

## **ECONOMIA CRIATIVA ENQUANTO TECNOLOGIA SOCIAL: UM ESTUDO DE CASO DA FAVELA DA MANGUEIRA, RIO DE JANEIRO.**

**DALIA MAIMON**

UFRJ, Laboratório de Responsabilidade Social e Sustentabilidade – LARES/ Instituto de Economia, Brasil.  
[dalia@ie.ufrj.br](mailto:dalia@ie.ufrj.br)

**CRISTINE CARVALHO**

UFRJ - Laboratório de Tecnologia e Desenvolvimento Social – LTDS - Programa de Engenharia de Produção (COPPE/UFRJ), Brasil.  
[cristine.c.carvalho@gmail.com](mailto:cristine.c.carvalho@gmail.com)

**RITA AFONSO**

UFRJ / FACC - Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Brasil  
[ritaafonso@globo.com](mailto:ritaafonso@globo.com)

## RESUMO

O conceito de economia criativa no Brasil procura convergir a perspectiva da produção econômica aos aspectos culturais e simbólicos presentes na sociedade brasileira e que potencialmente promovem desenvolvimento econômico e social. A literatura inglesa e americana que versa sobre o tema aponta como características das chamadas “classes criativas” e “cidades criativas” a presença de capital humano e físico para que se promovam atividades destes setores da economia. No entanto, aspectos de capital social e criatividade apontam uma nova perspectiva para se pensar a economia criativa em territórios populares, onde há reduzido acesso à infra-estruturas formais. A pesquisa "Territórios criativos e inclusão produtiva: um estudo de caso na Mangueira, Rio de Janeiro" (MinC/CNPq, 2014) identificou especificidades nas relações produtivas, desde a geração, difusão e uso de conhecimentos gerenciais em atividades da chamada economia criativa (Maimon et al, 2015). Este artigo então revisa as análises desta pesquisa colocando luz sobre a capacidade empreendedora no campo da cultura e do desenvolvimento de tecnologias sociais em territórios populares, provocando práticas de inovação social. O trabalho se divide em quatro partes. Na primeira se analisa as principais abordagens da economia criativa e da inovação social. Na segunda parte são enfatizados os aspectos metodológicos da pesquisa e a análise dos resultados obtidos. Por fim, são delineadas as considerações finais acerca do estudo, as limitações e as sugestões para pesquisas futuras.

**Palavras-chave:** Economia Criativa, Inovação Social, Favelas, comunidade de baixa renda.

## INTRODUÇÃO

O conceito de economia criativa no Brasil procura convergir a perspectiva da produção econômica e de investimentos no setor aos aspectos culturais e simbólicos presentes na sociedade brasileira e que potencialmente promovem desenvolvimento econômico e social. As literaturas inglesa e americana (Governo Inglês e autores americanos como Howkin e Florida) apontam como características das chamadas “classes criativas” e “cidades criativas” a presença de capital humano e físico para que se promovam atividades destes setores da economia. Tais aspectos, ao serem utilizados como referência no mapeamento de setores criativos em territórios de vulnerabilidade social provocam o alargamento das perspectivas sobre o tema da economia criativa no contexto brasileiro e especificamente de favelas.

O potencial da capacidade empreendedora brasileira e o papel da cultura no desenvolvimento do país já fora debatido por Furtado na década de 80 e é base para se pensar a economia criativa no país no ano em que o governo estabelece a Secretaria de Economia Criativa no Ministério da Cultura (2012). O Plano (Brasil, 2012) desta Secretaria utiliza como referenciais tanto Furtado (1988) como os principais pensadores sobre o tema no Brasil (REIS, 2002, 2008), e faz referência também à relatórios de organismos internacionais, especificamente a UNCTAD - United Nations Conference on Trade and Development e a UNESCO - United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization e à literatura norte-americana e europeia (Howkins, 2007, Florida, 2011). No Plano (Brasil, 2012) são debatidos os conceitos e identificados os setores da economia criativa no Brasil, apontando aspectos da cadeia de produção e dos recursos utilizados pelos setores.

A partir da decisão por sediar a Copa do Mundo (2014) no Brasil, investimentos foram realizados na infraestrutura urbana e em setores em potencial na cidade do Rio de Janeiro,

local-sede de alguns jogos. O entorno dos estádios de futebol-sede, por exemplo, tenderiam a sofrer impactos positivos e negativos do grande evento.

Observando o reduzido número de estudos sobre a dimensão do mercado criativo em favelas, muito devido às condições de informalidade a que se dão ou pela própria dificuldade de categorização de integrantes do setor e das atividades realizadas (IPEA, 2010), e aliando a perspectiva de desenvolvimento econômico e promoção de bem-estar social, o Laboratório de Responsabilidade Social e Sustentabilidade do Instituto de Economia desenvolveu a pesquisa "Territórios criativos e inclusão produtiva: um estudo de caso na Mangueira, Rio de Janeiro" (MinC/CNPq, 2014). O projeto identificou especificidades nas relações produtivas, desde a geração, difusão e uso de conhecimentos gerenciais em atividades da chamada economia criativa em empreendimentos formais e informais; individuais e coletivos; empresariais e sem fins lucrativos (Maimon et al, 2015).

O trabalho desenvolvido levou a equipe a considerações sobre (1) o entendimento da economia criativa e seu processo produtivo em ambiente de favelas; (2) o uso de atividades do setor criativo para promoção de cidadania e geração de trabalho e renda; (3) empreendedorismo associado organizações não governamentais estruturadas de maior porte; e (4) a ligação de atividades produtivo-criativas com a tradição cultural local. Sobre tais questões se coloca a reflexão sobre o desenvolvimento da economia criativa enquanto tecnologia social em territórios populares.

Aspectos como o “envolvimento da comunidade na busca de soluções para o desenvolvimento local”, a “tomada de decisões conjuntas sobre as alternativas locais de desenvolvimento e crescimento”, a “geração de trabalho e emprego que possam garantir aos cidadãos renda e sobrevivência digna” e o “respeito aos recursos locais (humanos, materiais, financeiros, tecnológicos), e a utilização destes recursos de forma racional, renovável, sem desperdícios e/ou destruição que comprometam gerações futuras” (FARFUS et al., 2007) são aspectos presentes nas iniciativas criativas pesquisadas na Mangueira.

O trabalho então se divide em quatro partes. Na primeira se analisa as principais abordagens nos campos da economia criativa e da inovação social. No que tange a este último faz-se se uma distinção entre a abordagem internacional que associa a Economia Criativa com tecnologia de ponta e a realidade brasileira onde o enfoque está no empreendedorismo social e na criação de renda. Por fim, na última seção são delineadas as considerações finais acerca do estudo, as limitações e as sugestões para pesquisas futuras.

## CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS

### Economia Criativa

Um novo setor dinâmico relacionando os setores artísticos, de serviços e industriais vem se configurando no comércio mundial. Estes setores utilizam recursos intangíveis como a criatividade, o capital intelectual e a cultura como insumos primários das atividades da EC – Economia Criativa, disseminando e impulsionando os mais diferentes setores da economia, capacitando-os para enfrentar os novos desafios do cotidiano.

O conceito de economia criativa deriva do termo “indústrias criativas”, utilizado no discurso “Creative Nation” (Nação Criativa), proferido pelo Primeiro-Ministro da Austrália, em 1994,

onde defendia a importância de aproveitar as oportunidades geradas pela globalização e pelas mídias digitais como forma de informar e enriquecer a criatividade das pessoas e sua contribuição para o desenvolvimento do país.

A EC, segundo Reis (2008), se refere à conceitos já trabalhados na economia da experiência, quando reconhece o valor da originalidade, dos processos colaborativos e da prevalência de aspectos intangíveis na geração de valor, sobretudo na cultura. Da economia do conhecimento, toma a ênfase no trinômio “tecnologia, qualificação de trabalho e geração de direitos de propriedade intelectual”. E, da economia da cultura, propõe a valorização da autenticidade e do intangível cultural único e inimitável.

A análise das tendências de mercado e as vantagens competitivas nacionais foram intencionalmente feitos de maneira pioneira pelo governo inglês em 1997, quando definiu os setores da economia pertencentes àquela indústria por utilizarem a criatividade, a habilidade e o talento individuais como insumos de produção, com destaque para a parceria público-privada e para a articulação entre os diferentes setores e pastas públicas nas áreas de cultura, desenvolvimento, turismo, educação e relações exteriores, entre outras. Neste sentido, identificaram-se 13 setores de maior potencial para a economia britânica, desde escritórios de propaganda, design e arquitetura ao mercado de arte e antiguidades, desenvolvimento de software e publicações bibliográficas, entre outros.

A iniciativa inglesa é referência no fomento à EC porque valorizou os intangíveis, reposicionou o papel da cultura na estratégia socioeconômica e provocou uma revisão na própria estrutura econômica, incluindo novos modelos de negócios. E segundo Reis (2008), contextualizou o programa de indústrias criativas como resposta a um quadro socioeconômico global em transformação; (2) privilegiou os setores de maior vantagem competitiva para o país e reordena as prioridades públicas para fomentá-los – como a revisão do sistema educacional e o planejamento urbano e finalmente divulgou as estatísticas da participação significativa das indústrias criativas no Produto Interno Bruto (PIB) do país.

Uma vez que a compreensão sobre essa nova dinâmica econômica em torno de recursos e classe de trabalhadores criativos foi observada formalmente por equipes do governo do Reino Unido, os conceitos e categorias lá criados foram a base para a discussão em âmbito internacional, em fóruns promovidos por organismos internacionais como a UNCTAD e a UNESCO, entre outros. A participação brasileira nos encontros internacionais e o levantamento de dados sobre os setores criativos brasileiros determinaram a elaboração do Plano Nacional de Economia Criativa (Brasil, 2012) onde define conceitualmente e desenha a atuação inter-setorial do governo.

Segundo pesquisas do IBGE (2010), os setores criativos respondiam a 2,84% do PIB brasileiro, empregando formalmente 1,96% dos trabalhadores em atividades categorizadas como "nucleares", ou seja, onde o ativo criativo é essencial. No entanto, é o efeito multiplicador dos empregos gerados no núcleo dos setores criativos em outros segmentos econômicos da cadeia produtiva que chama atenção sobre seu poder de geração de renda, segundo o IPEA (2013). A pesquisa não considerou a informalidade, o trabalho voluntário ou não remunerado (ocupações que ainda não foram codificadas), além do fato de que muitos trabalhadores criativos exercem mais de uma ocupação (IPEA, 2013).

Uma vez mapeado o número de empresas e trabalhadores formais de setores da economia criativa a nível nacional, determinadas regiões foram indicadas como potenciais pólos

criativos ou cidades criativas pelo governo brasileiro, direcionando os investimentos para o setor.

A partir das referências utilizadas no Plano Nacional da Economia Criativa (2012) e de autores especialistas no tema (Reis, 2008; Florida, 2011; Howkins, 2007) as cidades criativas são caracterizadas por: (1) conexão local e o global; (2) mobilidade, acesso a espaços públicos, inclusão social e digital; (3) pesquisa e projetos de inovação em ciência, cultura e sociedade; (4) profissionais de setores variados; (5) registros de patentes, novos produtos e projetos tecnológicos; (6) tolerância e abertura à diversidade cultural, religião, uso de novas tecnologias, novas idéias e pessoas; (7) convergências de atuação, articulações e conexões intra e extra pólos; cadeias e redes de produção, circulação, fruição e troca de experiência; (8) concentração setorial de iniciativas – vocação produtiva que contribuam para uma identidade setorial no local; e (9) adensamento empresarial – empreendimentos presentes no Pólo Criativo e o potencial para o desenvolvimento local.

Ainda que características territoriais sejam favoráveis ao desenvolvimento da EC e que tenham sido observadas como recorrentes em regiões e cidades, há outros aspectos que merecem destaque, segundo Reis (2008), relacionados à "necessidade de forjar modelos sustentáveis de inclusão econômica e resolver os problemas da violência urbana, ambientais e sociais que nos afligem". Do ponto de vista econômico, não existe relação direta entre a criatividade e o desenvolvimento socioeconômico, a não ser pela análise do ciclo de atividade criativa por meio da interação de quatro formas de capital – social, cultural, humano e estrutural ou institucional. Os efeitos acumulados desses determinantes são os resultados da criatividade.

Conforme veremos adiante, estes aspectos irão servir de apoio à análise dos resultados da pesquisa realizada em território popular no Rio de Janeiro, onde foram identificadas iniciativas relacionadas à atividades criativas e caracterizadas seus aspectos produtivos e relacionais.

## Inovação Social

O conceito de inovação é parte da teoria econômica e está presente na explicação da produtividade (Adam Smith) e no impacto sobre os salários e o nível de emprego (David Ricardo). Mas foi Schumpeter que deu visibilidade ao conceito quando tratou do *entrepreneur* que através de novas combinações (produtos, processos, organizações) introduziu a perspectiva de diferencial competitivo e de ciclo de "destruição criativa".

Toda inovação tecnológica tem uma componente social, quer à frente (o coletivo da natureza da invenção) ou depois (a difusão das invenções através de contactos ou *spillovers*). No entanto, o conceito de "inovação social" pode estar separado da inovação tecnológica e ser olhado do ponto de vista dos atores sociais.

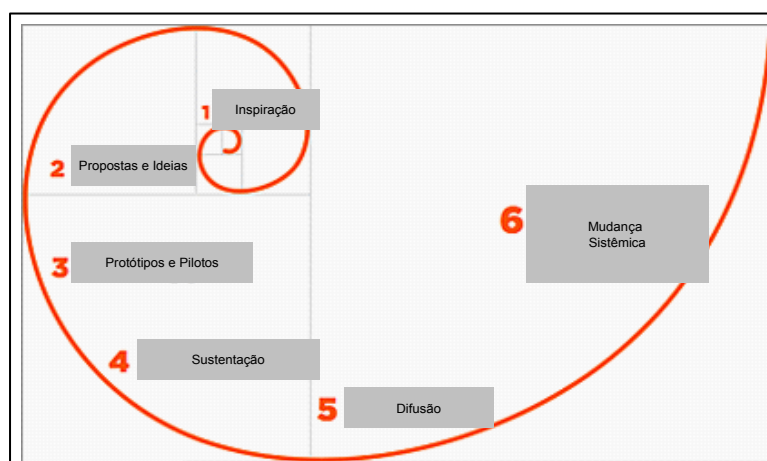
Segundo Murray et al (2010) a inovação social vai se distinguir da tecnológica no que tange ao seu produto, inter-relações e novas formas de colaboração e cooperação.

Segundo Bouchard (2012), podem-se identificar pelo menos duas grandes abordagens. A primeira está interessada em soluções para os principais problemas sociais, com base em iniciativas privadas de organizações com fim lucrativo (empresas) ou sem fim lucrativo

(ONGs). A segunda abordagem coloca maior ênfase na natureza coletiva dos processos e produtos de inovação social. Nesta perspectiva as inovações são degraus que levam à mudança da rede social, ou seja, a transformação das relações sociais que estão na origem do problema de coesão social problemas (Bouchard, 2007; Lévesque, 2007; Petitclerc, 2003; Zald, 2004).

Para subsidiar as políticas públicas, Murray, Caulier-Grice e Mulgan (2010) propõem alguns estágios no desenvolvimento das inovações sociais, conforme figura a seguir, fornecendo uma estrutura para a reflexão sobre os diferentes tipos de suporte que inovadores e inovações necessitam para crescer. Estes estágios consistem em: (1) Inspiração; (2) Propostas e idéias; (3) Protótipos e pilotos; (4) Sustentação; (5) Dimensionamento e difusão; (6) mudança sistêmica.

*Figura 1 - Estágios de Inovação Social*



*Fonte: Murray, Caulier-Grice e Mulgan (2010)*

Para Murray, Caulier-Grice e Mulgan (2010) o primeiro estágio refere-se à percepção de um problema, uma carência ou uma incapacidade do setor público ou privado de dar respostas através dos meios de ação tradicionais. Neste estágio deve-se atentar para as raízes do problema, não apenas seus sintomas mais visíveis. O segundo estágio está associado à criação de idéias, valendo-se da criatividade para abrir novos caminhos na solução de problemas. O terceiro estágio envolve o desenvolvimento de protótipos e pilotos, com a intenção de testar as idéias na prática. Refere-se ao aprendizado pela prática onde podem ser redefinidos novos caminhos. O quarto estágio implica a sustentação econômica de longo prazo, incluindo a criação de orçamentos e alocação de recursos. O quinto estágio (dimensionamento e difusão) está associado à ampliação da ação ou difusão para uma área maior de abrangência e, por fim, o sexto estágio, refere-se à mudança sistêmica, considerada o objetivo final de uma inovação social, que implica em uma mudança permanente e sustentável (MURRAY, CAULIER-GRICE E MULGAN, 2010). Na visão dos autores estas etapas não são sempre sequenciais, podendo haver *feedback* e interação entre elas. Murray, Caulier-Grice e Mulgan (2010) propõem que o desenvolvimento da inovação social pode ser impulsionado a partir destes estágios, os quais devem impactar nas mudanças sustentáveis.

Percebe-se assim, que a multiplicidade e amplitude das abordagens teóricas conferem às inovações sociais uma complexidade que vai além de suas definições conceituais, permeando também as interações entre os atores sociais envolvidos na promoção de transformações sociais duradouras.

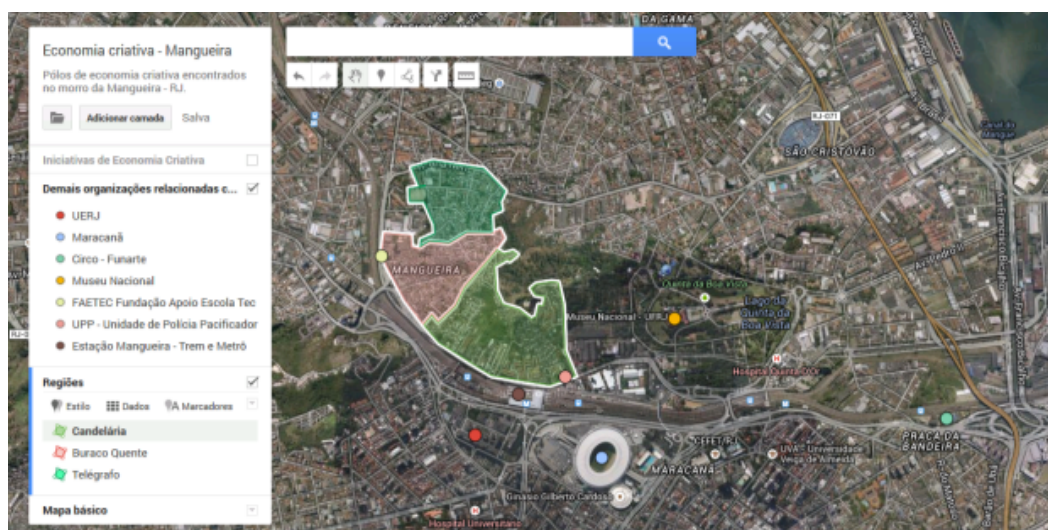
## **MAPEAMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA ENQUANTO TECNOLOGIA SOCIAL NA MANGUEIRA, RIO DE JANEIRO**

Observando o reduzido número de estudos sobre a dimensão do mercado criativo em favelas, muito devido às condições de informalidade a que se dão ou pela própria dificuldade de categorização de integrantes do setor e das atividades realizadas (IPEA, 2010), e aliando a perspectiva de desenvolvimento econômico e promoção de bem-estar social, o Laboratório de Responsabilidade Social e Sustentabilidade do Instituto de Economia desenvolveu a pesquisa "Territórios criativos e inclusão produtiva: um estudo de caso na Mangueira, Rio de Janeiro" (MinC/CNPq, 2014) no período de Janeiro a Dezembro de 2014. O projeto identificou especificidades nas relações produtivas, desde a geração, difusão e uso de conhecimentos gerenciais em atividades da chamada economia criativa em empreendimentos formais e informais; individuais e coletivos; empresariais e sem fins lucrativos (Maimon et al, 2015). A seguir serão apresentadas as características do território da Mangueira e os resultados da pesquisa realizada a fim de verificar os aspectos da economia criativa em favelas sugerem a produção de tecnologias sociais.

### **Mangueira, Rio de Janeiro**

O território da Mangueira, Rio de Janeiro é formado por um complexo de 5 favelas, onde vivem 14.589 pessoas (IBGE, 2010). Seu histórico de formação está associado à migração de trabalhadores de outros estados e da moradia de soldados empregados na defesa do Museu Nacional, ao qual faz "fronteira", como pode ser observado na imagem do mapa a seguir. A região é próxima da estação central de trens da cidade e dos principais acessos logísticos, tanto ao Centro do Rio de Janeiro como ao interior do Estado através de rodovias e ferrovias.

Figura 2 - Localização de infraestrutura urbana e organizações de relevância regional.



Fonte: Google Maps/Elaboração dos autores. Disponível em <https://mapsengine.google.com/map/edit?mid=zDeWUQSIp5to.kYNn7oSgK-JE>, atualizado em Outubro de 2014.

O crescimento populacional e a ocupação irregular do espaço caracterizam a densidade demográfica de 110 habitantes/há e irregularidade de saneamento básico, baixos níveis de segurança.

O índice de Desenvolvimento Humano - IDH de 0,800, considerado alto, e a uma renda média per capita de 357,43 reais (2000), equivalente a US\$200, se devem ao emprego, à saúde e à educação pública garantidos pelo acesso à cidade. Importante observar também as características da pirâmide etária, onde há elevado número de crianças e jovens residentes no bairro.

Bairros próximos à Mangueira possuem pólos de economia criativa, como o bairro de São Cristóvão, onde um conjunto de ateliês de artistas, estilistas e designers, entre outros, está associado à proximidade de fábricas têxteis e galerias; ou a Tijuca, local tradicionalmente de numerosos teatros e cinemas, e que atualmente recebe escritórios de produção audiovisual. Na Mangueira, local principalmente residencial, e de atividade econômica voltada ao setor de serviços, fora local-sede de indústrias (como a Kibon) atualmente cedidas à projetos sociais, como o Museu do Samba (Centro Cultural Cartola) e de centros de pesquisa como IBGE atualmente ocupado por armazéns de materiais de construção, ateliês informais de marcenaria, salas de aula de projetos sociais e atividades culturais. Na Mangueira é reconhecida a produção artística da Escola de Samba tradicionalmente integrante do carnaval carioca. O Samba, que nasce no início da década de 20, com as chamadas “rodas de samba” e blocos de carnaval no centro da Cidade, tem na Mangueira o berço dos principais músicos desta modalidade.

Muito em função da Copa do Mundo FIFA de Futebol no ano de 2014, o governo federal introduziu obras de infraestrutura de urbanização e moradias populares através do PAC (Programa de Aceleração do Crescimento) e do Programa Minha Casa Minha Vida, buscando formalizar o acesso a moradia, saneamento básico, luz e asfaltamento no bairro. A segurança pública foi implantada através de parcerias entre o governo estadual e municipal, através das



Unidades de Polícia Pacificadora (UPP). Reforma das Estações da Supervia (trens) e Metro, e a construção da passarela ligando o Estádio do Maracanã à Quinta da Boa Vista foram obras realizadas a partir da decisão de sede da cidade/país da Copa do Mundo.

As obras de infra-estrutura, as oportunidades de crescimento econômico com o evento da Copa do Mundo, o potencial criativo de bairros vizinhos e a produção artística presentes no território da Mangueira foram fatores que motivaram a realização da pesquisa.

## **Metodologia**

A pesquisa foi elaborada pelo Laboratório de Responsabilidade Social do Instituto de Economia da UFRJ e contou com dois doutores, um pós-graduado e quatro estagiários de graduação. Foi elaborada uma pesquisa secundária e uma pesquisa de campo na Mangueira, no período de três meses, entre Abril e Julho de 2014.

Os documentos utilizados como referência para definição de conceitos e busca de dados do contexto brasileiro da Economia Criativa foram o (1) Plano Nacional da Economia Criativa-PNEC (MinC, 2012), (2) Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil (FIRJAN, 2012) e (3) Pólos Criativos (Lima, 2012) para o Ministério da Cultura.

Os campos e setores criativos definidos pelo MinC (2012) e utilizados na pesquisa foram: Campo do Patrimônio - Patrimônio Material, Patrimônio Imaterial, Arquivos e Museus; Campo das Expressões Culturais - Artesanato, Cultura Popular, Culturas Indígenas, Culturas Afro-brasileiras e Artes Visuais; Campo das Artes de Espetáculo - Dança, Música, Circo e Teatro; Campo do Audiovisual, do Livro, da Leitura e da Literatura - Cinema e Vídeo, Publicações e Mídias Impressas; Campo das Criações Funcionais - Moda, Design, Arquitetura, Arte Digital e Gestão /Produção Cultural.

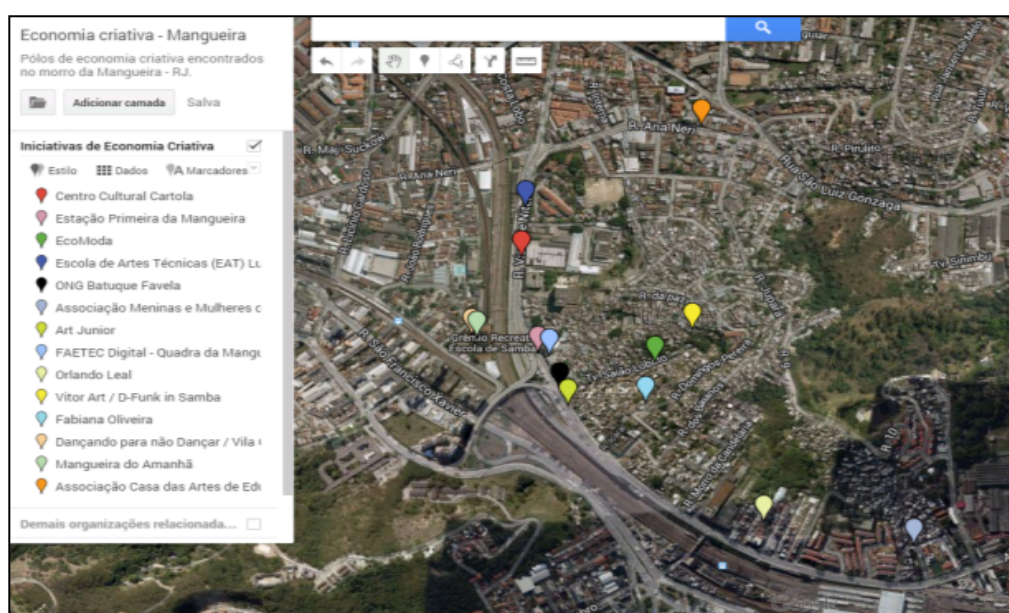
Foram realizadas visitas às organizações e eventos relacionados à temática na região e agendadas entrevistas com base em questionários semi-estruturados. O questionário buscou levantar informações sobre o perfil da iniciativa (organização ou empreendedor), os métodos produtivos, as parcerias, a percepção de desafios e oportunidades de crescimento. A equipe também realizou observação participante em eventos com tomada de imagens, anotações sobre ocupação do espaço, perfil de público/consumidor, e dinâmicas das relações sociais.

A especificidade no âmbito da gestão dos empreendimentos e suas dinâmicas de relacionamento em redes locais apontaram para a identificação de inovações sociais contextuais, associadas às características do território. Utilizando como referência Murray, Caulier-Grice e Mulgan (2010) foram considerados os aspectos de inovação dos empreendimentos: (1) valorização cultural: compreensão do valor social, coletivo, humano e ambiental para o desenvolvimento de estratégias e a geração de novos agentes de transformação; (2) pensamento em rede: combinar os esforços do governo, da iniciativa privada e das organizações não governamentais; (3) sistema aberto a partir da colaboração de diferentes atores, que agregam suas diferentes expertises e pontos de vista para a solução de problemas; e (4) indicadores qualitativos: novas formas de avaliar os crescimentos qualitativos, que estão conectados a serviços, cultura, conhecimento e entretenimento. E a partir destes, a identificação de seus estágios de inovação.

## Principais Resultados

No bairro da Mangueira foram identificadas em 21 iniciativas que realizam atividades em setores da economia criativa, mas deste total, apenas 17 permitiram uma entrevista completa. As iniciativas pesquisadas foram aquelas localizadas a partir da pesquisa em sites, guias turísticos, relatórios de projetos sociais e através de recomendações de órgãos públicos, uma vez que fora realizada parceria neste projeto com o Instituto Pereira Passos, órgão de pesquisa e responsável pelos projetos sociais da UPP (ocupação militar do território). Recomendação dos próprios entrevistados também foram importante fonte de referência. Abaixo, as iniciativas localizadas no Google Maps.

*Figura 2 - Localização de Iniciativas de Economia Criativa identificadas na Mangueira*



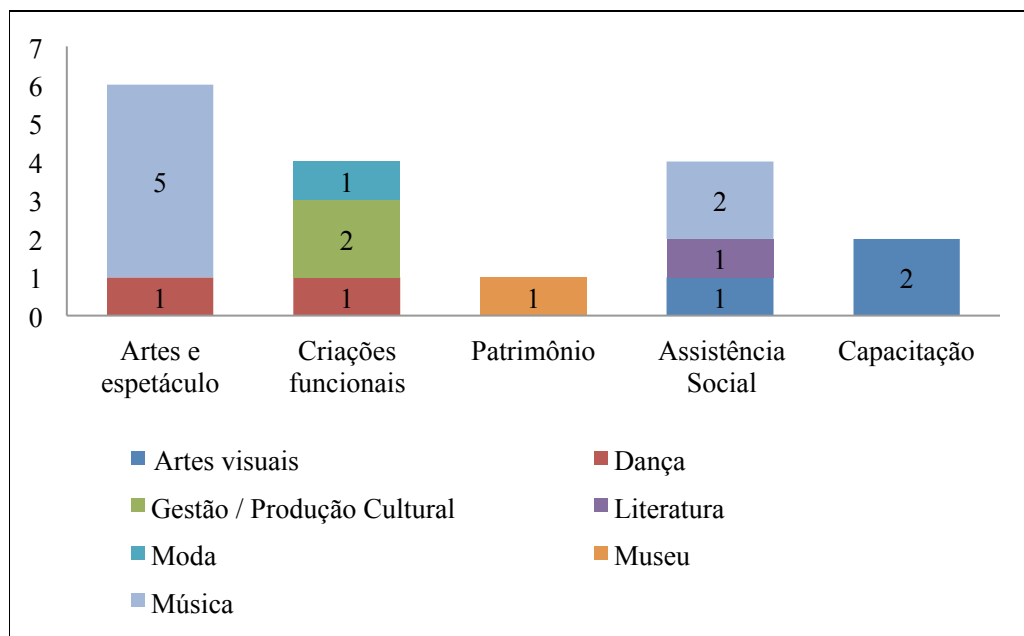
*Fonte: Google Maps (2014). Disponível em <https://mapsengine.google.com/map/edit?mid=zDeWUQSIp5to.kYNn7oSgK-JE>, acesso em Outubro de 2014.*

Conforme se observa, grande parte dos Pontos de localização encontram-se na avenida principal. O melhor acesso logístico e a ocupação de espaços de maior visibilidade oferecem maior facilidade de identificação. Mas este aspecto realça a dificuldade de acesso da equipe de pesquisadores dentro do território da favela, onde as ruas são estreitas, há ausência de iluminação pública e presença de tráfico de drogas. A tensão com a presença da polícia militar (UPP) não oferece segurança aos moradores e visitantes pelo elevado risco de enfrentamento armado com o tráfico.

As iniciativas mapeadas a Mangueira foram categorizadas segundo sua atividade principal e setor criativo tendo como referência o PNEC (2012). No entanto, verificou-se grande presença de atividades com objetivos de Assistência Social e Capacitação que não atendem às características de produção e consumo da Economia Criativa, mas fomentam atividades neste setor. Assim, foram adicionadas estas duas categorias.

O gráfico a seguir indica barras contendo o número absoluto de iniciativas segundo o setor criativo e em cores, a atividade principal associada a este setor. Este número pode ser visto verticalmente à esquerda e é referência usada no texto, sendo apresentado entre parênteses ao lado do setor ou atividade associada.

*Gráfico 1 - Número de iniciativas por setor e atividade núcleo*



*Fonte: Elaboração do Autor, 2014.*

A amostra total de iniciativas aponta para um grande número de atividades ligadas ao setor de Artes e espetáculo (6) - com destaque para a música (5); seguido por Criações funcionais (4) – com destaque para Gestão/Produção Cultural (2). Conforme dito anteriormente, há iniciativas cujo objetivo central é o de Assistência Social (4) que utilizam atividades relacionadas à Música (2), Literatura (1) e Artes Visuais (1) para realizar seus objetivos, participando de diferentes etapas da produção de EC. Da mesma forma ocorrem iniciativas voltadas à Capacitação utilizando Artes Visuais (2). Uma instituição do setor de Patrimônio (1) voltado à atividade de Museu (1) foi mapeada na pesquisa.

As iniciativas voltadas à assistência social e à capacitação técnica mapeadas na Mangueira estão voltadas à promoção de cidadania e geração de emprego e renda, respectivamente. No caso de iniciativas de assistência social, a prática da música (2) e da literatura (1) são ações de promoção da identidade local e atitude cidadã, assim como a oferta de espaços de conhecimento técnico (capacitação) para expressões culturais como as artes visuais (2), favorecendo a inserção no mercado de trabalho de atuantes nesse setor.

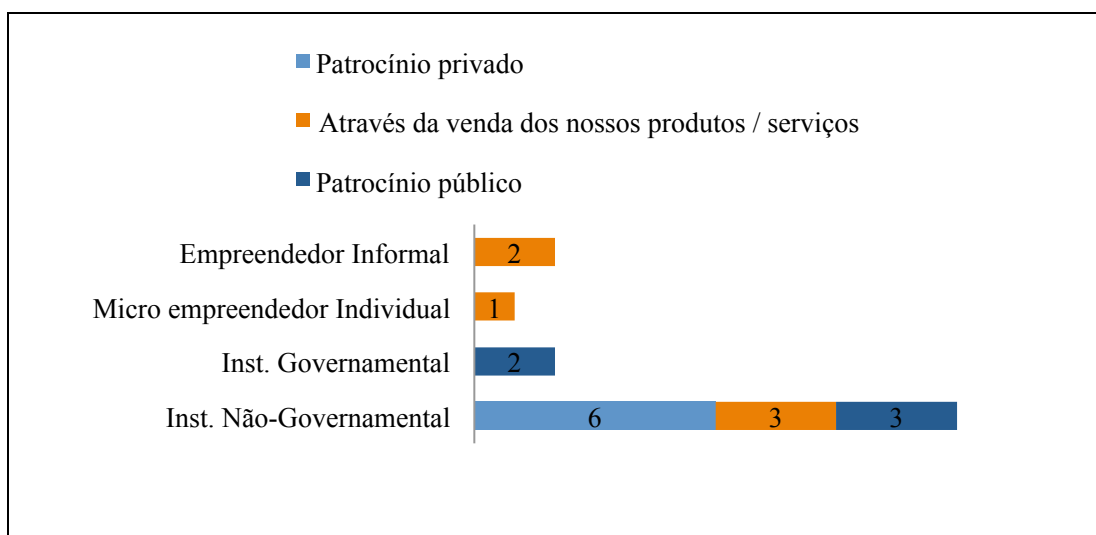
Conforme visto, as atividades se inter-relacionam numa mesma iniciativa, assim como também entre as iniciativas. Mais frente esta dinâmica será melhor apresentada.

Os produtos criativos mapeados na Mangueira apresentam conteúdos criativos tangíveis - artefatos artístico-culturais expostos em museus e vestuário e acessórios; e intangíveis, como a memória do samba, a tradição da Escola de Samba Estação Primeira da Mangueira, a moda feita a partir do reaproveitamento de material descartado, entre outros. Estes conteúdos foram

criados por integrantes de organizações locais, cuja motivação por instalar-se na localidade está no pertencimento local ou buscam ali seu público alvo (MAIMON, AFONSO, CARVALHO, 2014). Quando tem origem local, a classe criativa na Mangueira está vinculada às tradições e aos processos criativos ligados às demandas de mercado locais, às características da paisagem e à infraestrutura disponível. Quando não são organizações maiores e melhor estruturadas que oferecem espaço para desenvolvimento de talentos, a família, amigos e o meio em que vivem são os principais espaços de aprendizado. A abrangência de atuação e os vínculos formados junto aos parceiros são iniciados muitas vezes na infância, em projetos sociais.

Em relação ao tipo de iniciativa/organização e à fonte de recursos, foram categorizadas em Instituição governamental, não governamental (ONGS e associações), Micro empreendedor individual (formal) e empreendedor informal. O gráfico abaixo indica o número absoluto de organizações segundo sua principal fonte de renda distribuída quanto às categorias jurídicas.

*Gráfico 2 - Organizações por tipo e fonte de renda*



*Fonte: Elaboração do Autor, 2014.*

É importante destacar que as organizações possuem fontes diversas de recursos e a pesquisa elencou aquela principal de forma que fosse possível compreender os atores influenciadores da economia local. O caso mais evidente foi o da categoria das Instituições não governamentais, cuja fonte de recursos é a prestação de serviços; e a categoria de micro empreendedores individuais formais e informais que dependem da venda de seus produtos e serviços.

Como é de se esperar, instituições governamentais obtêm seus proventos de fontes públicas. O layout da produção é impreciso nos empreendimentos mapeados na Mangueira. Músicos e dançarinas ensaiam em espaços próprios ou nas sedes de grandes organizações locais. Ainda que não seja o local mais adequado à produção, estes profissionais “se viram” para realizar a produção em suas próprias casas, por exemplo. Há sessão de espaços através de troca de favores junto à organizações maiores ou o aluguel de espaços apropriados para gravação musical no Centro da cidade, onde estão estúdios com bons preços.

As inter-relações observadas entre atividades demonstram a dinâmica dos projetos sociais característica das iniciativas da economia criativa mapeadas na Mangueira. Enquanto setor criativo, a Escola de Samba da Mangueira tem como atividade principal a produção musical, sendo referência no nicho “samba”, onde se relaciona com pequenos empreendimentos ligados à música e dança. O vínculo da Escola com novos empreendedores criativos se dá principalmente a partir de seu “braço” social, a ONG Mangueira do Amanhã. Vitor Art, além de ter tradição familiar ligada à ao samba, quando criança foi aluno do projeto onde desenvolveu sua capacidade musical e atualmente é integrante de grupo musical e participa da diretoria da ala da bateria da Escola de Samba. Giraia e outros integrantes do grupo Art Junior passaram pelo mesmo projeto quando crianças e atualmente se apresentam em eventos na sede da Escola além de em outros locais do Estado. Fabiana Oliveira é dançarina formada no mesmo projeto, foi passista da Escola e chegou a ser consagrada Rainha de Bateria, título de relevância no universo do carnaval e de prestígio na Escola; atualmente Fabiana oferece aulas de danças à nova geração de passistas da escola e organiza shows em parceria com a Escola (onde ao usar o nome da mesma deve repassar os direitos autorais à Escola de Samba).

Outras atividades que estão além do núcleo criativo utilizam a produção musical e as demais associadas na sua realização. É o caso da produção de eventos, turismo, assistência social e capacitação técnica no espaço da Escola de Samba. Os projetos Dançando para Não Dançar e FAETEC Digital - Fundação de Apoio à Escola Técnica do Estado do Rio de Janeiro - são modelos replicados na comunidade da Mangueira e utilizam a sede da Escola como local de trabalho. Ambos os projetos estão voltados à capacitação técnica – o primeiro a partir do aprendizado profissional em balé clássico e o segundo em cursos como customização e informática.

O Centro Cultural Cartola (Museu do Samba), atualmente reconhecido como Museu do Samba (é responsável pelo patrimônio nacional imaterial “samba”) atua principalmente no setor de patrimônio, oferecendo atividade de museu, mas também promove atividades de audiovisual, dança, gastronomia; eventos culturais e aulas de capacitação.

A atividade de produção de "Moda", parte do setor de criações funcionais, também esteve associada ao carnaval, seja na produção de fantasias, seja na reutilização de materiais de carnavais passados e também de fábricas têxteis. Desenhistas e costureiras autônomas (e informais) trabalham na confecção de fantasias sob medida para passistas da comunidade e de fora dela.

Fora da rede da Escola de Samba, projetos externos à Mangueira são atraídos devido à proximidade de fornecedores ou público alvo, como o projeto Ecomoda, do Governo do Estado que realizou parceria com a LIESA para reutilização dos materiais descartados ao final dos desfiles carnavalescos. O projeto oferece capacitação, confecção e exposição de produtos.

O público frequentador tanto da Escola de Samba como do Museu do Samba varia entre moradores da favela onde está localizada a escola e visitantes de outros locais, dentre parceiros artistas, moradores da cidade e turistas. Da mesma forma, o público de projetos de capacitação atrai pessoal de fora da comunidade.

Os setores criativos da Mangueira não possuem relações estreitas com fornecedores locais ou vizinhos. A facilidade de acesso ao centro da cidade e à outras cidades, por exemplo Duque de Caxias, facilita o fluxo de mercadorias vindas de fora, a bons preços. Ainda que seja um importante braço produtivo da Escola de Samba Mangueira, o barracão onde é produzida

grande parte das alegorias de carnaval está situado no bairro da Gamboa, no Centro. No local é empregada mão de obra oriunda de diversas partes da cidade e do Estado (inclusive de municípios vizinhos).

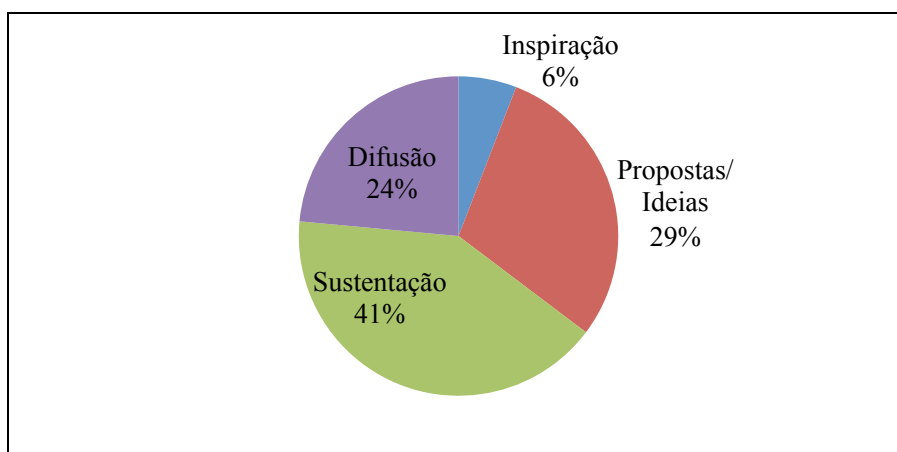
Em relação aos aspectos intrínsecos à produção criativa nas iniciativas mapeadas observou-se a importância da valorização cultural e a compreensão do valor social, coletivo, humano e ambiental para o desenvolvimento de estratégias e a geração de novos agentes de transformação através de projetos sociais de assistência e capacitação. Outro aspecto relevante é a organização em rede destes projetos, combinando esforços do governo, da iniciativa privada e das organizações não governamentais na Mangureira.

A interação com o público-alvo dos projetos através de metodologias participativas e de conteúdos onde são valorizadas as tradições locais, como a memória do samba e da cultura afro descendente, sendo resgatada e fortalecida, favorecem um sistema aberto de cultura a partir da colaboração de diferentes atores, agregando diferentes expertises e pontos de vista para a solução de problemas.

Por último, a pesquisa levantou a necessidade de serem desenvolvidas novas formas de avaliar os projetos sociais que integram serviços, cultura, conhecimento e entretenimento.

Estes aspectos favorecem a identificação de inovações sociais contextuais na Mangureira a partir de iniciativas criativas, especificamente de projetos sociais. Sobre tais iniciativas foram observados os estágios de inovação, sem que estes esteja relacionados à processos lineares de crescimento e desempenho, conforme literatura apresentada anteriormente, resultando na seguinte distribuição, conforme o gráfico abaixo.

*Gráfico 3- Número de iniciativas e estágios de inovação social*



*Fonte: Elaboração do Autor, 2014.*

Conforme visto, a maioria das iniciativas está em fase de Sustentação (41%), voltando suas atenções à fonte de recursos, a prestação de contas e a estratégias de sustentabilidade de suas atividades em longo prazo, incluindo a criação de orçamentos e alocação de recursos.

Em seguida, 29% das iniciativas estão em etapas de propostas e idéias, onde criam novos caminhos na solução de problemas, como atividades de capacitação e assistência social, ainda que não utilizem planos de negócios ou captem recursos. Refere-se ao aprendizado pela

prática com abertura à novas propostas de trabalho. 24% das iniciativas a fase de difusão, de ampliação da abrangência de uma metodologia ou projeto que estea dando certo. 6% estão na fase inicial de inovação, onde ocorre a inspiração, onde indivíduos ou pequenos grupos percebem um problema, uma carência ou uma incapacidade do setor público ou privado de dar respostas através dos meios de ação tradicionais e são realizadas ações sobre as causas do problema, não apenas seus sintomas mais visíveis. No caso, a oferta de atividades associadas à educação de crianças e jovens em projetos sociais.. Não há iniciativas em fase de mudança sistêmica.

Nenhuma das iniciativas mapeadas pode ser categorizada no sexto estágio onde ocorre a mudança sistêmica, considerada o objetivo final de uma inovação social, que implica em uma mudança permanente e sustentável (Murray, Caulier-Grice e Mulgan, 2010).

## **TECNOLOGIA SOCIAL**

Como visto anteriormente, o reconhecimento do crescimento do setor criativo na economia brasileira e o Plano Nacional da Economia Criativa (2012) determinaram políticas de fomento às atividades a ele relacionadas, e especificamente na cidade do Rio de Janeiro, identificada como pólo criativo por atividades de audiovisual, indústria têxtil e indústria do entretenimento. Sobre esta última se destaca a produção do carnaval, associada à produção artística e alavancando o setor do turismo, entre outras.

A pergunta a que o projeto procura responder se refere ao contraste entre, de um lado, a discussão conceitual de “economia criativa” e maneiras de alavancar o seu potencial a fim de gerar desenvolvimento econômico, conforme a literatura especializada e de referência para o Plano Nacional da Economia Criativa; e por outro, diante da escassez de pesquisas sobre a economia criativa em territórios de vulnerabilidade social, uma vez já reconhecidas que nestes territórios há produção e consumo de bens criativos, e que há os insumos características da EC. Foi necessário portanto verificar como se dão suas dinâmicas de produção para então verificar aspectos de desenvolvimento de tecnologias sociais.

Conforme visto, a literatura internacional ressalta que o potencial criativo está na disponibilidade de elevado capital humano (nível educacional) e de acesso às infra-estruturas urbanas básicas (REIS, 2008). Tais aspectos tornam desafiador o mapeamento das atividades da EC em um território de favela, espaço historicamente ocupado de forma irregular com insuficiente infraestrutura urbana formal e baixo nível de escolaridade.

A enumeração das "ausências" em favelas, o a que vêm caracterizá-las como território de baixo IDH e de vulnerabilidade social, acabam por esconder a "presença" de potencialidades locais. Desta forma, o que podemos aprender com a Mangueira?

Em "Desenvolvimento como liberdade", Sen (2002) afirma que o êxito das políticas de desenvolvimento em uma dada sociedade é verificada a partir da ampliação da capacidade individual em tomar suas próprias decisões de modo consciente, o que inclui o direito universal de acesso à educação, saúde, habitação e saneamento. Compreender o desenvolvimento como expansão das liberdades individuais recoloca o foco de atenção sobre os fins e não apenas os meios, o processo.

Paes e Barros (2015) indica a "preocupação, entre os mais pobres, do grupo de jovens com baixíssima escolaridade e que, a despeito dos programas sociais, não conseguem vaga no

mercado". No contexto brasileiro, o empreendedorismo por necessidade, do tipo "virador", segundo o pesquisador Bezamat de Souza Neto (2008), é a resposta a necessidade de "se virar" em busca de sustento, diante da dificuldade em estar empregado formalmente.

Reis (2008) defende como um dos fatores de desenvolvimento de uma cidade criativa a experiência de uma crise econômica e social (motivada por violência, estagnação econômica, desesperança, baixa auto estima etc.). A consciência dos problemas, aliada à determinação em superá-los e também à valorização dos traços distintivos de uma dada região, funcionam como uma mola propulsora de empreendedorismo e inovações.

As respostas da pesquisa levaram a reflexões sobre (1) o entendimento da EC enquanto inovação social em ambiente de favelas; (2) o uso de atividades do setor criativo para promoção de cidadania e geração de trabalho e renda; (3) empreendedorismo associado organizações não governamentais estruturadas de maior porte; e (4) a ligação de atividades produtivo-criativas com a tradição cultural local.

Tais questões podem ser vistas à luz da promoção de tecnologias sócias na medida em que trata-se do "envolvimento da comunidade na busca de soluções para o desenvolvimento local", a construção participativa de alternativas locais de desenvolvimento e crescimento", se dando a partir da participação do público alvo dos projetos na concepção do produto final, seja nas redes de "samba" ou na produção de moda sustentável, envolvendo-os na "tomada de decisões conjunta". As atividades de capacitação técnica voltada ao mercado criativo da música, da dança e do entretenimento, por exemplo, promovendo a geração de emprego e renda e a cidadania, ainda aliada ao conteúdo destas atividades, onde há resgate das tradições culturais locais. Estes aspectos vão de encontro às características de tecnologias sociais, onde é buscada a "geração de trabalho e emprego que possam garantir aos cidadãos renda e sobrevivência digna" (FARFUS et al., 2007) e estão presentes nas iniciativas criativas pesquisadas na Mangureira.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A visão da precariedade em territórios de favelas desperdiça a oportunidade de reconhecimento das potenciais atividades de valor desvinculadas da categorização de formalidade que muitas vezes perde o sentido na construção histórica daquele núcleo social. Tanto o meio acadêmico como o próprio mercado tem buscado valorizar as riquezas produzidas nas favelas, onde se assiste a um forte sentido de comunidade, um tanto perdido no ambiente urbano. O desenho conceitual sobre o setor da EC no Brasil deve partir do entendimento sobre como ele ocorre nos diversos territórios do país, ou seja, seus processo e não seus produtos.

As teorias das classes e cidades criativas que pressupõem a necessidade de acesso à alta tecnologia, à elevados níveis educacionais e a pólos de empresas criativas para o crescimento de setor se depara com uma nova realidade nas favelas, onde o substrato simbólico é forte e repleto de conteúdo passado intergerações ou de experiências em projetos sociais onde princípios de cidadania e pertencimento são estimulados. O contexto das favelas conta com redes de compartilhamento dentro e fora da comunidade, políticas públicas e estímulos de empresas, além dos consumidores locais. O modelo de uma grande organização que envolve, estimula e oferece conhecimentos para crianças e jovens que irão empreender mais tarde tem indicado a geração de inovações incrementais (contextuais a nível de território).



Redes alimentadas por projetos sociais de organizações públicas e privadas de grande porte que oferecem suporte ao desenvolvimento de empreendimentos menores consideram nestes processos os aspectos da identidade territorial local, mantendo o sentido de sustentabilidade financeira, inclusão social e melhoria da qualidade de vida associada ao capital social, caracterizando-se como tecnologia social.

As inovações são vistas como medidas que conduzem a mudança social, ou seja, a transformação das relações que estão na origem dos problemas sociais. Nas favelas, a inovação pode ser identificada através da gestão de projetos sociais voltados à assistência social e à capacitação renda, utilizando campos das expressões culturais locais. Percebe-se assim como, no caso da Mangueira, a multiplicidade e amplitude dos projetos sociais são desenhados pelas interações entre os atores sociais envolvidos e engajados na promoção de transformações sociais duradouras baseadas no capital cultural e social local.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL (2010). Ministério da Cultura. Plano da Secretaria da Economia Criativa: Políticas, diretrizes e ações, 2011 a 2014. Brasília. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2012/04/livro-portuguesweb.pdf>. Acesso em 11 de dezembro de 2013.
- CAVES, R. (2000) Creative Industries. Harvard: Harvard University Press.
- DATA POPULAR (2013). Pesquisa Mercado Consumidor em Favelas.
- FARFUS, Daniele et al. (2007); (Org.). Inovações Sociais. Curitiba: Sesi/senai/iel/unindus, 2007.
- Fundação Banco do Brasil. Disponível em: <https://www.fbb.org.br/tecnologiasocial/banco-de-tecnologias-sociais/pesquisar-tecnologias/detalhar-tecnologia-67.htm>. Acesso em 03/02/2014.
- FGV/ERNEST & YOUNG (2011). Brasil Sustentável: Impactos socioeconômicos da Copa do Mundo 2014. Rio de Janeiro.
- FIRJAN - Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (2012). A cadeia da indústria criativa no Brasil – Nota Técnica. Disponível em: [www.firjan.org.br/economia](http://www.firjan.org.br/economia), acesso em Maio de 2014.
- FURTADO, Celso (1988). Prefácio. In: Fundação João Pinheiro. Economia da cultura: reflexões sobre as indústrias culturais no Brasil. Brasília, IPC/Secretaria de apoio à Produção Cultural. MinC.
- FLORIDA, Richard (2011). A Ascensão da Classe Criativa – e seu papel na transformação do trabalho, do lazer, da comunidade do cotidiano. Porto Alegre: L&PM Editores.
- HOWKINS, John (2007). The Creative Economy – How People Make Money from Ideas. London. UK: Penguin Books.
- IPEA – Instituto de Pesquisa Econômica e Aplicada (2013). Panorama da Economia Criativa no Brasil. Org. Oliveira, João Maria. Texto para discussão / Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. Brasília.
- LIMA, S.M.S. (2012). Pólos Criativos - Um estudo sobre os pequenos territórios criativos brasileiros. Brasília.
- MAIMON, D, AFONSO, R. CARVALHO, C. (2014) Economia criativa e inovação social – Um estudo de caso na Favela da Mangueira, Rio de Janeiro, Brasil. CRIARS 2014 - 3º Congresso Ibero-Americano de Responsabilidade Social. ISEG Lisboa, Portugal, 20 a 22 de Novembro.
- PAES E BARROS. (2015). Alguns programas já demandam ajustes. Entrevista ao Jornal Valor - 07/01/2015. In: Ministério da Fazenda. Disponível em <https://www1.fazenda.gov.br/resenhaeletronica/MostraMateria.asp?page=&cod=1013403>, acesso em Janeiro de 2015.
- REIS, A.C.F (2008). Economia criativa como estratégia de desenvolvimento: uma visão dos países em desenvolvimento. São Paulo, Itaú Cultural, 2008.
- REINO UNIDO (2011). DCMS. Creative Industries Economic Estimates – Full Statistical Release. Londres.
- SCHUMPETER, J. A. (1961). Teoria do desenvolvimento econômico. (L. Schlaepfer, Trad.). Rio de Janeiro: Fundo de Cultura. (Obra original publicada em 1911).

- SEN, Amartya. Desenvolvimento como Liberdade. Rio de Janeiro: Cia. das Letras, 2002.
- SILVA, G.M. (2006). Reflexões ao entorno de uma rede de mercado de empreendimentos de base social e a Teoria da Firma: o caso ASMARE. SOA/UFMG. XIII SIMPEP - Bauru, SP, Brasil, 06 a 08 de novembro.
- SOUZA NETO, Bezamat, BARTHOLO, Roberto; DELAMARO, Maurício César. (2005). Empreendedorismo à brasileira e alguns pontos cegos dos cânones da recepção da obra de Max Weber. In: SOUZA & GUIMARÃES (Orgs.). Empreendedorismo Além do Plano de Negócios. São Paulo: Ed. Atlas, pp. 21-41.
- UNCTAD (2010). Relatório de Economia Criativa – Economia Criativa: Uma Opção de Desenvolvimento Viável – Geneva: ONU.
- UNESCO (2013). Culture: Key to Sustainable Development. Internacional Congress. Hangzhou, China.