grupos de pesquisa já existentes nas universidades brasileiras possam contribuir para criação de hubs de inovação, especificamente ligados ao setor. Esse movimento pode alavancar esforços com vistas ao desenvolvimento de uma tecnologia XR com DNA brasileiro, capaz de fortalecer a cadeia produtiva de municípios e estados, auxiliando o país na transição entre o modo de produção que troca o modelo industrial do século XX, baseado em "Detroit", por projetos inovadores do século XXI, inspirados em "Hollywood".