

# Panorama da Economia Criativa - DF

RELATÓRIO PARCIAL 02

abril/23

Apresentação Maio 2022

---



Secretaria  
de Turismo

Secretaria de  
Cultura e  
Economia Criativa



## *Professores*

Alberto Marques - Pesquisador fase 1  
Alexandre Schirmer Kieling - Coordenação Geral  
Ciro Inácio - Pesquisador fase 3  
Clarissa Motter - Pesquisadora fases 2 e 4  
Florence Dravet - Líder fase 1  
Gilberto Josemin - Pesquisador fase 3  
Leandro Bessa - Líder fase 2  
Robson Dias - Pesquisador fases 3 e 4  
Victor Laus - Líder fase 3  
Wesley R. Sepúlveda - Pesquisador fase 2

## *Pesquisadores bolsistas*

André Mendes  
Bárbara Fragoso Silva  
Beatriz Chaves de Lima  
Beatriz Ramos Brandão de Faria  
Gabriela Fonseca Costa  
Gesiane do Socorro Andrade Leão Farias  
Marcela Rocha Mendonça Ribeiro  
Rodolfa Rocha

## *Iniciação científica*

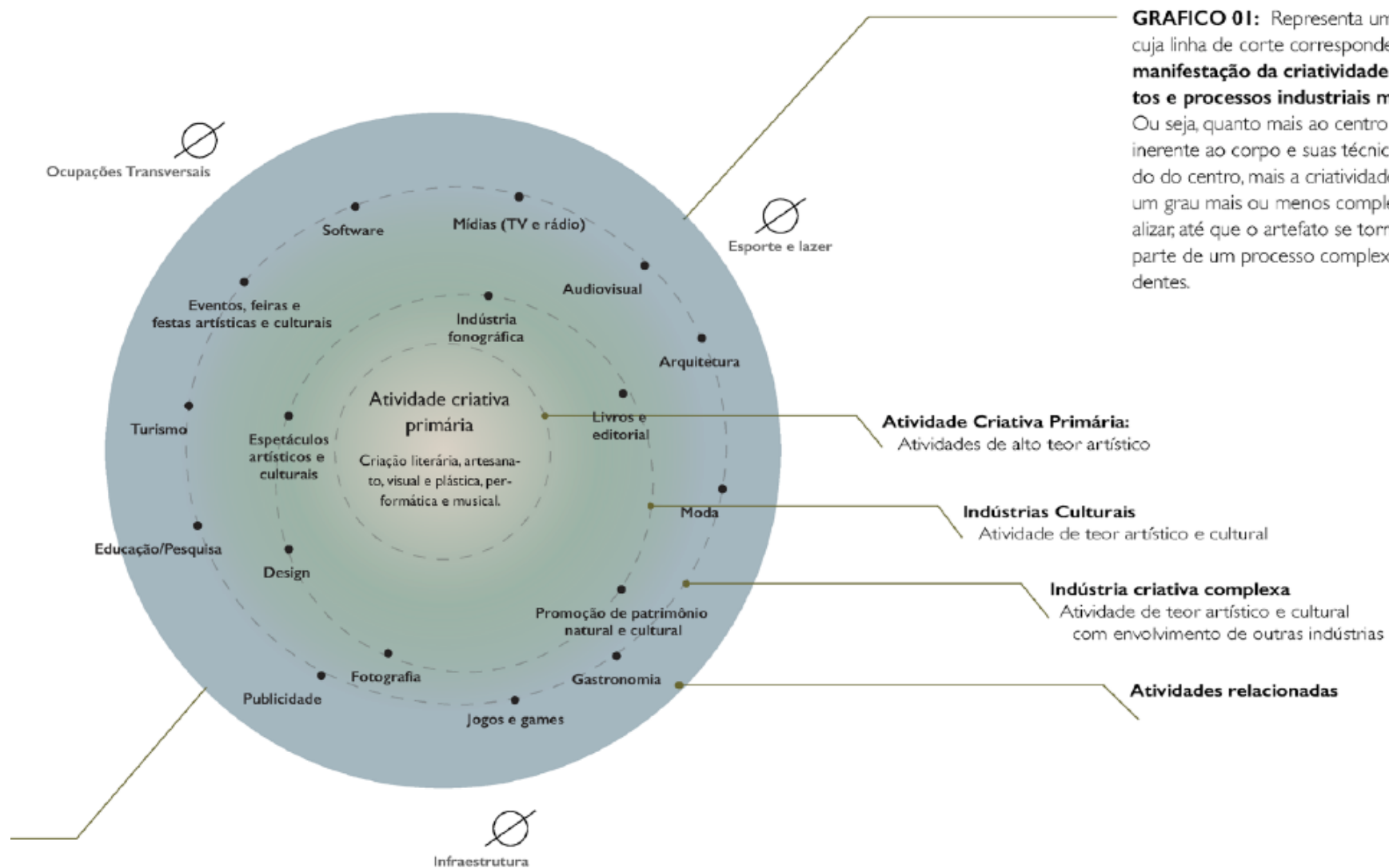
Amanda Oliveira Parrini Soares - Publicidade e Propaganda  
Breno Melo Vieira Sousa - Administração  
Gabriela Pereira - Jornalismo  
Felipe Olimpio Fonseca - Engenharia de Software  
Letícia Dantas De Abreu - Publicidade e Propaganda  
Maria Eduarda Álvares Zaranza - Jornalismo  
Pedro Mendes Borges - Publicidade e Propaganda  
Paulo Cesar de Moura Fonseca - Engenharia de Software  
Tatielen Rodrigues Dutra Pereira - Engenharia de Software  
Yasmin Vitoria Costa de lima - Ciências da computação  
Yasmin Santos Rodrigues - Design Visual  
Yatimpou Jeanine-Pascale - Jornalismo

## *Outros colaboradores*

Davi Botelho - Estatístico  
Lucas Rodrigues- Administrativo  
Juliana Moreno - Consultora de Gestão  
Maíra Sardinha - Pesquisadora voluntária  
Lecir Nascimento - Consultor  
Gustavo Vidigal - Consultor  
Letícia Lourenço - ilustração (Studio Cajuí Collab)  
Vanessa Barros - ilustração (Studio Cajuí Collab)

---

Economia Criativa corresponde às atividades, bens e relações econômicas que envolvem a geração de bens culturais, artísticos e inovadores (tecnológicos e científicos) resultantes da criatividade, ou seja, aquelas atividades que utilizam a criatividade, o capital intelectual e a inovação (bens passíveis de proteção, por meio de proteção intelectual) como insumo produtivo, capaz de gerar empregos, renda e produção de bens e serviço (KIELING, DRAVET, MARQUES, 2022).



**GRAFICO 01:** Representa um corte transversal na esfera cuja linha de corte corresponde a uma perspectiva sobre a **manifestação da criatividade com a mediação de artefatos e processos industriais mais ou menos complexos.** Ou seja, quanto mais ao centro da esfera mais a criatividade é inerente ao corpo e suas técnicas. Quanto mais vai se afastando do centro, mais a criatividade necessita da mediação de um grau mais ou menos complexo de artefato para se realizar; até que o artefato se torna máquina e passe a fazer parte de um processo complexo de mediações interdependentes.

## 25 DOMÍNIOS CRIATIVOS

---



## R - ARTES, CULTURA, ESPORTE E RECREAÇÃO

### └ 90 - ATIVIDADES ARTÍSTICAS, CRIATIVAS E DE ESPETÁCULOS

#### └ 90.0 - Atividades artísticas, criativas e de espetáculos

#### └ 90.01-9 - Artes cênicas, espetáculos e atividades complementar

##### └ 9001-9/01 - Produção teatral

##### └ 9001-9/02 - Produção musical

##### └ 9001-9/03 - Produção de espetáculos de dança

##### └ 9001-9/04 - Produção de espetáculos circenses, de marionetes

##### └ 9001-9/05 - Produção de espetáculos de rodeios, vaquejadas e

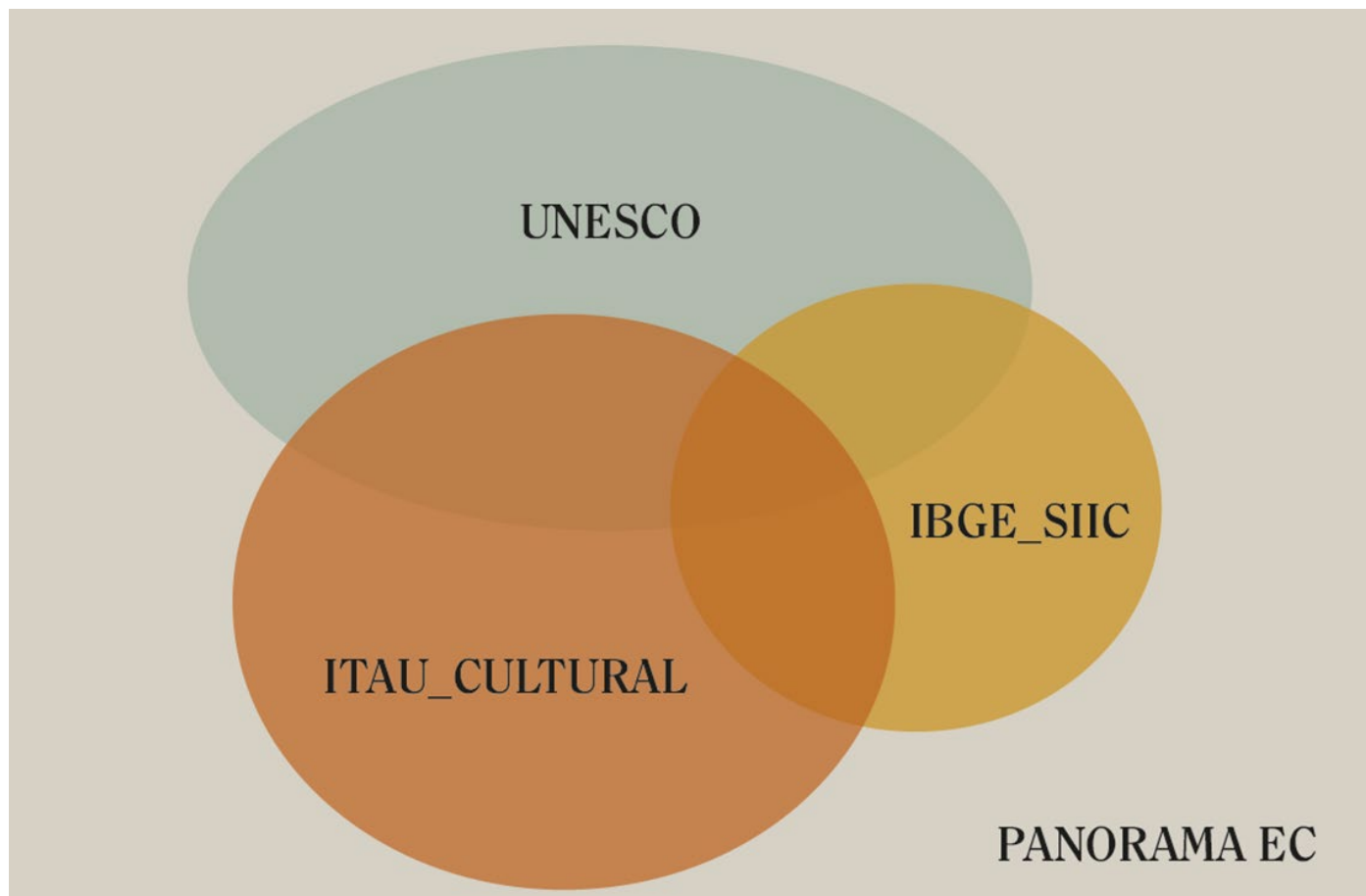
##### └ 9001-9/06 - Atividades de sonorização e de iluminação

##### └ 9001-9/99 - Artes cênicas, espetáculos e atividades compleme anteriormente

- CNAE 2.0, usada aqui em uma lógica de aproximação com ISIC 4 (The International Standard Industrial Classification of All Economic Activities) que possibilita uma harmonização entre o Framework (Unesco, 2009) e o SIIC (IBGE 2019), como mencionamos na primeira seção do presente relatório, é uma classificação hierárquica de cinco níveis e 21 seções, 87 divisões, 285 grupos, 673 classes e 1.301 subdivisões.

- A partir do segundo nível, adiciona-se o modelo incorporando o código para cada nível de agregação mais detalhado que o anterior. Assim, o código da subcategoria (sete algarismos) inclui o código da categoria (quatro algarismos + DV), que por sua vez inclui o código do grupo (três algarismos) a que pertence, e aquele código do respectivo departamento (dois algarismos).

- Exemplo 1, apresenta o nível hierárquico da Seção R - de Arte, Cultura e Recreação, da Divisão 90 - Atividades Artísticas, Criativas e de espetáculos.



Seção	R - ARTES, CULTURA, ESPORTE E RECREAÇÃO
Divisão	└ 90 - ATIVIDADES ARTÍSTICAS, CRIATIVAS E DE ESPETÁCULOS
Grupo	└ 90.0 - Atividades artísticas, criativas e de espetáculos
Classe	└ 90.01-9 - Artes cênicas, espetáculos e atividades complementares
Subclasse	└ 9001-9/01 - Produção teatral
	└ 9001-9/02 - Produção musical
	└ 9001-9/03 - Produção de espetáculos de dança
	└ 9001-9/04 - Produção de espetáculos circenses, de marionetes e similares
	└ 9001-9/05 - Produção de espetáculos de rodeios, vaquejadas e similares
	└ 9001-9/06 - Atividades de sonorização e de iluminação
	└ 9001-9/99 - Artes cênicas, espetáculos e atividades complementares não especificados anteriormente



## CONTAGEM DE CNAE 2.0 LEVANTADAS POR CÍRCULOS (NÍVEL DE COMPLEXIDADE) E DOMÍNIOS CRIATIVOS



CÍRCULO	DOMÍNIOS CRIATIVOS	N CNAE'S	% CNAE'S
C1	ARTESANATO	27	5,1%
	CRIAÇÃO MUSICAL	3	0,6%
	CRIAÇÃO PERFORMÁTICA	3	0,6%
	CRIAÇÃO VISUAL E PLÁSTICA	0	0,0%
	CRIAÇÃO LITERÁRIA	0	0,0%
C2	DESIGN	5	1,0%
	ESPETÁCULOS	11	2,1%
	FOTOGRAFIA	6	1,1%
	INDÚSTRIA FONOGRAFICA	2	0,4%
	LIVROS E EDITORIAL	33	6,3%
C3	PATRIMONIO NATURAL E CULTURAL	11	2,1%
	ARQUITETURA	9	1,7%
	AUDIOVISUAL	22	4,2%
	EDUCAÇÃO/PESQUISA	25	4,8%
	EVENTOS/FEIRAS/FESTAS	1	0,2%
	GASTRONOMIA	29	5,5%
	JOGOS E GAMES	2	0,4%
	MÍDIAS (RÁDIO/TV)	17	3,2%
	MODA	24	4,6%
	PUBLICIDADE	11	2,1%
	SOFTWARE	9	1,7%
TURISMO	6	1,1%	
C4	ATIVIDADES TRANSVERSAIS	122	23,2%
	ESPORTE E LAZER	13	2,5%
	INFRAESTRUTURA	135	25,7%
<b>Total Geral</b>		<b>526</b>	<b>100,00%</b>

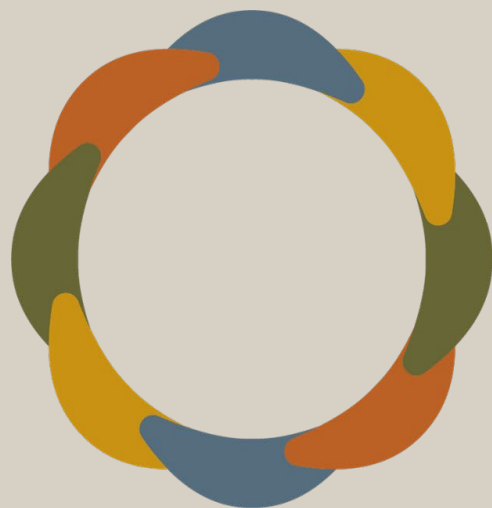


Mais de 90 mil agentes criativos registrados no DF;  
3,5% do PIB do Distrito Federal;  
Mais de 9 bilhões de reais.

Domínios Publicidade (13.096), Moda (3.324), Audiovisual (2.378), Pesquisa/Educação (1.550), Turismo (1.498), Eventos (1.083), Arquitetura (1.082), Software (855), Gastronomia (590), Mídias (360).

Empresas- Plano Piloto (4.869), Ceilândia (2.493), Taguatinga (2.440), Águas Claras (1.970), Guará (1.663), Samambaia (1.610), Sobradinho (1.098), Gama (1.002).





# Panorama da Economia Criativa - DF



OBSERVATÓRIO  
DOS DOMÍNIOS  
CRIATIVOS

Fecomércio DF



Universidade  
Católica de Brasília



Fundação de Apoio à  
Pesquisa do Distrito Federal



CÂMARA  
LEGISLATIVA  
DISTRITO FEDERAL

Secretaria  
de Turismo

Secretaria de  
Cultura e  
Economia Criativa



GDF  
É tempo de ação.