

Produto Interno Bruto (PIB) da economia da cultural e das Indústrias criativas (ECIC)



Catavento Pesquisas LTDA

EQUIPE TÉCNICA

GUSTAVO MÖLLER

LEANDRO VALIATI

KARINA RUIZ

VITÓRIA KRAMER

Fundação Itaú

PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO ITAÚ

EDUARDO SARON

COORDENADORA DO OBSERVATÓRIO

ESMERALDA CORREA MACANA

ANALISTAS

BRUNO TRUZZI

GUSTAVO FERREIRA LADEIRA

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO

CAROLINA NOBRE

FOTO DA CAPA:

FUNDAÇÃO ITAÚ/AGÊNCIA OPHELIA

SUMÁRIO

- 04 INTRODUÇÃO**
- 12 PARTE 1. O QUE MEDIR?**
 - 16 Passo 1. Definindo as ocupações culturais e criativas
 - 20 Passo 2. Definindo as atividades e os setores culturais e criativos
- 26 PARTE 2. COMO MEDIR?**
 - 31 Passo 3. Calculando a soma dos salários dos trabalhadores dos setores culturais e criativos
 - 33 Passo 4. Calculando a soma dos lucros das empresas culturais e criativas
 - 36 Passo 5. Calculando os impostos arrecadados pelo governo com os setores culturais e criativos
 - 38 Passo 6. Outras remunerações dos setores culturais e criativos: desafios contemporâneos
 - 40 Extra: conhecendo os resultados do cálculo do PIB da Ecic brasileira
- 46 PARTE 3. COMO DEFINIR AS FONTES DE DADOS?**
 - 47 Passo 1, bases. Definindo as bases de dados para identificar as ocupações culturais e criativas
 - 49 Passo 2, bases. Definindo as fontes de dados para identificar as atividades e os setores econômicos culturais e criativos
 - 50 Passos 3 a 6, bases. Definindo as fontes de dados para o cálculo do PIB da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas
- 55 REFERÊNCIAS**
- 57 ANEXO 1. OCUPAÇÕES CULTURAIS E CRIATIVAS**
- 62 ANEXO 2. ATIVIDADES E SETORES CULTURAIS E CRIATIVOS**

Introdução

A partir dos anos 1990, a Economia da Cultura e das Indústrias Criativas (Ecic) virou um tema central para pensar o futuro das economias nacionais. Naquele período, o Reino Unido orientou suas políticas governamentais ao fomento dos então chamados setores criativos, entendidos como uma mistura de atividades econômicas culturais e tecnológicas. Esta estratégia, operacionalizada pelo Departamento de Cultura, Mídia e Esporte (do inglês, Department for Digital, Culture, Media and Sport - DCMS), visava reposicionar a economia britânica diante da desindustrialização e da ascensão de uma nova economia marcada por produtos e serviços ligados ao conhecimento, à tecnologia e à experiência do usuário (Cauzzi, 2021).

Desde então, discussões sobre a economia criativa e seu papel para o desenvolvimento socioeconômico se espalharam pelo mundo. Novos pontos de vista e novos desafios foram incorporados aos debates, renovando a forma de compreender o setor e suas dinâmicas. Esta maturação teórica também veio acompanhada de novas abordagens para mensurar a participação da economia da cultura e das indústrias criativas na dinâmica econômica dos países.

Diante do exposto, este manual objetiva propor uma forma simplificada para mensurar a participação da Ecic na composição do Produto Interno Bruto (PIB) das economias nacionais. O PIB é o principal indicador para mensurar a atividade econômica de um determinado local em um dado período, oferecendo não apenas um termômetro e uma fotografia da atividade econômica, como também a possibilidade de sua comparação entre diferentes momentos no tempo e, mesmo, com outras economias e setores econômicos.

Note que a definição aqui utilizada exige que sejam respondidas, ao menos, três questões iniciais: (i) o que, (ii) onde e (iii) quando. Ou ainda, dito de outra forma:

- **O que:** qual a medida comum? Ao calcular o PIB, precisamos de uma medida única capaz de mensurar, por exemplo, tanto a riqueza produzida pelos trabalhadores da cultura como pelas indústrias automobilísticas. Para isso, utilizamos o conceito de preços de mercado, através do qual os valores são expressos em termos de moedas nacionais ou internacionais (por exemplo, o real brasileiro ou o dólar americano).
- **Onde:** qual o espaço geográfico analisado? Aqui, propomos o cálculo do **PIB nacional**, isso é, de tudo aquilo produzido dentro do território nacional, seja por unidades produtoras nacionais, seja por unidades produtoras estrangeiras situadas em território nacional. Em alguns casos também é possível fazer desagregações a nível regional e local, a depender dos dados disponíveis.
- **Quando:** qual o período de tempo analisado? Sugerimos que o cálculo seja do volume de produção **anual (no intervalo de um ano)**. Contudo, como no caso anterior, havendo dados disponíveis é possível calcular o PIB para períodos menores como, por exemplo, trimestres.

Esperamos que este manual seja um conteúdo relevante para fomentar e fortalecer as políticas públicas de arte e cultura, reafirmando o foco no combate às desigualdades e na contribuição decisiva para o desenvolvimento econômico e social.

Eduardo Saron
Presidente da Fundação Itaú



Você sabia?

As definições utilizadas para o cálculo do PIB - o que, onde e quando mensurar - fazem com que alguns aspectos da atividade econômica fiquem de fora do cálculo. Acabam não sendo contabilizadas, por exemplo, a produção de bens e serviços que não passa pelo mercado, a exemplo de serviços domésticos não-remunerados; atividades econômicas ilegais ou não-declaradas (como a sonegação de impostos); a transferência de bens e produtos produzidos em períodos anteriores ao cálculo; e parte do uso de bens comuns, a exemplo do consumo de bens naturais (Miranda, 2016).

Uma vez respondidas estas três questões, é preciso definir **como** iremos analisar a atividade econômica. Para a teoria econômica existem três maneiras (ou óticas) possíveis para análise do PIB:

1. Pela **ótica do produto**, analisamos a atividade econômica por meio da soma de todos os bens e serviços produzidos em uma determinada economia em um dado período de tempo;
2. Pela **ótica da renda**, analisamos a atividade econômica por meio da soma das remunerações recebidas no processo produtivo, entendendo que toda produção gera um fluxo de remunerações; e
3. Pela **ótica da despesa**, analisamos a atividade econômica por meio da soma dos diferentes usos da produção nacional, entendendo que a produção pode ser utilizada para manutenção da economia (consumo) ou para sua expansão (investimento).

Por definição, estas três óticas devem levar ao mesmo resultado. Ou seja:

$$\mathbf{PIB}_{ECIC} = \mathbf{RIB}_{ECIC} = \mathbf{DIB}_{ECIC}$$

Onde:

$$\mathbf{PIB}_{ECIC} = \mathbf{RIB}_{ECIC} = \mathbf{DIB}_{ECIC}$$

PIB_{ECIC} = Produto Interno Bruto da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas

RIB_{ECIC} = Renda Interno Bruto da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas

DIB_{ECIC} = Despesa Interno Bruto da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas

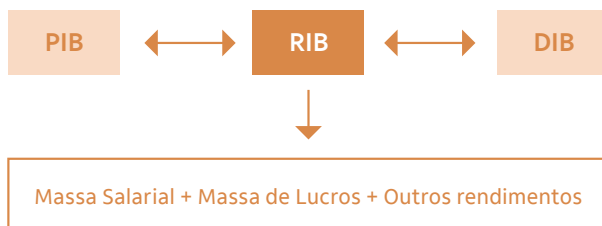
Dada esta definição, o desafio que surge é o da disponibilidade de dados necessários para os cálculos, como informações sobre transações

financeiras, rendas e impostos. Essa disponibilidade - ou a falta dela - gera o que Valiati et al. (2023) chamam de problema de estimação. Por um lado, há o risco de subestimar a economia da cultura e das indústrias criativas. Dentre os fatores que contribuem para a subestimação podem-se citar: a falta de registro das atividades nas normas de classificação nacional e internacional (quais as atividades econômicas, por exemplo, da cadeia de produção de jogos eletrônicos?); a informalidade do setor, a geração de valor através de intangíveis, o desafio de captar remunerações ligadas à digitalização do setor; entre outros. Por outro lado, há a possibilidade de se superestimar o setor. Aqui, o principal risco é que a baixa desagregação dos dados disponíveis faça com que atividades não-criativas sejam incluídas nos cálculos para o setor, levando a resultados superestimados.

Outra questão que se impõe é a do levantamento e da mensuração de dados sobre o consumo de bens e serviços criativos digitais. Como argumenta Valiati et al. (2023), uma das principais dificuldades deriva do fato de que muito deste consumo não é pago pelo consumidor diretamente, ou seja, muitas vezes os serviços e produtos são oferecidos em troca de dados dos consumidores ou subsidiados pela compra de propagandas. Esse é o caso, por exemplo, de conteúdos divulgados por redes sociais e mesmo versões gratuitas de plataformas de *streaming*.

Visando superar estes desafios, o presente manual técnico propõe o cálculo do PIB da Ecic a partir da ótica da renda.

Figura 1. Cálculo do PIB pela ótica da Renda (RIB)



Entende-se que esta ótica é capaz de gerar estimações mais realistas e precisas do PIB da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas, uma vez que é capaz de abarcar nuances do setor, especialmente aquelas ligadas à informalidade, a exemplo de remunerações secundárias oriundas de editais de fomento, de empregos intermitentes ou de trabalhos *freelancer* (Valiati et al., 2023). Feitas estas definições e adotando a ótica da renda, temos uma forma mais consistente de definir o que é o PIB da Ecic:

O PIB da economia criativa indica o valor agregado da atividade econômica nacional ligada à produção de bens e serviços criativos e é calculado através da soma de todas as remunerações recebidas nos processos produtivos da economia criativa do país em determinado ano.

Para guiar você no processo de mensuração do PIB da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas de seu país, este manual propõe um passo-a-passo dividido em três partes:

1. Parte 1. *O que medir*: uma vez que as economias diferem ao longo do tempo e de local para local, os primeiros passos a serem feitos envolvem a definição de quais são as ocupações criativas do país e, a partir disso, quais são os setores econômicos identificados como os setores culturais e criativos nacionais.
2. Parte 2. *Como medir*: organizada de acordo com cada elemento que compõe o PIB da Ecic pela ótica da renda, esta segunda parte apresenta os cálculos necessários e traz exemplos de como estes cálculos foram feitos no caso brasileiro.
3. Parte 3: *Como definir as fontes de dados*: para adaptar a metodologia à realidade local, é preciso entender quais as fontes e bases de dados disponíveis em seu país. Esta terceira e última parte apresenta brevemente as categorias e bases utilizadas, propondo algumas questões a serem consideradas para a escolha delas de acordo com a realidade local.

Para facilitar o entendimento do passo-a-passo, ao longo do manual são abordadas questões sobre as bases de dados sugeridas e utilizadas para cálculo do PIB da Ecic brasileiro. Em 2020, a Economia da Cultura e das Indústrias Criativas representava 3,11% do PIB brasileiro, ultrapassando setores tradicionais como o da indústria automotiva (2,5%). Mais dados sobre o caso brasileiro são apresentados ao fim da Parte 2 deste Manual e podem ser consultados no Painel de Dados do Observatório da Fundação Itaú, disponível [aqui](#).

Boa leitura!

PARTE 1

O que medir?

A criatividade é o elemento central da Economia Criativa. Para a Unctad (2010), a criatividade tem três dimensões: a artística, que envolve novas formas de interpretar o mundo e de se expressar diante dele; a científica, com experimentação e novas maneiras de solucionar problemas; e a econômica, relacionada à busca por vantagens competitivas, inovações tecnológicas e gestão dos negócios. Muitas ações humanas são, portanto, criativas. Mas como definir quais?

Aqui, propomos utilizar a abordagem da intensidade criativa. Proposta originalmente por Bakhshi, Freeman e Higgs (2013), esta abordagem entende a criatividade como fundamental diante da mudança de uma economia pautada na produção em massa para uma nova economia, marcada pela busca de produtos e serviços diferenciados. Nela, os trabalhadores criativos seriam aqueles capazes de desenvolver tais produtos e serviços, inculcando neles características simbólicas a serem experimentadas pelos consumidores em processos marcados pela interatividade, pela customização e pela colaboração (Bakshi, Freeman, Higgs, 2013; *Department for Culture, Media and Sport* - DCMS, 2014; Cauzzi, 2021).

Seguindo a abordagem da intensidade criativa, entendemos que, potencialmente, toda atividade humana envolve algum grau de criatividade. Contudo, delimitamos a economia da cultura e das indústrias criativas àqueles setores econômicos com a maior quantidade de trabalhadores criativos sobre o total de trabalhadores empregados. Conforme definição do Painel de Dados do Observatório da Fundação Itaú:

os trabalhadores criativos são aqueles que geram novidades e que contribuem criativamente para a realização de um produto ou serviço, entendendo a demanda e as preferências simbólicas de diferentes nichos de mercado e adaptando suas tarefas de acordo com tais necessidades de diferenciação. Em razão de sua atuação peculiar, acredita-se que esses trabalhos ainda não podem ser mecanizados, mesmo com as recentes criações de novas tecnologias [...]. (Fundação Itaú, 2024, p. 2)

Além disso, entendemos que a intensidade criativa dos setores econômicos criativos pode variar ao longo do tempo e entre os diferentes lugares em que atuam. Ou seja: a composição ocupacional dos setores não é única, e se modifica de acordo com as realidades locais e as dinâmicas econômicas. Dessa forma, o primeiro passo para mensurar o PIB da Ecic de um país é definir quais são as ocupações culturais e criativas do país - ou seja, quem são seus trabalhadores criativos.

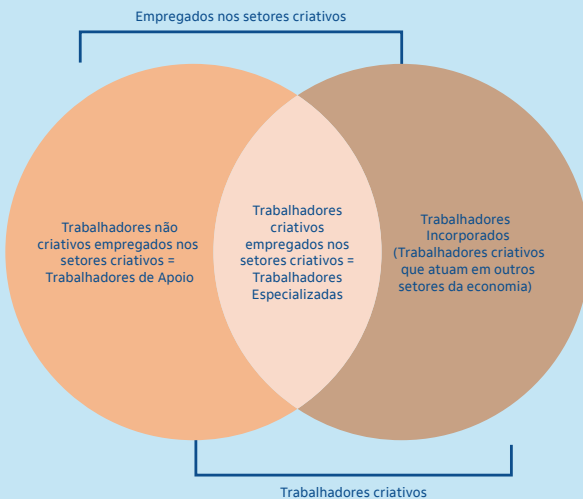


Quem são os trabalhadores criativos? Conhecendo o *tridente criativo*.

A abordagem da intensidade criativa entende que a criatividade perpassa toda a economia. Dessa forma, a economia criativa é formada por três tipos de trabalhadores, em um *tridente criativo*:

- Trabalhadores especializados: trabalhadores criativos que atuam em setores criativos;
- Trabalhadores de apoio: trabalhadores não criativos que atuam em setores criativos; e
- Trabalhadores incorporados: trabalhadores criativos que atuam em setores não criativos.

Figura 2 - Trabalhadores da Economia Criativa



Fonte: Fundação Itaú (2023, p. 12).

PASSO 1. DEFININDO QUAIS SÃO AS OCUPAÇÕES CULTURAIS E CRIATIVAS NO PAÍS

Para determinar os trabalhadores criativos de maneira concreta, o modelo de intensidade criativa traduz esse conceito amplo em cinco critérios de avaliação: (i) novos processos; (ii) resistência à mecanização; (iii) não repetição e não uniformização de função; (iv) contribuição criativa à cadeia de valor; e, (v) interpretação, não mera transformação. É necessário que uma ocupação atenda, no mínimo, a quatro deles para ser considerada criativa:

Quadro 1. Critérios para definição das ocupações culturais e criativas

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	¿LA OCUPACIÓN CUMPLE CON EL CRITERIO?
Nuevos procesos	¿La ocupación implica la capacidad de resolver problemas de forma innovadora, con un uso claro y frecuente de la creatividad?	" <input type="checkbox"/> Sí, implica dicha capacidad. <input type="checkbox"/> No, no implica dicha capacidad."
Resistencia a la mecanización	¿Es imposible que las máquinas realicen totalmente la actividad?	" <input type="checkbox"/> Sí, es imposible. <input type="checkbox"/> No, no es imposible."
No repetición y no estandarización de la función	¿Cada vez que se realiza la actividad, tiene características e impactos diferentes en la cadena productiva, según el contexto y las capacidades cognitivas involucradas?	" <input type="checkbox"/> Sí, las características e impactos cambian. <input type="checkbox"/> No, las características e impactos no cambian."
Contribución creativa a la cadena de valor	¿La actividad puede aportar innovaciones y/o creaciones a los diferentes sectores productivos?	" <input type="checkbox"/> Sí, puede aportarlas. <input type="checkbox"/> No, no puede aportarlas."
Interpretación, no simple transformación	¿La actividad implica la recreación, más que la simple reproducción o adaptación, del producto o servicio según los contextos y/o formatos de su ejecución?	" <input type="checkbox"/> Sí, la implica. <input type="checkbox"/> No, no la implica."

Fonte: adaptado de Fundação Itaú (2024).

Se a ocupação atendeu a pelo menos quatro destes critérios, ela é considerada uma ocupação criativa conforme a abordagem da intensidade criativa (Bakhshi, Freeman e Higgs, 2013). Com base nesses critérios, o DCMS identificou uma série de ocupações criativas na economia do Reino Unido. Como dito anteriormente, a abordagem da intensidade criativa nos fornece uma metodologia que não é estática: ela varia de acordo com os contextos locais e as dinâmicas econômicas. Assim, é importante que cada economia faça o exercício de avaliar quais são suas ocupações culturais e criativas.

No Brasil, o Observatório da Fundação Itaú adotou a intensidade criativa como abordagem para avaliar a economia nacional. A partir das fontes de dados brasileiras e da lista elaborada pelo DCMS, a organização elaborou uma lista das ocupações culturais e criativas do Brasil. No Anexo 1 deste manual tomamos como referência a lista elaborada pelo Observatório da Fundação Itaú e apresentamos, a título de exemplo, uma listagem de ocupações culturais e criativas alinhada à Classificação Internacional Padrão de Ocupações (ISCO-08) utilizada pela Organização Internacional do Trabalho (OIT).

Este primeiro passo, portanto, envolve a seleção das ocupações culturais e criativas no país. Sugerimos tomar como base a lista do Anexo 1 e os critérios aqui apresentados para realizar a análise, que terá como resultado sua lista das ocupações culturais e criativas.



Adaptando a metodologia à realidade local: ocupações culturais e criativas

Para obter as informações necessárias ao cálculo do PIB da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas de seu país, é fundamental saber quais dados o seu Sistema Estatístico Nacional oferece e quais suas vantagens e limitações. Para identificar as ocupações culturais e criativas de seu país, recomendamos utilizar bases de dados que estejam alinhadas à classificação ISCO-08 a fim de conferir maior confiabilidade e comparabilidade para sua mensuração. Para mais orientações sobre a definição das bases de dados, consulte a Parte 3 deste manual.

Estudo de caso: definindo as ocupações culturais e criativas brasileiras

Para obter dados sobre os trabalhadores brasileiros, a Fundação Itaú utilizou a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNADc), desenvolvida pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. A PNADc categoriza as ocupações por meio da Classificação de Ocupações para Pesquisas Domiciliares (CBO Domiciliar), baseada na ISCO-08 (IBGE, 2010; Trovão, Silva Júnior, 2022). Embora seja uma pesquisa amostral, a PNADc tem como principais vantagens a abrangência nacional e a capacidade de captar informações sobre o mercado de trabalho formal e informal, com destaque para dados sobre remunerações suplementares e horas trabalhadas. Como veremos a seguir, estas informações serão cruciais para mapear os salários obtidos no setor cultural, dado necessário para o cálculo do PIB da Ecic (Fundação Itaú, 2024; Valiati et al., 2023).



A CBO classifica as ocupações em 10 grandes grupos divididos em 47 subgrupos principais, 192 subgrupos e 596 grupos de base ou famílias ocupacionais que, por sua vez, agrupam 2.422 ocupações (Brasil, 2024). A análise do PIB da Eci brasileiro levou à seleção de 57 grupos de base, agrupados em 14 categorias, a saber: Publicidade e Serviços Empresariais; Arquitetura; Atividades Artesanais; Moda; Design; Cinema, Rádio e TV; Música; Demais Serviços de Tecnologia de Informação; Desenvolvimento de Software e Jogos Digitais; Editorial; Museus e Patrimônio; Artes Visuais; Artes Cênicas; e Gastronomia. A listagem dos grupos selecionados e sua equivalência na ISCO-08 são apresentados no Anexo 1 deste manual.

PASSO 2. DEFININDO QUAIS SÃO AS ATIVIDADES E OS SETORES CULTURAIS E CRIATIVOS

Seguindo a abordagem da intensidade criativa, identificar as ocupações culturais e criativas do país é o primeiro passo para compreender quais são os setores culturais e criativos da economia nacional. Isso porque a abordagem entende que os setores culturais e criativos são aqueles com maior percentual de trabalhadores criativos sobre o total de trabalhadores de cada setor - ou, dito de outra maneira, a definição de quais são os setores culturais e criativos depende da composição ocupacional de cada setor. Portanto, uma vez definidas as ocupações culturais e criativas, o segundo passo é calcular qual a porcentagem de trabalhadores criativos há em cada setor econômico do país: aqueles com o maior número de trabalhadores criativos - com maior intensidade criativa - serão os setores culturais e criativos do país.

Para este cálculo, utiliza-se a fórmula a seguir:

Equação 1 - Intensidade Criativa

$$V1 = \frac{\sum TC_i^t}{\sum TT_i^t}$$

Onde:

TC_i^t = Trabalhadores criativos no período t no setor i do país

TT_i^t = Total de trabalhadores no período t no setor i do país

Fonte: adaptado de Fundação Itaú, 2024.

Este segundo passo terá como resultado a lista dos setores econômicos da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas do país. No Anexo 2, a título de exemplo, apresentamos uma lista de atividades e setores econômicos culturais e criativos, construída a partir do exemplo brasileiro e com base na Standard Industrial Classification of All Economic Activities - ISIC, classificação fornecida pela ONU.



Adaptando a metodologia à realidade local: atividades e setores econômicos

Conforme apresentado anteriormente, o Reino Unido foi pioneiro em aplicar a abordagem da intensidade criativa. Seguindo os cinco critérios propostos por Bakhshi, Freeman e Higgs (2013), o DCMS identificou uma série de ocupações culturais e criativas na economia do Reino Unido e, a partir disso, delimitou os 13 setores culturais e criativos do país: Arquitetura; Artes e Antiguidade; Artesanato; Artes performáticas; Design; Design de moda; Editorial; Filmes e Vídeo; Música; Jogos digitais; Serviços Computacionais e Software; Publicidade; e Televisão e Rádio.

Reconhecendo que a composição ocupacional de emprego de cada setor tende a variar ao longo do tempo e entre as localidades, o cálculo do PIB da EciC brasileiro realizado pela Fundação Itaú seguiu a metodologia aqui apresentada: feita a seleção das ocupações culturais e criativas, os pesquisadores calcularam quais setores econômicos da Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE 2.0 Domiciliar) empregam mais trabalhadores de ocupações criativas. Para este cálculo, foi aplicada a Equação 1 - Intensidade Criativa com dados extraídos da PNADc¹ (Fundação Itaú, 2024).

Com isso, foram identificados 16 setores culturais e criativos brasileiros, reunidos em 10 agrupamentos: Arquitetura; Artes Cênicas e Artes Visuais; Atividades Artesanais; Cinema, Rádio e TV; Desenvolvimento de Software

¹ Para identificar os setores econômicos, a PNADc utiliza a Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) 2.0 Domiciliar, uma variação para pesquisas domiciliares da CNAE, categorização brasileira das atividades econômicas realizadas por pessoas jurídicas. A CNAE possui equivalência à Standard Industrial Classification of All Economic Activities - ISIC.



e Jogos Digitais e Demais Serviços de Tecnologia da Informação; Design; Editorial; Moda; Museus e Patrimônio; Música; e Publicidade e Serviços Empresariais (Fundação Itaú, 2024). No Quadro 1. Intensidade criativa dos setores brasileiros são mostrados os agrupamentos, setores e a variação da intensidade criativa dos mesmos ao longo do tempo, conforme alterações na composição ocupacional de cada setor.

Quadro 2. Intensidade criativa dos setores brasileiros (2014 a 2023/1)

AGRUPAMENTO	SETOR	2014/1	2015/1	2016/1	2017/1	2018/1	2019/1	2020/1	2021/1	2022/1	2023/1
Arquitetura	Serviços de arquitetura e engenharia e atividades técnicas relacionadas; Testes e análises técnicas	27,21%	17,19%	23,49%	25,56%	29,19%	29,36%	30,15%	27,96%	29,39%	28,77%
	Artes Cênicas	63,74%	58,53%	65,11%	64,81%	63,39%	64,38%	64,25%	64,63%	71,21%	71,93%
Artes Visuais	espetáculos	64,38%	59,61%	56,98%	58,83%	52,73%	69,56%	65,53%	64,92%	78,87%	77,25%
Atividades artesanais	Fabricação de artigos de joalheria, bijuteria e semelhantes	42,00%	36,54%	22,92%	25,88%	32,56%	37,84%	35,42%	25,86%	25,01%	30,55%
	Fabricação de produtos de madeira, cortiça e material trançado, exceto móveis										
Cinema, rádio e TV	Atividades cinematográficas, produção de vídeos e de programas de televisão, gravação de som e de música	67,92%	50,39%	71,57%	68,73%	61,04%	59,60%	42,63%		73,03%	70,07%
	Atividades de televisão Cinema, rádio e TV Música	60,68%	57,72%	71,68%	64,82%	58,57%	66,71%	67,74%	81,06%	79,10%	73,59%
Desenvolvimento de software e jogos digitais											
	Atividades dos serviços de tecnologia da informação	69,76%	74,24%	74,11%	77,60%	79,65%	77,61%	77,81%	80,21%	78,77%	81,05%
Design	Outras atividades profissionais, científicas e técnicas não especificadas anteriormente	51,60%	56,40%	59,27%	62,43%	59,54%	60,46%	61,86%	57,20%	63,17%	58,01%
	Edição e edição integrada à impressão	47,19%	48,17%	61,32%	57,78%	49,61%	49,14%	50,40%	55,56%	53,48%	

AGRUPAMENTO	SETOR	2014/1	2015/1	2016/1	2017/1	2018/1	2019/1	2020/1	2021/1	2022/1	2023/1
Moda	Confeção de artigos do vestuário e acessórios, exceto sob medida	13,05%	39,82%	29,07%	31,30%	24,99%	27,77%	27,81%	32,16	17,25%	15,55%
	Confeção, sob medida, de artigos do vestuário	19,06%	93,52%	93,00%	93,97%	91,23%	89,32%	88,25%	85,69%	84,40%	87,79%
	Fabricação de artefatos têxteis, exceto vestuário	55,20%	65,18%	74,13%	75,70%	78,36%	75,98%	77,29%	76,41%	74,42%	77,97%
Museus e patrimônio	Atividades ligadas ao patrimônio cultural e ambiental	32,11%	20,06%	38,00%		29,28%	19,62%	24,27%			
Música	Atividades de rádio	73,32%	76,62%	69,24%	76,49%	82,47%	78,48%	74,21%	75,69%	72,73%	79,65%
Publicidade e serviços empresariais	Atividades de prestação de serviços de informação	54,06%	58,89%	62,64%	60,38%	75,24%	60,61%	69,09%	68,07%	64,93%	75,88%
	Publicidade	53,68%	57,29%	69,20%	67,14%	64,06%	69,68%	71,07%	71,15%	71,26%	73,85%

Fonte: Fundação Itaú (2024).

A listagem dos setores culturais e criativos brasileiros e sua equivalência na classificação internacional (ISIC) são apresentadas no Anexo 2 deste manual.

PARTE 2

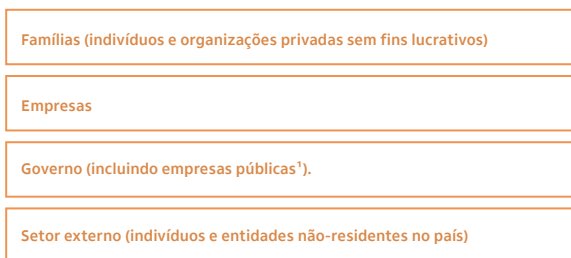
Como medir?

Como apresentado na introdução deste material, existem três formas - ou óticas - para calcular o PIB. Aqui, propomos utilizar a ótica da renda. A partir dela, definimos o PIB da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas como

o valor agregado da atividade econômica nacional calculado através da soma de todas as remunerações recebidas nos processos produtivos da economia criativa do país em determinado ano.

Por trás desta ótica está a compreensão de que toda produção gera um fluxo de remunerações, sejam elas derivadas do trabalho realizado ou do capital empregado pelos agentes econômicos residentes em território nacional. De forma simplificada, a economia classifica os agentes econômicos como sendo de quatro tipos: famílias (indivíduos e empresas sem fins lucrativos), empresas ou setor privado, governo ou setor público (incluindo empresas públicas) e setor externo (indivíduos e empresas não-residentes em território nacional).

Figura 3. Agentes econômicos de uma economia nacional



Fonte: elaborado a partir de Mourão (2008); IBGE (2023).

¹ Conforme orientação metodológica do IBGE, 2023.

Para cálculo do PIB não consideramos aquilo produzido fora do país - ou seja, aquilo produzido por não-residentes. Desta forma, ao calcular o PIB da Ecic sobre a ótica da renda, consideramos o somatório de todas as rendas produzidas por trabalhadores e o lucro das empresas de todos os setores culturais e criativos residentes no país. Consideramos, portanto, a seguinte equação:

Equação 2 - PIB da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas

$$\text{PIB}_{\text{Ecic}} = \text{MS} + \text{ML} + \text{IMP} + \text{OR}$$

Na qual:

MS = Massa salarial do setor (soma dos salários dos trabalhadores)

ML = Massa de lucros das empresas do setor (soma dos lucros)

IMP = Impostos arrecadados pelo governo no setor

OR = Outras remunerações do setor

Nos próximos passos veremos como calcular cada um destes elementos.



O cálculo do PIB de acordo com as três óticas de mensuração

O cálculo do PIB pode ser realizado a partir de três óticas diferentes sobre o agregado da atividade econômica nacional. Podemos olhar para todos os bens e serviços produzidos em um determinado território em um dado período de tempo (ótica da produção), para todas as remunerações recebidas nesse processo produtivo (ótica da renda) ou para todos os usos dados a esta produção (ótica do dispêndio). Por definição, estas óticas devem levar ao mesmo resultado: o Produto Interno Bruto. Ou seja:

$$\text{PIB}_{ECIC} = \text{RIB}_{ECIC} = \text{DIB}_{ECIC}$$

Onde:

$$\text{PIB}_{ECIC} = \text{RIB}_{ECIC} = \text{DIB}_{ECIC}$$

PIB_{ECIC} = Produto Interno Bruto da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas

RIB_{ECIC} = Renda Interno Bruto da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas

DIB_{ECIC} = Despesa Interno Bruto da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas

Cada uma destas óticas nos faz olhar para diferentes elementos da atividade econômica. Assim, cada uma delas vai levar a diferentes cálculos, ainda que o resultado deva, por definição, ser o mesmo. De forma simplificada, as três óticas levam aos seguintes cálculos do PIB:

Pela ótica da produção, o PIB é o somatório do valor agregado bruto gerado pela produção de todos os bens e serviços (VAB) e dos impostos arrecadados pelo governo (IMP).



$$\text{PIB} = \text{VAB} + \text{IMP}$$

Pela *ótica da renda*, o PIB é a soma do agregado de salários (MS), de lucros (ML) e dos tributos arrecadados pelo governo (IMP).

$$\text{RIB} = \text{MS} + \text{ML} + \text{IMP}$$

Pela *ótica da despesa*, o PIB é a soma do consumo (C), dos investimentos (I), dos gastos públicos (G) e do resultado das exportações menos importações (X - M).

$$\text{DIB} = \text{C} + \text{I} + \text{G} + (\text{X} - \text{M})$$

Lembrando sempre que:

$$\text{PIB}_{\text{ECIC}} = \text{RIB}_{\text{ECIC}} = \text{DIB}_{\text{ECIC}}$$

PASSO 3. CALCULANDO A SOMA DOS SALÁRIOS DOS TRABALHADORES DOS SETORES CULTURAIS E CRIATIVOS

Identificando trabalhadores criativos

Da identificação das ocupações culturais e criativas temos a definição de quais são os trabalhadores criativos, sejam eles especializados, de apoio ou incorporados.

Calculando salários

Como visto no Passo 2, podemos identificar os setores culturais e criativos da economia a partir da identificação das ocupações e dos trabalhadores culturais e criativos. Assim, é possível calcular a massa salarial dos trabalhadores criativos de diferentes formas. Podemos, por exemplo, somar os salários recebidos por todos os trabalhadores criativos, estejam eles trabalhando ou não em setores culturais e criativos. Podemos, também, calcular apenas os salários dos trabalhadores criativos especializados, isto é, daqueles trabalhadores criativos que atuam em setores culturais e criativos.

Para o cálculo do PIB, contudo, é necessário uma terceira abordagem: é preciso calcular a massa salarial dos trabalhadores empregados nos setores culturais e criativos. Ou seja: uma vez identificados os setores culturais e criativos, deve-se somar os salários de todos os trabalhadores dos setores em questão, sejam eles trabalhadores criativos especializados ou trabalhadores de apoio. Assim, para cálculo do PIB:

$$MS = MS_{rs}^t$$

Onde:

MS_{rs}^t = Massa salarial dos trabalhadores empregados em setores criativos



Adaptando a metodologia à realidade local: calculando salários

Como obter informações sobre remunerações de um setor marcado pela informalidade, com remunerações muitas vezes advindas de trabalhos *freelancer* ou mesmo de editais de fomento? Esse foi o principal desafio enfrentado pelo Observatório da Fundação Itaú para mensurar a massa salarial da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas brasileira.

Para enfrentar este desafio, os pesquisadores utilizaram os dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNADc), que captura informações sobre o mercado de trabalho formal e informal, com destaque para dados sobre remunerações suplementares e horas trabalhadas². Pelo caráter amostral da pesquisa, o exercício realizado entendeu que “cada observação de uma determinada ocupação e seu respectivo salário representa um número xis de ocupações e seus respectivos salários” (Fundação Itaú, 2024, p. 80), ou seja: para utilizar os dados, foi necessário aplicar fatores de expansão disponibilizados pela própria PNADc.

E no seu país, quais dados conseguem captar a questão da informalidade? E ainda, estes dados são amostrais ou censitários?

² A PNADc é uma pesquisa amostral e domiciliar realizada a cada três meses. Dentre as questões feitas aos participantes, destacam-se questões como o “valor em dinheiro do rendimento mensal que recebia normalmente nesse trabalho secundário”, bem como sobre as horas trabalhadas (Valiati et al., 2023, p. 81).

PASSO 4. CALCULANDO A SOMA DOS LUCROS DAS EMPRESAS CULTURAIS E CRIATIVAS

Identificando as empresas culturais e criativas

Para calcular o PIB da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas, entende-se que as empresas criativas são todas aquelas cuja atividade econômica principal está inserida nos setores culturais e criativos.

Calculando lucros

Para o cálculo da massa de lucro (ML) das empresas culturais e criativas, também definida como Excedente Operacional Bruto, é preciso olhar para a receita bruta total obtida pelas empresas e diminuir os custos pagos por elas. Para isso, deve ser utilizada a seguinte equação:

Equação 3 - Massa de lucros das empresas culturais e criativas

$$ML = \sum (RB_g^t - CT_g^t)$$

Sendo:

RB_g^t = Receita total bruta do grupo g no período t (ano)

CT_g^t = Custo total do grupo g no período t (ano)



Adaptando a metodologia à realidade local: calculando lucros

Para obter informações sobre as empresas culturais e criativas brasileiras, os pesquisadores do Observatório da Fundação Itaú utilizaram três bases de dados. Para extrair dados sobre o número de empresas culturais e criativas e seus custos com salários, utilizou-se a Relação Anual de Informações Sociais (RAIS), declaração anual obrigatória a todas as empresas e relativa a informações trabalhistas das mesmas. Já para obter informações sobre as rendas e lucros foram utilizadas a Pesquisa Anual de Serviços (PAS) e a Pesquisa Industrial Anual - Empresa (PIA - Empresa), ambas do IBGE e de caráter amostral. Estas últimas trouxeram duas questões:

- I. Tanto a PAS quanto a PIA - Empresa são pesquisas amostrais, de forma que seus resultados são estimações da receita bruta total das empresas;
- II. Por utilizar amostras e estimações, as pesquisas apresentam agrupamentos de setores, já que por vezes não têm dados suficientes para estimar cada setor separadamente.

O principal desafio resultante, portanto, foi o de que alguns destes agrupamentos incluíam setores não-criativos, enquanto outros eram compostos exclusivamente por setores culturais e criativos. Diante disso, o cálculo realizado exigiu uma dupla ponderação sobre o valor médio das receitas e despesas dos agrupamentos que abarcavam setores culturais e criativos. Estas ponderações foram feitas com base na massa salarial e na composição do tecido empresarial (tamanho das empresas) de cada setor cultural



e criativo presente no agrupamento. Ou seja: olhando a massa salarial total do agrupamento e sabendo que determinado percentual equivalia a massa salarial dos setores criativos, estimou-se que também o mesmo percentual das receitas daquele agrupamento eram relativas aos setores criativos (Valiati et al., 2023). Ou, escrito de outra forma:

$$ML = \sum \left[\left(\frac{MS_{c,u}^t}{MS_g^t} \right) \times \left(RB_g^t - CT_g^t \right) \right]$$

Sendo que:

$MS_{c,u}^t$ = Massa salarial dos trabalhadores formais empregados no setor do código c, no período t (ano)

MS_g^t = Massa salarial dos trabalhadores formais empregados no agrupamento g (do qual o código c faz parte) no período t (ano)

RB_g^t = Receita total bruta do grupo g no período t (ano)

CT_g^t = Custo total do grupo g no período t (ano)

Além disso, as bases de dados utilizadas são relativas à economia formal. Assim, os cálculos realizados apresentam alguns pontos de atenção. Por um lado, ao excluir o setor informal, há uma subestimação do número de empreendimentos culturais e criativos. Por outro, há uma superestimação dos lucros médios das empresas criativas, já que empresas formais têm maior probabilidade de obter lucros maiores quando comparadas a empreendimentos informais, frequentemente de menor porte e não contabilizados nas bases de dados utilizadas.

PASSO 5. CALCULANDO OS IMPOSTOS ARRECADADOS PELO GOVERNO COM OS SETORES CULTURAIS E CRIATIVOS

Calculando impostos

Assim como os salários são as remunerações do fator trabalho e os lucros, as remunerações do fator capital, o cálculo do PIB criativo exige a inclusão da remuneração do governo. Entende-se que esta remuneração são os impostos pagos pelos agentes econômicos dos setores culturais e criativos (trabalhadores e empresas) somados àqueles que incidem sobre produtos e serviços culturais e criativos e descontados os subsídios oferecidos à Economia da Cultura e das Indústrias Criativas. Dito de outro modo: é preciso incluir os impostos sobre: remuneração dos empregados; contribuições sociais; rendimento misto bruto; excedente operacional bruto; impostos sobre a produção e importação; e, com sinal negativo, subsídios à produção e à importação (Valiati et al., 2023), conforme apresenta a Equação 4.

Equação 4. Impostos (remuneração do governo)

$$V1 = \sum IMP'_{ECIC} - \sum SUB'_{ECIC}$$

Onde:

$\sum IMP'_{loc}$ = Suma de los impuestos sobre la economía creativa en el periodo t (año)

$\sum SUB'_{loc}$ = Suma de las subvenciones suministradas a la economía creativa en el periodo t (año)



Adaptando a metodologia à realidade local: calculando impostos

Para mensurar o PIB da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas para o Brasil, os pesquisadores do Observatório da Fundação Itaú calcularam a remuneração do governo a partir das Tabelas de Recursos e Usos disponibilizadas pelo IBGE. Especificamente, foram considerados: Imposto de Importação e Exportação; Imposto sobre produtos industrializados; Imposto de Renda; Imposto sobre Operações Financeiras (IOF); Contribuição para o Financiamento da Seguridade Social; Programa de Integração Social/Programa de Formação do Patrimônio do Servidor Público CSLL (PIS/Pasep CSLL); Contribuição Provisória sobre Movimentação ou Transmissão de Valores e de Créditos e Direitos de Natureza Financeira (CPMF); e Outras Receitas Administradas pela Receita Federal Brasileira (Valiati et al., 2023)³.

³ Dados sobre impostos são disponibilizados pelo IBGE através das Tabelas de Recursos e Uso do Sistema de Contas Nacionais, e podem ser acessados aqui.

PASSO 6. OUTRAS REMUNERAÇÕES DOS SETORES CULTURAIS E CRIATIVOS: DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS

Ao compreender as bases de dados disponíveis para o cálculo do PIB, é possível que você perceba que os dados utilizados dificilmente são capazes de captar certas nuances da atividade econômica cultural e criativa. Com base na experiência de cálculo do PIB da EciC brasileiro, sugerimos dois questionamentos ao considerar quais outras remunerações devem ser incluídas no cálculo do PIB.

Os dados utilizados são sensíveis à digitalização dos setores culturais e criativos?

A digitalização da economia e dos setores culturais e criativos em específico traz uma série de desafios às estatísticas. Por um lado, muito do consumo de bens e serviços culturais e criativos digitais não se dá com base em transações tradicionais, escapando dos mecanismos de contabilidade nacional. É possível, por exemplo, acessar conteúdos sem pagar diretamente por eles, ainda que haja um consumo de publicidade ou o consentimento de fornecimento dos dados gerados em troca deste acesso. E estas transações são cada dia mais importantes para a economia criativa. Tomando como exemplo o mercado musical, a Unesco estimou que 62,1% das receitas globais da música vieram do *streaming* em 2020, e desde então houve um aumento de assinaturas de vídeo sob demanda, indicando um possível crescimento dessa fatia (Unesco, 2022; Valiati et al., 2023).

Por outro lado, a digitalização e o crescimento da *gig economy* - a

contratação e realização de trabalhos pela internet, em geral de forma intermitente - tendem à informalidade, já abordada neste manual e de difícil captação para as estatísticas nacionais existentes.

Reconhecendo este cenário, os pesquisadores do Observatório da Fundação Itaú buscaram abarcar informações sobre a digitalização do setor no cálculo do PIB da Ecic para o Brasil. Para isso, incluíram no cálculo dados das remunerações derivadas do digital fornecidos pelo Escritório Central de Arrecadação e Distribuição (ECAD)⁴, agência nacional responsável pela arrecadação e distribuição de remunerações por direitos autorais da música.

No seu país, quais pesquisas e bancos de dados podem complementar as informações sobre a atividade econômica cultural e criativa?

Os dados utilizados refletem iniciativas de fomento à cultura?

Muitos países possuem mecanismos de financiamento público à cultura. Ainda que estes mecanismos nem sempre gerem transações totalmente capturadas pelas pesquisas estatísticas, as bases de dados ligadas à sua implementação podem oferecer informações essenciais para compreender a atividade econômica cultural e criativa do país.

No Brasil, um dos principais mecanismos de incentivo à cultura é a Lei Federal de Incentivo à Cultura (Lei nº 8.313/1991), popularmente conhecida como Lei Rouanet. Como parte da instituição de um Programa Nacional de Apoio à Cultura, a Lei traz um mecanismo de renúncia fiscal que possibilita que empresas destinem até 4% de seu Imposto de

⁴ Dados extraídos do site do Ecad, disponível aqui.

Renda (IR) a atividades culturais⁵. A base de dados disponibilizada pelo governo permite visualizar diversas atividades econômicas e modelos de contratação, servindo para cálculo de trabalhos intermitentes e também para o desenvolvimento de uma *proxy* dos alugueis feitos pela Economia da Cultura e das Indústrias Criativas - a exemplo de alugueis de roupas, equipamentos e outros itens essenciais para o setor. Contudo, devido às limitações da base de dados, o desenvolvimento de tal *proxy* ficou como agenda de pesquisa futura.

E no seu país, quais mecanismos de fomento e quais bases de dados estão disponíveis?

EXTRA: CONHECENDO OS RESULTADOS DO CÁLCULO DO PIB DA ECIC BRASILEIRA

Em 2023, o Observatório Itaú Cultural publicou os resultados da mensuração do PIB da Ecic no Brasil⁶. Seguindo a metodologia apresentada neste Manual, os pesquisadores envolvidos identificaram que a Economia da Cultura e das Indústrias Criativas foi responsável por 3,11% do PIB brasileiro, isto é, de toda a atividade econômica do país em 2020.

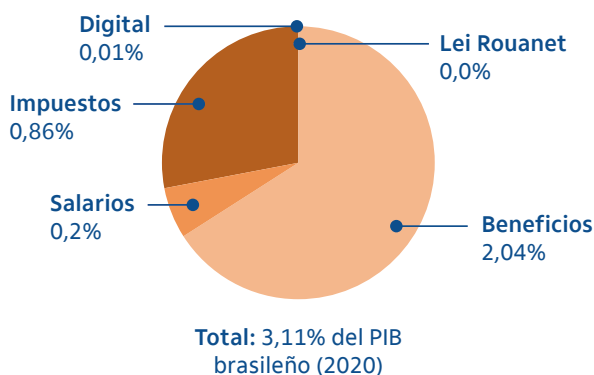
Pela ótica da renda, o PIB é calculado por meio da soma das remunerações dos diferentes agentes econômicos. Assim, o PIB da Ecic é composto pela soma da massa salarial (soma das remunerações dos tra-

⁵ Mais informações sobre a Lei Rouanet podem ser encontradas aqui.

⁶ Nos dias 10 e 11 de abril de 2023, a Fundação Itaú, através do Itaú Cultural, em parceria com pesquisadores da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), anunciou – em coletiva de imprensa e em reunião com secretários de cultura de todo o Brasil – a disponibilização de um novo indicador, que monitora a participação da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas (Ecic) no Produto Interno Bruto (PIB) nacional. A mensuração do PIB das Ecic está acessível no Painel de Dados do Observatório da Fundação Itaú.

balhadores culturais e criativos), da massa de lucros (soma das remunerações das empresas culturais e criativas), dos impostos arrecadados pelo governo com a EciC e de outras remunerações, neste caso, a renda derivada de transações digitais. A Figura 4 apresenta a composição do PIB da EciC brasileiro para o ano de 2020. As bases de dados utilizadas para a estimação de cada um dos componentes supramencionados também estão em destaque na Figura 4, e serão exploradas em profundidade na seção seguinte deste Manual.

Figura 4. PIB da EciC brasileira, por componentes (2020)



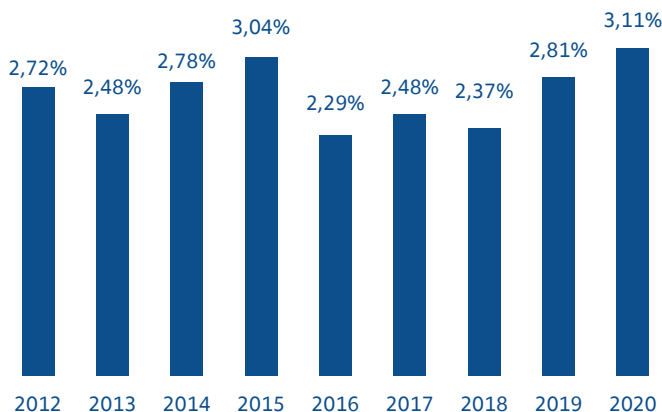
Fonte: Itaú Cultural, 2024⁷.

⁷ Conforme exemplificado ao longo deste Manual, os dados sobre a massa de lucros de 2020 foram extraídos da Relação Anual de Informações Sociais (Rais), com as informações gerais disponíveis [aqui](#) e os microdados, [aqui](#); da Pesquisa Anual de Serviços (PAS), disponíveis [aqui](#); e da Pesquisa Industrial Anual - Empresa (PIA - Empresa), disponível [aqui](#). Dados sobre massa salarial foram extraídos da PNAD Contínua do 4º trimestre de 2020, e os microdados estão disponíveis [aqui](#). Os dados sobre impostos foram extraídos das Tabelas de Recursos e Usos de 2020, disponibilizadas pelo IBGE [aqui](#). Por último, dados sobre remunerações advindas do digital em 2020 foram extraídos do Escritório Central de Arrecadação e Distribuição (Ecad), e podem ser acessados [aqui](#).

Considerando uma participação de 3,11% da Ecic no PIB brasileiro, podemos notar que a maior participação foi da massa de lucros (2,04% do PIB total), seguida dos impostos (0,86% do PIB), dos salários (0,2%) e, por fim, da renda digital (0,01% do PIB) e aluguéis e outras rendas extraídas dos dados da Lei Rouanet.

Mediante a disponibilidade de dados para mais de uma período no tempo, os pesquisadores também conseguiram analisar a série histórica do PIB da Ecic brasileiro, abrangendo o intervalo entre 2012 e 2020.. Como mostra a Figura 5, há uma variação da participação da Ecic no PIB nacional ao longo dos últimos anos: sua menor participação se deu em 2016, quando a Ecic chegou a representar 2,29% do PIB nacional, e seu ápice foi em 2020, com 3,11% de participação.

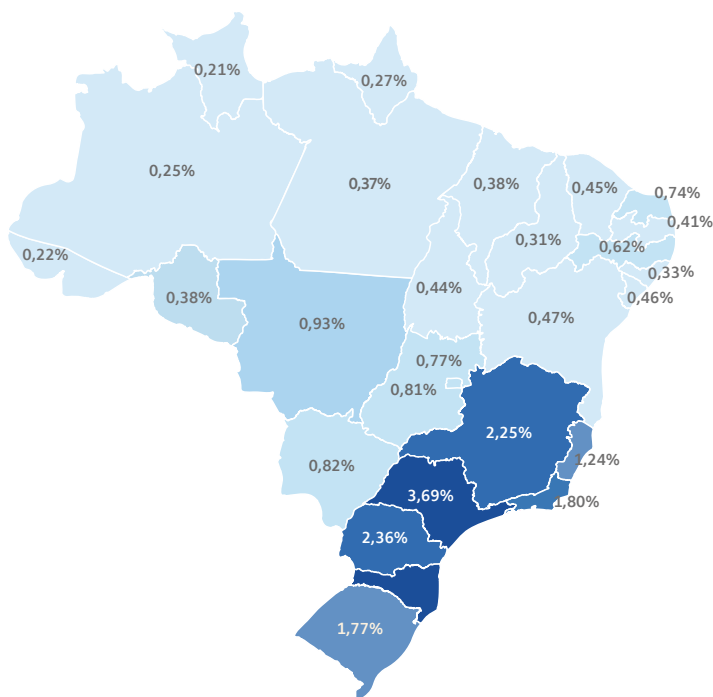
Figura 5. PIB da Ecic brasileira, série histórica (2012 a 2020)



Fonte: Itaú Cultural, 2024.

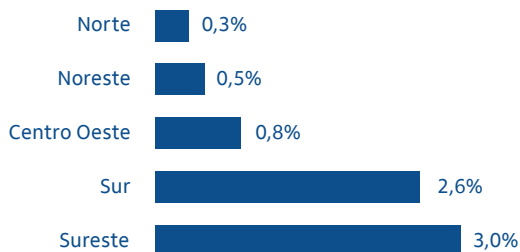
Os dados utilizados para a mensuração do PIB da EciC brasileira permitiram, também, sua desagregação por unidade federativa (UF) e região do país. Os resultados de 2020, apresentados nas Figuras 6 e 7, apresentam as variações de acordo com os territórios e regiões, refletindo as diferentes realidades locais e as disparidades entre as regiões nacionais.

Figura 6. PIB da EciC, por UF (2020)



Fonte: Itaú Cultural, 2024

Figura 7. PIB da Ecic, por região (2020)



Fonte: Itaú Cultural, 2024.

Estes e outros dados sobre a Economia da Cultura e das Indústrias Criativas brasileira estão disponíveis no Painel de Dados do Observatório Itaú Cultural, e podem ser acessados [aqui](#).

PARTE 3
Como definir as
bases de dados?

Para buscar os dados sobre a Economia da Cultura e das Indústrias Criativas do seu país, é importante entender quais dados o seu Sistema Estatístico Nacional oferece e quais suas vantagens e limitações. Faça perguntas para entender as pesquisas por trás das bases de dados. Por exemplo: as pesquisas são amostrais ou derivam de censo nacional? Elas oferecem a regularidade necessária para acompanhar as transformações da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas no meu país? Quais as categorias utilizadas por estas bases? Lembre-se: toda base de dados terá seus prós e contras, por isso cabe a você entender estas limitações e realizar a mensuração com a maior transparência metodológica possível.

PASSO 1, BASES. DEFININDO AS BASES DE DADOS PARA IDENTIFICAR AS OCUPAÇÕES CULTURAIS E CRIATIVAS

O primeiro passo para mensurar a Economia da Cultura e das Indústrias Criativas segundo a abordagem da intensidade criativa é definir quais são as ocupações culturais e criativas em seu país. Como visto ao longo deste manual, é a partir desta definição que é possível identificar os setores com maior intensidade criativa - mais trabalhadores criativos ocupados - e, disto, mensurar a atividade econômica criativa do país, isso é, o PIB da Ecic nacional.

A Classificação Internacional Padrão de Ocupações (ISCO-08) é a categorização proposta pela Organização Internacional do Trabalho (OIT) e faz parte das classificações socioeconômicas das Nações Unidas. Ao estruturar as informações sobre trabalho e emprego, a ISCO objetiva tornar

os dados sobre ocupações comparáveis internacionalmente. Sua primeira publicação foi feita em 1957 (ISCO-58), e atualmente ela está em sua quarta versão - a ISCO-08, disponível em [inglês](#) e [espanhol](#).

A ISCO, assim como a CBO, classifica as ocupações de acordo com o trabalho realizado, entendendo que uma ocupação reúne um conjunto de tarefas, funções e obrigações similares. Para isso, considera conhecimentos, habilidades e outros requisitos necessários para a realização do trabalho (IBGE, 2010). Para definir as ocupações criativas de seu país, recomendamos utilizar dados alinhados à classificação ISCO-08 a fim de conferir maior confiabilidade e comparabilidade para sua mensuração. Mas, como dito anteriormente, é importante entender as categorias utilizadas para classificar as ocupações e quais as implicações que elas trazem para compreender a dinâmica da atividade econômica cultural e criativa de seu país.

O caso brasileiro: utilizando a PNADc

Para obter dados sobre os trabalhadores brasileiros, a Fundação Itaú utilizou a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNA-Dc), desenvolvida pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). A PNADc categoriza as ocupações por meio da Classificação de Ocupações para Pesquisas Domiciliares (COD), baseada na ISCO-08 (IBGE, 2010; Trovão, Silva Júnior, 2022).

Suas principais vantagens são a abrangência nacional e a capacidade de captar informações sobre o mercado de trabalho formal e informal, com destaque para dados sobre remunerações suplementares e horas trabalhadas. Realizada com periodicidade trimestral e com resultados de

domínio público e livre acesso por meio do site do IBGE, a PNADc é uma pesquisa amostral complexa: desde 2012, a pesquisa investiga trimestralmente mais de 210 mil domicílios em todo Brasil. Seu caráter amostral exigiu que, ao calcular as remunerações dos trabalhadores (salários) que compõem o PIB brasileiro, os pesquisadores do Observatório da Fundação Itaú aplicassem sobre os dados fatores de expansão disponibilizados pela própria PNADc.

PASSO 2, BASES: DEFININDO AS FONTES DE DADOS PARA IDENTIFICAR AS ATIVIDADES E OS SETORES ECONÔMICOS CULTURAIS E CRIATIVOS

Na metodologia aqui proposta, a definição de setores econômicos tomou como base as classificações das atividades econômicas. A Standard Industrial Classification of All Economic Activities - ISIC (em espanhol, *Clasificación Internacional Uniforme de Ocupaciones - CIUO*) é a classificação oficial internacional oferecida pela ONU com o objetivo de estabelecer uma classificação padronizada das atividades econômicas produtivas. Sua gestão é feita pela Divisão de Estatísticas da Nação Unida, e sua primeira publicação foi em 1948 - atualmente a ISIC está em sua 4ª revisão, publicada em 2008 e disponível aqui.

No Brasil, seu equivalente é a Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE), organizada e publicada pelo IBGE. Desde sua revisão em 2007, a CNAE apresenta uma classificação harmonizada com a 4ª revisão da ISIC. No Brasil, é obrigatório que todas as empresas que produzam

bens e serviços indiquem sua atividade primária e demais atividades secundárias conforme as CNAES existentes. Além de empresas, também os Microempreendedores Individuais (MEIs) devem indicar as CNAES com os quais atuam. Dessa forma, é uma classificação utilizada para identificar todas as atividades econômicas realizadas por pessoas jurídicas (empresas e empreendedores).

PASSOS 3 A 6, BASES. DEFININDO AS FONTES DE DADOS PARA O CÁLCULO DO PIB DA ECIC

Abaixo, destacamos algumas informações necessárias ao cálculo do PIB da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas, exemplificando com as bases de dados utilizadas para o caso brasileiro. Lembrando que todas as bases utilizadas pela equipe do Observatório da Fundação Itaú são oficiais e disponibilizadas pelos órgãos responsáveis pública e gratuitamente em seus sites.

Informações sobre a massa salarial

O que a base de dados precisa oferecer?

Informações sobre as remunerações dos trabalhadores dos setores culturais e criativos, preferencialmente abrangendo a informalidade do setor.

Qual base foi utilizada no caso brasileiro?

Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNADc)

Realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a PNADc objetiva proporcionar informação contínua sobre as características socioeconômicas da população em idade economicamente ativa, como nível de ocupação e renda.

- **Pontos favoráveis ao uso:** Capacidade de captar informações sobre o mercado de trabalho formal e informal, como remunerações secundárias e horas trabalhadas; de abrangência nacional e recorrente, com aplicação trimestral desde 2012.
- **Pontos de atenção:** Amostral, o que exigiu aplicar fatores de expansão para o uso.

Informações sobre a massa de lucros

O que a base de dados precisa oferecer?

Informações sobre o total de empresas culturais e criativas (aquelas cuja atividade econômica principal está inserida em um setor cultural e criativo), suas receitas e custos.

Quais bases foram utilizadas no caso brasileiro?

Relação Anual de Informações Sociais (RAIS)

De responsabilidade do Ministério da Economia. Declaração obrigatória para empresas, coleta informações sobre a atividade trabalhista das mesmas.

- **Pontos favoráveis ao uso:** Fornece informações sobre o número de empresas ativas e dados monetários, em especial de custos salariais.
- **Pontos de atenção:** Reflete a economia formal.

Pesquisa Anual de Serviços (PAS) e Pesquisa Industrial Anual (PIA)

Feitas pelo IBGE, realizam o levantamento dos produtos fabricados e dos serviços prestados pelas empresas brasileiras (PAS) e de informações econômico-financeiras das empresas brasileiras (PIA).

- **Pontos favoráveis ao uso:** Fornecem informações sobre as receitas obtidas, subvenções e dotações orçamentárias recebidas de governos, aluguéis de imóveis e outros; de abrangência nacional e com recorrência anual.
- **Pontos de atenção:** Amostrais e com agrupamentos setoriais que incluem setores não criativos, o que exigiu aplicar ponderações sobre os dados. Reflete a economia formal.

Informações sobre impostos

O que a base de dados precisa oferecer?

Informações sobre as remunerações obtidas pelo governo.

Qual base foi utilizada no caso brasileiro?

Tabela de Recursos e Usos

Disponibilizada pelo IBGE em parceria com a Receita Federal. Fornece informações sobre as operações de produção, importação e usos.

- **Pontos favoráveis ao uso:** Agrupa informações sobre uma série de impostos, como Imposto de Renda, contribuições sociais e impostos sobre exportação e importação.

Informações sobre outras remunerações

O que a base de dados precisa oferecer?

Informações sobre nuances da atividade econômica criativa não captadas pelas demais bases de dados, como remunerações advindas da digitalização e de fomento público.

Quais bases foram utilizadas no caso brasileiro?

Remunerações extraídas do digital: direitos autorais do setor da música

Dados extraídos do Escritório Central de Arrecadação e Distribuição (ECAD), agência responsável pela arrecadação e distribuição das remunerações de direitos autorais.

- **Pontos favoráveis ao uso:** Fornece informações sobre remunerações derivadas de direitos autorais do setor da música.
- **Pontos de atenção:** Limitação setorial.

Informações sobre remunerações relacionados ao fomento público: Lei Rouanet

A Lei Federal de Incentivo à Cultura, conhecida como Lei Rouanet,

é um dos principais mecanismos de fomento à cultura, funcionando através de renúncia fiscal. A base de dados consultada conta com quase 600 mil observações entre 2009 e 2022.

- **Pontos favoráveis ao uso:** Pode servir de *proxy* dos alugueis realizados pelo setor (de espaços, equipamentos e roupas, por exemplo); alta possibilidade de desagregação territorial.
- **Pontos de atenção:** Não possui ferramental adequado para algumas comparações, impossibilitando o uso para a pesquisa.

REFERÊNCIAS

BAKSHI, H.; FREEMAN, A.; HIGGS, P. A dynamic mapping of the UK's creative industries. London: Nesta, 2013.

BRASIL. MINISTÉRIO DO TRABALHO. Classificação Brasileira de Ocupações. 2024. Disponível em: <http://www.mtecbo.gov.br/cbsite/pages/informacoes-Gerais.jsf#6>.

CAUZZI, C. Intensidade Criativa: entre as experiências do Reino Unido e no Brasil. Painel de Dados do Observatório Itaú Cultural, São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/observatorio/paineldedados/publicacoes/boletins/intensidade-criativa-entre-as-experiencias-no-rei-no-unido-e-no-brasil>.

DEPARTMENT FOR CULTURE, MEDIA & SPORT (DCMS). Creative industries economic estimates – January 2014: statistical release. London: DCMS, 2014.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA - IBGE. Sistema de Contas Nacionais. Brasil. 2021. Notas Técnicas. Contas Nacionais, número 94. Rio de Janeiro: IBGE, 2023. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv102039_notas_tecnicas.pdf.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA - IBGE. Classificação de Ocupações para Pesquisas Domiciliares - COD. 8º Fórum SIPD, Rio de Janeiro, jul. 2010. Disponível em: https://www.ibge.gov.br/arquivo/projetos/sipd/oitavo_forum/COD.pdf.

INTERNATIONAL LABOUR OFFICE - ILO. International Standard Classification of Occupations: ISCO-08. Geneva: ILO, 2012a.

INTERNATIONAL LABOUR OFFICE - ILO. Resolución sobre la actualización de la Clasificación Internacional Uniforme de Ocupaciones. Geneva: ILO, 2012b. Disponível em: <https://webapps.ilo.org/public/spanish/bureau/stat/isco/index.htm>.

Fundação Itaú. Painel de Dados do Observatório da Fundação Itaú. Notas metodológicas. 2024. São Paulo: Fundação Itaú, 2024. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/observatorio/paineldedados/metodologia>.

MIRANDA, S. H. G. Aula 1 - Introdução à Contabilidade Social. 2016. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1700063/mod_resource/content/1/aula1_2016_LES0200.pdf.

MOURÃO, F. A. Contabilidade Social. Manaus: Editora da Universidade Federal do Amazonas, 2008

TROVÃO, C. J. B. M.; SILVA JÚNIOR, A. H. M. Por dentro da PNAD contínua: uma introdução ao tratamento de dados usando R. Natal: EDUFRN, 2022. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/48507/1/PorDentrodaPNADContinua_Trov%C3%A3o_SilvaJ%C3%BAnior_2022.pdf.

UNITED NATIONS - UN. Department of Economic and Social Affairs. International Standard Industrial Classification of All Economic Activities. Revision 4, Statistical papers, Series M No. 4/Rev.4. New York: UN, 2008.

UNESCO. Indústrias culturais e criativas diante da Covid-19: uma perspectiva de impacto econômico. 2022. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381641>.

VALIATI, L. et al. Produto Interno Bruto da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas: uma abordagem pela ótica da renda. Revista Observatório Itaú Cultural, São Paulo, n. 34, 2023.

ANEXO 1. OCUPAÇÕES CRIATIVAS

Quadro 2. Ocupações criativas brasileiras e equivalente internacional

CATEGORIA	OCUPAÇÕES CRIATIVAS BRASILEIRAS (PNAD CONTÍNUA)	OCUPAÇÃO EQUIVALENTE NA CIUO-08
Arquitetura	2161 Arquitetos de edificações	2161 Arquitetos
	2162 Arquitetos paisagistas	2162 Arquitetos paisagistas
	3118 Desenhistas e projetistas técnicos	3118 Delineantes y dibujantes técnicos
	2164 Urbanistas e engenheiros de trânsito	2164 Urbanistas e ingenieros de tránsito
	2653 Bailarinos e coreógrafos	2653 Bailarines y coreógrafos
Artes Cênicas	2655 Atores	2655 Actores
	2659 Artistas criativos e interpretativos não classificados anteriormente	2659 Artistas creativos e interpretativos no classificados bajo otros epígrafes
Artes Visuais	2355 Outros professores de artes	2355 Otros profesores de artes
	2651 Artistas plásticos	2651 Artistas de artes plásticas
	3431 Fotógrafos	3431 Fotógrafos

CATEGORIA	OCUPAÇÕES CRIATIVAS BRASILEIRAS (PNAD CONTÍNUA)	OCUPAÇÃO EQUIVALENTE NA CIUO-08	
Atividades Artesanais	7312	Confeccionadores e afinadores de instrumentos musicais	7312 Fabricantes e afinadores de instrumentos musicais
	7313	Joalheiros e lapidadores de gemas, artesãos de metais preciosos e semipreciosos	7313 Joyeros, orfebres y plateros
	7317	Artesãos de pedra, madeira, vime e materiais semelhantes	7317 Artesanos en madera, cestería y materiales similares
	7318	Artesãos de tecidos, couros e materiais semelhantes	7318 Artesanos de los tejidos, el cuero y materiales similares
	7319	Artesãos não classificados anteriormente	7319 Artesanos no clasificados bajo otros epígrafes
	7534	Tapaceiros, colchoeiros e afins	7534 Tapiceros, colchoneros y afines
	1431	Gerentes de centros esportivos, de diversão e culturais	1431 Gerentes de centros deportivos, de esparcimiento y culturales
	2654	Diretores de cinema, de teatro e afins	2654 Directores de cine, de teatro y afines
	2656	Locutores de rádio, televisão e outros meios de comunicação	2656 Locutores de radio, televisión y otros medios de comunicación
	3521	Técnicos de radiodifusão e gravação audiovisual	3521 Técnicos de radiodifusión y grabación audio visual
Cinema, Rádio e TV			

CATEGORIA	OCUPAÇÕES CRIATIVAS BRASILEIRAS (PNAD CONTÍNUA)	OCUPAÇÃO EQUIVALENTE NA CIUO-08
Demais Serviços de Tecnologia da Informação	1330 Dirigentes de serviços de tecnologia da informação e comunicações	1330 Directores de servicios de tecnologia de la información y las comunicaciones
	2356 Instrutores em tecnologias da informação	2356 Instrutores en tecnología de la información
	2521 Desenhistas e administradores de bases de dados	2521 Diseñadores y administradores de bases de datos
	2522 Administradores de sistemas	2522 Administradores de sistemas
	2523 Profissionais em rede de computadores	2523 Profesionales en redes de computadores
	2529 Especialistas em base de dados e em redes de computadores não classificados anteriormente	2529 Especialistas en bases de datos y en redes de computadores no clasificados bajo otros epígrafes
	3511 Técnicos em operações de tecnologia da informação e das comunicações	3511 Técnicos en operaciones de tecnología de la información y las comunicaciones
	3512 Técnicos em assistência ao usuário de tecnologia da informação e das comunicações	3512 Técnicos en asistencia al usuario de tecnología de la información y las comunicaciones
	3513 Técnicos de redes e sistemas de computadores	3513 Técnicos en redes y sistemas de computadores
	3514 Técnicos da web	3514 Técnicos de la Web
Desenvolvimento de Software e Jogos Digitais	2511 Analistas de sistemas	2511 Analistas de sistemas
	2512 Desenvolvedores de programas e aplicativos (software)	2512 Desarrolladores de software
	2513 Desenvolvedores de páginas de internet (web) e multimídia	2513 Desarrolladores Web y multimedia
	2514 Programadores de aplicações	2514 Programadores de aplicaciones
	2519 Desenvolvedores e analistas de programas e aplicativos (software) e multimídia não classificados anteriormente	2519 Desarrolladores y analistas de software y multimedia y analistas no clasificados bajo otros epígrafes

CATEGORIA	OCUPAÇÕES CRIATIVAS BRASILEIRAS (PNAD CONTÍNUA)	OCUPAÇÃO EQUIVALENTE NA CIIU-08
Design	2163 Desenhistas de produtos e vestuário	2163 Desenhadores de produtos e de prendas
	2166 Desenhistas gráficos e de multimídia	2166 Desenhadores gráficos e multimídia
	3432 Desenhistas e decoradores de interiores	3432 Desenhadores e decoradores de interior
	7316 Redatores de cartazes, pintores decorativos e gravadores	7316 Redatores de cartazes, pintores decorativos e gravadores
	2641 Escritores	2641 Autores y otros escritores
Editorial	2642 Jornalistas	2642 Periodistas
	2643 Tradutores, intérpretes e linguistas	2643 Tradutores, intérpretes y lingüistas
Gastronomia	3434 Chefes de cozinha	3434 Chefs
	3435 Outros profissionais de nível médio em atividades culturais e artísticas	3435 Outros profissionais de nivel medio en actividades culturales y artísticas
	5241 Modelos de moda, arte e publicidade	5241 Modelos de moda, arte y publicidad
Moda	7531 Alfaiates, modistas, chapeleiros e peleteiros	7531 Sastres, modistos, peleteros y sombrereros
	7532 Trabalhadores qualificados da preparação da confecção de roupas	7532 Patronistas y cortadores de tela y afines
	7533 Costureiros, bordadeiros e afins	7533 Costureros, bordadores y afines
Museus e Patrimônio	2621 Arquivologistas e curadores de museus	2621 Archivistas y curadores de museos
	2622 Bibliotecários, documentaristas e afins	2622 Bibliotecarios, documentalistas y afines
	3433 Técnicos em galerias de arte, museus e bibliotecas	3433 Técnicos en galerías de arte, museos y bibliotecas
Música	2354 Outros professores de música	2354 Otros profesores de música
	2652 Músicos, cantores e compositores	2652 Músicos, cantantes y compositores

CATEGORIA	OCUPAÇÕES CRIATIVAS BRASILEIRAS (PNAD CONTÍNUA)	OCUPAÇÃO EQUIVALENTE NA CIUO-08
Publicidade e Serviços Empresariais	1221 Dirigentes de vendas e comercialização	122.1 Directores de ventas y comercialización
	1222 Dirigentes de publicidade e relações públicas	122.2 Directores de publicidad y relaciones públicas
	2431 Profissionais da publicidade e da comercialização	243.1 Profesionales de la publicidad y la comercialización
	2432 Profissionais de relações públicas	243.2 Profesionales de relaciones públicas

Fonte: elaborado a partir da Fundação Itaú (2024) e ILO (2012b).

ANEXO 2. ATIVIDADES E SETORES CRIATIVOS

O **Quadro 3. Setores criativos brasileiros e seu equivalente internacional** apresenta os setores identificados pela Fundação Itaú (2024) e as atividades econômicas equivalentes na Standard Industrial Classification of All Economic Activities - ISIC IV. Ressaltamos que estes são os setores identificados para a realidade brasileira, isto é, os setores com maior intensidade criativa considerando sua composição ocupacional no país. Contudo, ao olharmos apenas as classificações de atividades econômicas apresentadas na ISIC, é possível notar setores potencialmente criativos em outras realidades. Em uma cultura marcada pela produção de cerâmica artesanal, por exemplo, a manufatura de porcelanas e outros produtos de cerâmica (atividade econômica 2393 na ISIC IV) pode ser identificada como criativa e ter peso suficiente para levar à inclusão da Divisão 23. Manufatura de outros produtos minerais não-metálicos (ISIC, 2008) como parte da economia criativa daquele país. Assim, reforçamos a importância de que a definição dos setores criativos de sua economia seja realizada com base na abordagem da intensidade criativa, considerando a distribuição ocupacional de cada setor de cada realidade.

Quadro 3. Setores criativos brasileiros e sua equivalente internacional

CATEGORIA	SETOR CRIATIVO BRASILEIRO (CNAE 2.0 DOMICILIAR)	DIVISÃO E/OU SETOR EQUIVALENTE NA ISIC IV
Moda	13002 Fabricação de artefatos têxteis, exceto vestuário	Division 13 Manufacture of textiles
		1311 Preparation and spinning of textile fibres
		1312 Weaving of textiles
		1313 Finishing of textiles
		1391 Manufacture of knitted and crocheted fabrics
		1392 Manufacture of made-up textile articles, except apparel
		1393 Manufacture of carpets and rugs
		1394 Manufacture of cordage, rope, twine and netting
		1399 Manufacture of other textiles n.e.c.
		Division 14 Manufacture of wearing apparel
	14001 Confeção de artigos do vestuário e acessórios, exceto sob medida	1410 Manufacture of wearing apparel, except fur apparel
		1420 Manufacture of articles of fur
		1430 Manufacture of knitted and crocheted apparel
		14002 Confeção, sob medida, de artigos do vestuário

CATEGORIA	SETOR CRIATIVO BRASILEIRO (CNAE 2.0 DOMICILIAR)	DIVISÃO E/OU SETOR EQUIVALENTE NA ISIC IV
Atividades artesanais	16002 Fabricação de produtos de madeira, cortiça e material trançado, exceto móveis	Division 16 Manufacture of wood and of products of wood and cork, except furniture; manufacture of articles of straw and plaiting materials 1610 Sawmilling and planing of wood 1621 Manufacture of veneer sheets and wood-based panels 1622 Manufacture of builders' carpentry and joinery 1623 Manufacture of wooden containers 1629 Manufacture of other products of wood; manufacture of articles of cork, straw and plaiting materials
Atividades artesanais	32001 Fabricação de artigos de joalheria, bijuteria e semelhantes	3211 Manufacture of jewellery and related articles 3212 Manufacture of imitation jewellery and related articles
Editorial	58000 Edição e edição integrada à impressão	Division 58 Publishing activities 5811 Book publishing 5812 Publishing of directories and mailing lists 5813 Publishing of newspapers, journals and periodicals 5819 Other publishing activities 5820 Software publishing

CATEGORIA	SETOR CRIATIVO BRASILEIRO (CNAE 2.0 DOMICILIAR)	DIVISÃO E/OU SETOR EQUIVALENTE NA ISIC IV
	60002 Atividades de televisão Cinema, rádio e TV Música	6020 Television programming and broadcasting activities
Cinema, rádio e TV	59000 Atividades cinematográficas, produção de vídeos e de programas de televisão, gravação de som e de música	Division 59 Motion picture, video and television programme production, sound recording and music publishing activities 5911 Motion picture, video and television programme production activities 5912 Motion picture, video and television programme post-production activities 5913 Motion picture, video and television programme distribution activities 5914 Motion picture projection activities 5920 Sound recording and music publishing activities
Música	60001 Atividades de rádio	6010 Radio broadcasting
Desenvolvimento de software e jogos digitais	62000 Atividades dos serviços de tecnologia da informação	Division 62 Computer programming, consultancy and related activities 6201 Computer programming activities 6202 Computer consultancy and computer facilities management activities
Demais serviços da tecnologia da informação		6209 Other information technology and computer service activities
Arquitetura	71000 Serviços de arquitetura e engenharia e atividades técnicas relacionadas; Testes e análises técnicas	Division 71 Architectural and engineering activities; technical testing and analysis 7110 Architectural and engineering activities and related technical consultancy 7120 Technical testing and analysis

CATEGORIA	SETOR CRIATIVO BRASILEIRO (CNAE 2.0 DOMICILIAR)	DIVISÃO E/OU SETOR EQUIVALENTE NA ISIC IV
Publicidade e serviços empresariais	73010 Publicidade	Division 73 Advertising and market research
		7310 Advertising
		7320 Market research and public opinion polling
		Division 63 Information service activities
Design	63000 Atividades de prestação de serviços de informação	63111 Data processing, hosting and related activities
		6312 Web portals
		6391 News agency activities
		6399 Other information service activities n.e.c.
Artes cênicas Artes visuais	74000 Outras atividades profissionais, científicas e técnicas não especificadas anteriormente	Division 74 Other professional, scientific and technical activities
		7410 Specialized design activities
		7420 Photographic activities
		7490 Other professional, scientific and technical activities n.e.c.
Museus e património	90000 Atividades artísticas, criativas e de espetáculos	Division 90 Creative, arts and entertainment activities
		9000 Creative, arts and entertainment activities
		Division 91 Libraries, archives, museums and other cultural activities
		9101 Library and archives activities
	9102 Museums activities and operation of historical sites and buildings	
	9103 Botanical and zoological gardens and nature reserves activities	

Fonte: elaborado a partir de Fundação Itaú (2024) e UN (2008).

