

## Fatores de acesso aos bens culturais nos municípios brasileiros

**Antônio Márcio Buainain**

[buainain@gmail.com](mailto:buainain@gmail.com)

Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), Brasil

**Cássia Isabel Costa Mendes**

[cassia.mendes@embrapa.br](mailto:cassia.mendes@embrapa.br)

Embrapa Informática Agropecuária, Brasil

**Antônio Braz de Oliveira e Silva**

[antonio-braz.silva@ibge.gov.br](mailto:antonio-braz.silva@ibge.gov.br)

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE – MG), Brasil

**Sérgio Medeiros Paulino de Carvalho**

[sergiom@inpi.gov.br](mailto:sergiom@inpi.gov.br)

Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), Brasil

### **Resumo:**

O artigo tem por objetivo discorrer sobre o acesso aos bens culturais nos municípios brasileiros, os fatores e o papel da propriedade intelectual para facilitá-lo ou restringi-lo. A metodologia inclui: a) revisão da literatura da indústria criativa, com base nos métodos desenvolvidos pela Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD) e a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI); e b) análise do Suplemento de Cultura da Pesquisa de Informações Básicas Municipais (MUNIC), do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Os resultados indicam que a Lei de Direitos Autorais não é um obstáculo ao acesso aos bens culturais. Fatores pessoais e materiais, como educação formal, condições materiais, políticas públicas culturais, de desenvolvimento e de infraestrutura desempenham uma função significativa tanto para restringir, como para facilitar o acesso aos bens culturais.

**Palavras-chave:** indústria criativa, acesso aos bens culturais, lei de direitos autorais

### **Abstract:**

The article aims to discuss access to cultural goods in Brazilian municipalities. The methodology includes two steps: a) literature review of the creative industries, based on the methods developed by the United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD) and World Intellectual Property Organization (WIPO) to measure the socioeconomic importance of those industries and b) analysis of the Special Supplement on Cultural activities of the Survey of Basic Municipal Information (MUNIC) conducted by the Brazilian Institute of Geography and Statistics (IBGE). The research results show Copyright Law does not prevent access to cultural goods, which is basically influenced by a set of personal and contextual factors, from formal education and socioeconomic conditions to cultural public policies and available cultural infrastructure .

**Keywords:** creative industries, access to cultural goods; copyright law

## 1. Introdução e Objetivos

A sociedade contemporânea é dominada por bens materiais e imateriais protegidos, direta e ou indiretamente, pelas regras que regem os direitos de autor e conexos: cinema, teatro, literatura, artes, *design*, *software*, música, TV, rádio transmissão, enfim, cultura em geral, bens que ocupam cada vez mais espaço na vida cotidiana. Segundo Buainain *et al.* (2002; 2010), a sustentabilidade da vida no planeta requer mudanças no padrão de produção e de consumo na direção de bens e serviços intensivos em conhecimento, frutos da inteligência e da criatividade humana. Um desses segmentos é a chamada Indústria Criativa (*Creative Industries*), base da cada vez mais abrangente Economia Criativa.

O êxito no processo de desenvolvimento econômico está relacionado à capacidade das empresas e dos países identificarem e explorarem ativos intangíveis que, em última análise, conformam as suas competências essenciais para enfrentar o processo de concorrência capitalista global.

Nas empresas, as capacidades necessárias à inovação estão associadas aos ativos intangíveis, tais como o conhecimento, a capacidade de inovação, o capital intelectual e a qualificação da equipe técnica. Os conhecimentos contidos nas rotinas empresariais são, em grande medida, partes do conhecimento tácito de seus membros e as combinações de recursos no interior da firma se dão pela sua interação. Desse modo, como apresentam alguns autores (Bambini *et al.*, 2011; Mendes e Buainain, 2007), a gestão dos ativos intangíveis assume uma função estratégica nas empresas em razão da necessidade de coordenação dos conhecimentos tácitos e não codificáveis, acumulados por indivíduos.

Neste contexto, cresce a importância da propriedade intelectual como instituição necessária para dar proteção e facilitar a valorização econômica dos ativos intangíveis. Ainda que insuficiente, não pode ser desconsiderada a importância dos estatutos de proteção legal da propriedade intelectual. Mendes e Buainain (2009) esclarecem que tais estatutos são condição essencial para o funcionamento eficaz das economias contemporâneas, principalmente no estágio atual, no qual ativos intangíveis na forma de conhecimento científico e tecnológico são vistos como os propulsores do crescimento e desenvolvimento econômico e social.

No âmbito dos ativos intangíveis da indústria criativa, o governo brasileiro, ciente da importância de possibilitar o acesso da população aos bens culturais, e, para tanto, viabilizar condições para a criação e circulação de destes ativos para o desenvolvimento da economia criativa, realizou levantamento nos 5.564 municípios do País para caracterizar e identificar qual a situação de acesso dos cidadãos aos citados bens culturais (IBGE, 2007a).

Este levantamento pode apresentar algumas evidências para responder a questão de pesquisa que norteia o presente trabalho: Quais fatores – de ordem pessoal, material e legal<sup>1</sup> – contribuem para facilitar ou restringir o acesso aos bens culturais no Brasil?

Para tanto, o artigo tem por **objetivo** discorrer sobre o acesso aos bens culturais nos municípios brasileiros, os fatores e o papel da propriedade intelectual para facilitá-lo ou restringi-lo. Estrutura-se em cinco seções, incluindo esta introdução. A seguinte apresenta a metodologia adotada para a discussão. A próxima pontua a gênese e evolução da indústria criativa, apresentando seus contornos, delimitação de seu objeto e atividades que a compõem. Com foco no Brasil, aborda-se na seção subsequente o retrato atual de acesso aos bens culturais no Brasil. Por último, seguem as considerações finais.

---

<sup>1</sup> Em especial a lei de direitos autorais no. 9.610/1998 (BRASIL, 1998).

A tentativa de **contribuição** do artigo é de ampliar o entendimento sobre os fatores que contribuem ou não para o acesso aos bens culturais pela população brasileira.

## 2. Metodologia

Os objetos de análise do artigo são os dados de acesso aos bens culturais nos municípios brasileiros, e, a partir deles, indicar os fatores e o papel da propriedade intelectual para facilitá-lo ou restringi-lo.

Primeiro, é contextualizada a discussão no âmbito da indústria criativa, da qual os bens culturais são integrantes. Para tanto, a revisão bibliográfica contribui para caracterizar, pontuar a gênese, a evolução, a delimitação de seu objeto e das atividades que a compõem. As principais fontes secundárias utilizadas nesse procedimento técnico são os métodos da Conferência das Nações Unidas para Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD) e da Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI ou WIPO, na sigla em Inglês) empregadas para demarcar a importância socioeconômica desta indústria (WIPO, 2003 e UNCTAD, 2004).

Tendo como pano de fundo os dois métodos – da WIPO e da UNCTAD –, é realizado um recorte da indústria criativa sob as dimensões das atividades que a integram e dos agentes. Tais dimensões foram escolhidas por estarem contempladas no Suplemento de Cultura da Pesquisa de Informações Básicas Municipais (MUNIC) consubstanciando-se no segundo procedimento técnico adotado no trabalho. A partir deste recorte, é apresentado o acesso aos bens culturais nos 5.564 municípios do País. A edição mais recente da pesquisa refere-se ao ano de 2006 (IBGE, 2007a). Embora se admita como limitação que alguns dados referentes ao acesso aos bens culturais estejam obsoletos, em razão de datarem de 2006, admite-se que alguns fatores pessoais e materiais ainda subsistem, como indicado nas conclusões do trabalho.

## 3. Indústria criativa: gênese e evolução

Para muitos autores as denominações “indústria cultural” e “indústria criativa” são, repetidas vezes, usadas como sinônimos demonstrando a falta de rigor nas suas definições. É o caso, por exemplo, de Galloway e Dunlop (2007) que destacam, ainda, a pouca clareza sobre estes termos, assim como o pouco interesse oficial em explicar a diferença entre os dois.

De forma geral, as obras de referência sobre a indústria criativa ou indústria cultural dedicam bastante espaço para discutir o escopo e as fronteiras daquilo que vão tratar. Assim, o trabalho sobre a indústria criativa e sua importância para o desenvolvimento econômico elaborado pela *United Nations Conference on Trade and Development* (UNCTAD, 2004) dedica um seção para discutir o que são as indústrias criativas.

Esse trabalho menciona a existência de uma conexão e continuidade entre as indústrias culturais e a indústria criativa, como no caso das exposições artísticas ou artesanato, mas destaca que o emprego da terminologia “indústria criativa” traduz uma mudança histórica, uma vez que até recentemente, muitas das atividades agora consideradas eram vistas, predominantemente, em termos não econômicos.

Para a UNESCO (2000) as indústrias culturais se caracterizam por combinar a criação, a produção e a comercialização de um intangível de natureza cultural, que é passível de

proteção autoral, seja um produto ou um serviço. São atividades que se caracterizam tanto pela intensidade do trabalho incorporado como pelo conhecimento utilizado na produção, distribuição e consumo.

Pode-se, ainda, acrescentar outra denominação frequentemente associada aos trabalhos de pesquisa na área: a “indústria de direitos de autor” (*copyright industries*). A obra de referência sobre o tema, o *Guide on Surveying the economic contribution of the Copyright-based industries* (WIPO, 2003) reconhece o uso, muitas vezes, indiscriminado, dos dois termos mencionados, acrescentando, ainda, a denominação referente à sua área de interesse.

De qualquer forma, deve-se louvar a tentativa apresentada no *Guide* (WIPO, 2003) de apresentar as diferenças existentes entre as três denominações, conforme apresentadas no glossário da publicação. Segundo esse manual, a **indústria cultural** abrange aquelas atividades cujos produtos têm conteúdo cultural relevante e que podem ser reproduzidos em escala industrial. Entende-se, de forma geral, como sendo indústrias que combinam a criação, produção e comercialização de bens e serviços cujo principal conteúdo é de natureza intangível e cultural. Eles são, normalmente, protegidos por *copyrights*. Já a **indústria criativa** abarca toda a indústria cultural e inclui, também, a produção cultural e artística seja ao vivo ou realizada por agentes individuais. Ou seja, inclui os bens e serviços que contenham elementos artísticos e sejam frutos do esforço criativo.

Para concluir, a **indústria de direitos de autor** engloba aquelas atividades nas quais o *copyright* tem um papel econômico fundamental. Dessa forma, para estudar essas atividades, toma-se como ponto de partida a própria definição legal de bens e serviços protegidos por direitos de autor e conexos, ou seja, busca as ligações econômicas entre os direitos de autor e as atividades produtivas.

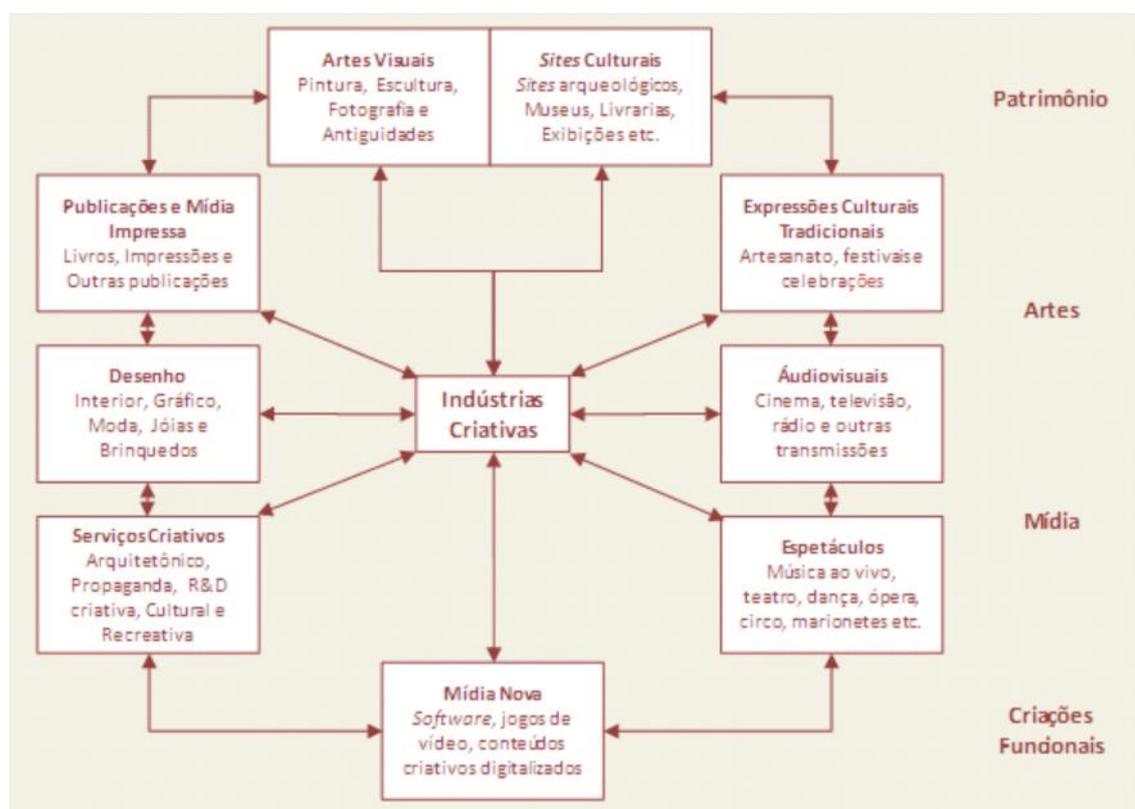
Um segundo aspecto a ser considerado na definição do escopo das atividades, qualquer que seja a nomenclatura utilizada, é que as atividades nas quais o esforço criativo é preponderante dependem de outras atividades econômicas. Se é evidente que as atividades que servem de suporte às atividades criativas devam ser consideradas como parte integrante do conjunto que se deseja estudar – a indústria editorial ou de produção de filmes dificilmente sobreviriam sem as livrarias ou os cinemas – resta definir os limites desse alargamento. Isso é válido para qualquer uma das denominações apresentadas anteriormente.

Dessa forma as indústrias criativas (ou culturais ou de direitos de autor) podem ser classificadas em cinco níveis: no primeiro estão as atividades que conformam o núcleo criativo propriamente dito; o segundo nível compreende as apresentações ao vivo; o terceiro a distribuição e disponibilização dos bens e serviços criativos (os meios de transmissão e suporte das criações e equipamentos que possibilitam seu desfrute); no quarto nível estão congregadas as atividades associadas às indústrias criativas; no quinto nível encontra-se o conjunto de atividades que possibilita a produção, execução, distribuição ou preservação das criações do núcleo das indústrias criativas.

Diante disso, do ponto de vista conceitual ou analítico pode-se apresentar as atividades a serem consideradas. A UNCTAD, no relatório da Economia Criativa 2010, deixa claro que “não existe modelo de indústria criativa ‘certo’ ou ‘errado’, mas simplesmente maneiras diferentes de interpretar as características estruturais da produção industrial. A atratividade dos vários modelos pode ser diferente, e depende do objetivo analítico.” (UNCTAD, 2010, p. 10). No entanto, para fins de estudos comparativos entre países é importante buscar uma padronização das definições básicas e critérios comuns de classificação das atividades, tal

como o utilizado pela Organização Mundial de Propriedade Intelectual no *Guide* (WIPO, 2003).

A UNCTAD alargou o conceito de criatividade para além das atividades com forte conteúdo artístico e incluiu na indústria criativa “qualquer atividade econômica produzindo produtos simbólicos com forte dependência da propriedade intelectual e para um mercado o mais amplo possível.” Trata-se de um conjunto vasto de atividades que incluem desde aquelas baseadas no conhecimento tradicional e na herança cultural, até os modernos serviços voltados para a nova mídia. A UNCTAD agrupa os setores da indústria criativa em 4 subgrupos: (i) patrimônio cultural; (ii) artes; (iii) mídia e (iv) criações funcionais. Estes 4 grupos se subdividem em 9 subgrupos, conforme indicado na Figura 1 (UNCTAD, 2010, p.7).



**Figura 1: Classificação de Indústrias Criativas da UNCTAD**

**Fonte: UNCTAD (2010, p. 7)**

O último Relatório da Indústria Criativa (UNCTAD, 2010), menciona quatro modelos que procuram caracterizar e delimitar os contornos da indústria da cultura e criativa: (i) modelo inglês (UK DCMS *model*); (ii) modelo de textos simbólicos (*Symbolic texts model*); (iii) modelo de círculos concêntricos e (iv) modelo de direitos de autor contido no *Guide* (WIPO, 2003), conforme pode ser visto na Figura 2

1. Modelo UK DCMS	2. Modelo de Textos Simbólicos	3. Modelo de Círculos Concêntricos	4. Modelo de Direito Autoral da OMPI
Publicidade	<b>Núcleo de Indústrias Culturais</b>	<b>Núcleo de Artes Criativas</b>	<b>Núcleo de Indústrias de Direito Autoral</b>
Arquitetura	Publicidade	Literatura	Publicidade
Arte e mercado de antiguidades	Filme	Música	Sociedades Coletivas
Artesanato	Internet	Espetáculos	Filmes e Vídeos
Desenho	Música	Artes visuais	Música
Moda	Publicações		Espetáculos
Filmes e Vídeos	Rádio e Televisão	<b>Outros núcleos de Artes Criativas</b>	Publicações
Música	Jogos de vídeo e de computador	Filmes	Software
Espetáculos		Museus e livrarias	Rádio e Televisão
Publicações	<b>Indústrias Culturais Periféricas</b>		Arte Gráfica e Visual
Software	Artes Criativas	<b>Núcleo mais amplo de Indústrias Culturais</b>	
Rádio e Televisão		Serviços de Patrimônio	<b>Indústrias de Direito Autoral Interdependentes</b>
Jogos de vídeo e de computador	<b>Borderline de Indústrias Criativas</b>	Publicações	Material de gravação em branco
	Consumidores de eletrônicos	Gravação de som	Consumidores de eletrônicos
	Moda	Rádio e Televisão	Instrumentos Musicais
	Software	Jogos de vídeo e de computador	Paper
	Esporte		Fotocópias, equipamento fotográfico
		<b>Indústrias Relativas</b>	<b>Indústrias de Direito Autoral Parciais</b>
		Publicidade	Arquitetura
		Arquitetura	Vestuário, calçado
		Desenho	Desenho
		Moda	Moda
			Bens domésticos
			Brinquedos

**Figura 2 - Sistemas de classificação para Indústrias Criativas provenientes de diferentes modelos**

**Fonte:** UNCTAD (2010, p. 7). Tradução dos autores.

Mesmo que se possa aceitar uma definição conceitual e analítica ampla para abarcar a indústria criativa e cultural conforme apresentada em diversas publicações como, por exemplo, aquelas indústrias dedicadas à criação e comercialização de bens e serviços mercantis que dependem de insumos criativos para a definição do seu valor, deve-se considerar que existe uma distância entre a definição conceitual e a definição estatística, necessária para a mensuração, acompanhamento e comparações internacionais ou regionais dessas atividades.

A definição estatística é operacional e ao mesmo tempo simplificadora. No entanto, ela é fundamental para se evitar a inclusão de qualquer atividade a qual se atribua qualquer conteúdo criativo. A definição operacional leva em conta, também, a forma como as estatísticas econômicas e demográficas são coletadas. A referência é classificação internacional de atividades, adotada e adaptada para uso doméstico pela imensa maioria dos países que produzem estatísticas econômicas. Ainda que não sejam realizadas pesquisas sobre todas as atividades, a referência na classificação existe.

A Classificação internacional de referência é a *International Standard Industrial Classification of All Economic Activities – ISIC* das Nações Unidas e é usada como no desenvolvimento de classificações nacionais e como instrumento de harmonização na produção e disseminação de estatísticas econômicas no nível internacional. A 1ª edição é de 1948 e, desde então, foram editadas as seguintes revisões: em 1958 (revisão 1), 1968 (revisão 2), 1990 (revisão 3), 2002 (atualização 3.1). A revisão 4, discutida em 2002-2005, foi aprovada pela Comissão de Estatística das Nações Unidas em 2006, para entrar em vigor em 2007. O *Guide* (WIPO, 2003) adotou a classificação presente na Revisão de 2002, que no Brasil corresponde à Classificação Nacional de Atividades Econômicas – CNAE versão 1.0 (IBGE, 2007b).

Embora necessária para o acompanhamento das atividades, a adoção dessa classificação não se faz sem críticas. Assim, a própria UNCTAD (2010) afirma que a metodologia

adotada pela WIPO (2003) é limitada em escopo e a produção de informações econômicas com essa desagregação não está ao alcance da maioria dos países em desenvolvimento.

Outra forma de se acompanhar as atividades criativas é a partir dos agentes envolvidos no processo de produção cultural. Eles fazem parte de diferentes setores institucionais. Assim, os autores, intérpretes e produtores integram, normalmente, o setor institucional das famílias. Já as indústrias de fabricação de discos, de reprodução de cópias, de processamento e impressão de textos, laboratórios de filmes, os serviços de comunicação e de rádio e televisão, ou o comércio atacadista e varejista desses bens estão associados ao setor institucional das empresas.

Existem, ainda, as instituições privadas sem fins lucrativos e as administrações públicas. Essas últimas, no caso brasileiro, funcionando em três níveis – federal, estadual e municipal – e funcionando por meio de órgãos da administração direta (as secretarias e ministérios) ou indireta (empresas e fundações) são aquelas que têm maior influência na organização e crescimento das atividades criativas.

As administrações públicas incentivam a articulação e a organização dos demais agentes para realização de atividades culturais, mantêm organizações que oferecem serviços culturais específicos, tais como os museus e teatros; outras que fiscalizam, controlam e distribuem os direitos dos autores, além de criarem normas e leis que afetam o funcionamento de diversas atividades culturais.

Pela sua proximidade com os cidadãos, as entidades da administração pública municipal são as que melhor podem informar sobre a oferta de bens e serviços culturais assim como sobre o acesso dos cidadãos as equipamentos, bens e serviços culturais.

A pesquisa sobre o perfil dos municípios brasileiros – MUNIC, de 2006, em especial o suplemento de cultura, é o levantamento pormenorizado de informações sobre a estrutura, dinâmica e funcionamento das instituições públicas municipais, em especial a prefeitura, compreendendo também diferentes políticas e setores que envolvem o governo municipal e a municipalidade (IBGE, 2007a).

A pesquisa MUNIC, de 2006, coleta informações sobre cultura nos municípios, mais especificamente: a) ações culturais: ações, projetos, atividades culturais e artísticas existentes no município e levantamento dos meios de comunicação; e b) institucionais: órgão gestor de cultura e sua infraestrutura, instrumentos de gestão, legislação, recursos humanos, recursos financeiros, existência e funcionamento de conselhos e de fundo municipal de cultura.

Foram levantadas, também, as atividades culturais em andamento no município, a existência de grupos artísticos, inclusive de produção de artesanato e os equipamentos culturais e meios de comunicação.

Dessa forma, a MUNIC 2006 sem mencionar explicitamente uma classificação de atividades culturais, utiliza as definições analíticas e conceituais existentes nas publicações sobre indústria criativa. O seu emprego foi facilitado pela participação, na definição do questionário, de técnicos do Ministério da Cultura e de outros órgãos da área, como da Fundação Casa de Rui Barbosa e do Centro Brasileiro de Análise e Planejamento.

Embora se pudesse, com um esforço adicional, identificar os atores presentes e sua vinculação institucional, isso somente foi feito para os órgãos da administração municipal.

#### 4. Resultados e discussão

Tendo como pano de fundo as metodologias citadas na seção anterior – da UNCTAD e da OMPI –, esta seção realiza um recorte da indústria criativa sob as dimensões de: a) atividades que a integram; e b) agentes e suas respectivas funções na esfera municipal. Os dados referentes a estas dimensões podem fornecer pistas para alcançar os objetivos da pesquisa, de investigar e discorrer sobre o acesso aos bens culturais nos municípios brasileiros, os fatores e o papel da propriedade intelectual para facilitá-lo ou restringi-lo.

Os espaços de análise são 5.564 municípios brasileiros, tendo como fonte de origem dos dados o Suplemento Especial de Cultura, da Pesquisa de Informações Básicas Municipais, realizada no segundo semestre de 2006<sup>2</sup> pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), denominada MUNIC 2006. Nesta edição, foi investigada a diversidade cultural e territorial dos municípios (IBGE, 2007a).

No que concerne à dimensão de atividades que integram a indústria criativa, discorre-se sobre quais atividades culturais os municípios brasileiros desenvolvem e/ou incentivam visando promover a circulação de bens culturais para a população. Quanto à dimensão de agentes e funções, são apresentados os papéis dos gestores culturais (por intermédio de departamentos de cultura da prefeitura e/ou similares) e as políticas, leis e projetos que tais agentes fomentam.

A pesquisa MUNIC 2006 coleta informações sobre cultura nos municípios sobre: a) ações culturais: ações, projetos, atividades culturais e artísticas existentes no município e levantamento dos meios de comunicação; e b) institucionais: órgão gestor de cultura e sua infraestrutura, instrumentos de gestão, legislação, recursos humanos, recursos financeiros, existência e funcionamento de conselhos e de fundo municipal de cultura.

Dentre as atividades culturais desenvolvidas nos municípios brasileiros destacam-se: a) os festivais de cinema, música, dança, manifestação tradicional popular e literatura de cordel; b) as feiras e exposições de artes e de artesanato; c) concursos de dança e música; d) teatro; e) coral. A Tabela 1 apresenta a as modalidades dos grupos artísticos.

**Tabela 1 - Percentual de municípios com grupos artísticos, segundo a modalidade - 2001/2006**

Modalidade	Percentual de municípios com grupos artísticos (%)			Crescimento %
	2001	2005	2006	
Dança	-	53,2	56,1	5,5
Bandas	43,7	-	53,2	21,7
Musical	-	57,6	47,2	-18,1
Manifestação tradicional popular	-	45,8	47,2	3,0
Coral	-	48,2	44,9	-6,9
Teatro	-	34,9	39,9	14,3
Orquestras	5,6	-	11,5	105,4
Associação literária	-	10,5	9,4	-10,5
Cineclube	-	3,2	4,2	29,7

<sup>2</sup> Trata-se da última edição realizada. Segundo informações do IBGE (2007a, p. 1), para a realização da pesquisa levou-se “em consideração a distribuição desigual da população. No Brasil, 71,0% dos municípios têm até 20 mil habitantes e reúnem 17,6% (ou 32,5 milhões de pessoas) da população total. Na outra ponta, apenas 36 municípios (0,6%) têm mais de 500 mil habitantes e reúnem 28,0% (51,6 milhões de pessoas) da população.”

**Fonte:** IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de População e Indicadores Sociais, Pesquisa de Informações Básicas Municipais 2001/2006.

Pela leitura da Tabela 1, nota-se que houve um crescimento das bandas e das orquestras, entre 2001 e 2006, em 21,7% e 105,4%, respectivamente. Por outro lado, os grupos de dança e de manifestações tradicionais populares (ou folclore) cresceram num patamar menor entre 2005 e 2006 (5,5% e 3,0%). Houve redução nas atividades de coral (-6,9%), associação literária (-10,5%) e musicais (-18,1%).

Na esteira do fomento ao desenvolvimento sustentável, evidencia-se crescimento, de 17,06%, do artesanato de material reciclável entre 2005 e 2006. Ainda no que tange às atividades tradicionais, há os festivais de manifestação tradicional popular e literatura de cordel. Os primeiros são mais expressivos nas regiões Norte e Nordeste (com ocorrência de 74,8% no estado do Pará), enquanto a segunda ocorre mais na região Nordeste (por exemplo, 20,1% no estado do Ceará). Tais resultados evidenciam que a diversidade cultural está relacionada ao padrão geográfico diverso do Brasil.

As atividades culturais que mais ocorrem nos municípios são os festivais e concursos de música e de dança (Tabela 2).

**Tabela 2 - Ocorrência de festivais e concursos de dança e música em 5.564 municípios brasileiro. Ano base 2006.**

Modalidade de evento	Atividades Culturais	
	Dança	Música
Festival	35,50%	38,70%
Concurso	34,80%	31,90%

**Fonte:** MUNIC 2006 (IBGE, 2007a)

Houve crescimento de 29,7% dos cineclubes em 2006 em relação ao ano anterior, no entanto com presença em apenas 4,2% dos municípios brasileiros. Em 10% dos municípios ocorrem os festivais de cinema, no entanto atingindo 61,1% com mais de 500 mil habitantes (sendo 4,2% nos que tem até 5 mil), conforme aponta IBGE (2007a). Aqui, evidencia-se outra demonstração da manifestação cultural vinculada à diversidade geográfica do país, figurando o estado do Rio de Janeiro (28,3%) como destaque de ocorrência desta atividade, ficando em segundo lugar a região Nordeste, com a participação dos estados de Alagoas, Ceará, Pernambuco e Sergipe. Há pelo menos um grupo teatral em 39,9% dos municípios.

Importantes meios para promover a circulação de bens culturais são os equipamentos e os instrumentos de comunicação destinados a esse fim. A MUNIC 2006 levantou tais meios existentes nos municípios pesquisados. Os que estão mais presentes são a TV aberta (em 95,2% dos municípios), as bibliotecas públicas (em 89,1%) e os estádios/ginásios esportivos (em 82,4%). (Tabela 3).

**Tabela 3 - Percentual de municípios que possuem equipamentos culturais e meios de comunicação, segundo o tipo - 1999/2006**

Tipo	Percentual de municípios que possuem equipamentos culturais e meios de comunicação (%)				Crescimento (%)
	1999	2001	2005	2006	
TV aberta	98,3	-	-	-95,2	-3,2
Bibliotecas públicas	76,3	78,7	85	89,1	16,8
Estádios ou ginásios esportivos	65	75,9	77,4	82,4	26,8
Vídeo locadoras	63,9	64,1	77,5	82	28,3
Lojas de discos, CDs, fitas e DVDs	34,4	49,2	54,8	59,8	73,8
Rádio Comunitária	-	-	-	48,6	-
Provedores de Internet	16,4	22,7	46	45,6	178
Unidades de ensino superior	-	19,6	31,1	39,8	103,1
Estações de rádio FM	33,9	38,2	51,3	34,3	1,2
Estações de rádio AM	20,2	20,6	21,7	21,2	5
Livrarias	35,5	42,7	31	30	-15,5
Centro Cultural	-	-	-	24,8	-
Museus	15,5	17,3	20,5	21,9	41,3
Teatros ou salas de espetáculo	13,7	18,8	20,9	21,2	54,7
Geradores de TV	9,1	8,4	10,7	9,6	5,5
Cinemas	7,2	7,5	9,1	8,7	20,8
TV comunitária	-	-	-	2,3	-

TV a cabo	6,7	-	-	-	-
-----------	-----	---	---	---	---

**Fonte:** IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de População e Indicadores Sociais, Pesquisa de Informações Básicas Municipais 1999/2006.

Em relação a 1999, houve um aumento de 178% nos provedores de Internet pelo País, sendo que as lojas de discos/fitas/CD/DVD cresceram 73,8% e os teatros ou salas de espetáculos apresentaram uma elevação de 54,7%. Chama a atenção, também, o crescimento de 103,1% nas unidades de ensino superior em 2006 em relação a 2001. E, na outra ponta, o decréscimo de 15,5% de presença das livrarias nos municípios.

A segunda dimensão da pesquisa MUNIC 2006 investiga, no âmbito da indústria criativa nos municípios, os agentes e suas funções, apresentando os papéis tanto do gestor cultural, como de instituições culturais.

Em 84,6% dos municípios brasileiros o tema cultura está vinculado às secretarias municipais com outras políticas (72%) ou subordinado a outra secretaria (12,6%). Em apenas 4,2% das prefeituras pesquisadas há uma secretaria exclusiva para a pasta da cultura. O IBGE (2007a, p. 6) aponta que “o fato de não existir um órgão gestor é um indicador importante do relativo pouco prestígio da área”. Apenas 2,4% de municípios possuem fundações de cultura, as quais desempenham atividades de promoção de eventos, divulgação e produção artístico-cultural, administração de equipamentos culturais municipais e formação artística.

Havia em 2006, em média, 10,4 funcionários municipais alocados na área de cultura, totalizando, aproximadamente, 58 mil pessoas. Quanto aos recursos financeiros alocados para a pasta da cultura, em 2005 atingiu-se a média de R\$ 273,5 mil, o equivalente a apenas 09% da receita total arrecadada pela municipalidade. A região Nordeste foi a que mais destinou recursos para a cultura (com 1,2% da receita total), seguida pelas Regiões Norte e Sul (0,8%) e as Regiões Sudeste e Centro-Oeste destinaram, respectivamente, 0,9% e 0,6%.

Em 2006, existiam políticas culturais em 57,9% dos municípios. Trata-se de um dos indicadores da importância que o setor tem do ponto de vista da gestão. No entanto, apenas 5,6% possuía legislação de incentivo à cultura, sendo que 83,8% do total dos municípios apresentaram despesas realizadas na função cultura, todavia a maior parte dos recursos era absorvida pelas funções administrativas dos órgãos gestores.

No que se refere à implementação de turismo cultural, 26,2% dos municípios estão elaborando projetos com esta finalidade, sendo que em 6,4% deles já encontram-se em execução. Tais projetos são executados tanto pelo órgão gestor de cultura, como pelo órgão gestor do turismo. Quase a metade dos municípios brasileiros (46,9%) promove oficinas e/ou cursos regulares de formação em atividades típicas da cultura, tais como para a música (33,8%), artesanato (32,8%), dança (30,8%), teatro (23,2%), manifestações tradicionais populares (19,4%) e artes plásticas (18,0%).

## 5. Conclusão

Este trabalho discorreu sobre o acesso aos bens culturais nos municípios brasileiros, os fatores e o papel da propriedade intelectual para facilitá-lo ou restringi-lo.

Pelos dados apresentados na pesquisa MUNIC, do IBGE (2007a), infere-se que o acesso da população brasileira aos bens culturais é restringido, principalmente, por fatores mais estruturais que não estão relacionados a empecilhos que possam ser criados pela lei autoral.

Fatores de ordem pessoal e material contribuem para o maior ou menor acesso aos bens culturais, tais como nível educacional, políticas públicas, fomento do governo na área da cultura, disponibilidade de bens culturais públicos e infraestrutura de cultura.

No que tange ao fator relacionado ao papel exercido pela propriedade intelectual, como evidenciado nos métodos desenvolvidos pela UNCTAD e OMPI, a indústria criativa se assenta em um núcleo de atividades que é diretamente associado à produção, distribuição e difusão de ativos intangíveis, cuja valoração depende, pelo menos parcialmente, da institucionalidade que regula a proteção intelectual.

A indústria criativa é extremamente diversificada e dela fazem parte tanto criadores individuais que não precisam mais do que o próprio talento para produzir, até atividades que requerem investimentos vultosos, passando por manifestações culturais da tradição popular, como o folclore, conforme apresentado na pesquisa MUNIC, e bens públicos de difícil apropriabilidade.

A maior parte destas manifestações é regulada pela legislação autoral, que não é um mecanismo de proteção restritiva da propriedade, na medida em que a remuneração dos ativos protegidos passa pela circulação e consumo não excludente dos mesmos.

A legislação certamente precisa ser atualizada para dar conta das transformações em curso, mas a revisão não pode ser vista como um mecanismo de relaxamento da proteção da propriedade intelectual como se a proteção como fosse um mal responsável pelas restrições que a população tem para o acesso aos bens culturais.

Em relação à indústria de direitos de autor/criativa/cultural, é preciso ponderar os alguns pontos. Primeiro, que a indústria cultural não deve ser tratada como uma instância isolada das demais atividades da economia, uma vez que é fortemente afetada pelo desenvolvimento tecnológico que ocorre em outros setores e cujo impacto é importante no processo de criação e apropriação da atividade cultural.

Segundo, que o marco regulatório não apenas voltado para a indústria cultural afeta igualmente o processo de competição nessa indústria, como demonstra a migração de gigantes da indústria eletrônica na produção cultural, dada a sua capacidade de apropriação de inovações que impactam a criação e distribuição.

Há de se considerar também que o conhecimento sobre como se entrelaçam os interesses e estratégias desses agentes econômicos fora da atividade central de criação cultural passa a ser central para a formulação de políticas culturais para os estados nacionais, especialmente aqueles que, como o Brasil, ainda não ditam a dinâmica inovativa que afeta a criação cultural.

Por fim, as discussões em torno da questão dos direitos de autor são sempre polêmicas, pois envolvem o acesso à informação e à cultura, ao mesmo tempo em que tratam dos incentivos econômicos aos indivíduos envolvidos na atividade criativa e as empresas que investiram nessas indústrias.

## Referências

BAMBINI, M. D.; MENDES, C. I. C.; MOURA, M. F. Estudo do Mercado Brasileiro de Software para o Agronegócio: mapeamento dos atores, diferentes problemáticas e ações de fomento à inovação. In: XIV Congresso Latino-Iberoamericano de Gestão Tecnológica ALTEC 2011, 2011, Lima, Peru. **Anais do XIV Congresso Latino-Iberoamericano de Gestão Tecnológica** - 19, 20 e 21 outubro 2011. Lima, Peru: Universidad Católica del Perú, 2011.

BRASIL, Lei no. 9.610, de 19/02/1998. **Lei de Direitos Autorais**. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19610.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm)> Acesso em: 8 maio 2013.

BUAINAIN, A. M. (coord.); CHUDNOVSKY, D.; LOPEZ, A.; ABRAMOVSKY, L.; SALLES FILHO, S.; CARVALHO, S. M. P.; VELASQUEZ, A.; MACHADO, G. C. K. V.; YAMAMURA, S.; PORTILLA, B.; ALCALA, R. R.; STOLOVICH, L.; LESCANO, G.; PESSANO, R. **Estudio sobre la importancia económica de las industrias y actividades protegidas por el derecho de autor y los derechos conexos en los países de MERCOSUR y Chile**. Chile: OMPI/Unicamp, 2002, v.1. p.309.

BUAINAIN, A. M.; MENDES, C. I. C.; CARVALHO, S. M. P. A indústria de direito de autor. **Inteligência Empresarial (UFRJ)**. v. 1, p. 31-35, 2010.

GALLOWAY, Susan; DUNLOP, Stewart. A CRITIQUE OF DEFINITIONS OF THE CULTURAL AND CREATIVE INDUSTRIES IN PUBLIC POLICY. *International Journal Of Cultural Policy*, Nd, v. 13, n. 1, p.17-31, 2007.

IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Perfil dos municípios brasileiros: cultura 2006**. Rio de Janeiro: IBGE, 2007a.

IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Classificação Nacional de Atividades Econômicas – CNAE: Versão 2.0. Rio de Janeiro: IBGE, 2007b. 423 p.

MENDES, C. I. C.; BUAINAIN, A. M. Software Livre e Compartilhamento de Conhecimento: A Experiência Brasileira. In: XII Seminário Latino Iberoamericano de Gestion Tecnologica, 2007, Buenos Aires (Argentina). **Anais do XII Seminário Latino Iberoamericano de Gestion Tecnologica (ALTEC 2007)**. Buenos Aires (Argentina): Secretaria de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva, 2007.

MENDES, C. I. C.; BUAINAIN, A. M. Inovações tecnológicas e direito autoral: novas modalidades de uso de obras e novas polêmicas sobre propriedade intelectual. **Parcerias Estratégicas** (Brasília), v. 14n28, p. 119-152, 2009.

UNCTAD - United Nations Conference on Trade and Development. **Creative Industries and Development**. UNITED NATIONS. São Paulo, 13–18 June 2004.

UNCTAD - UNITED NATIONS CONFERENCE ON TRADE AND DEVELOPMENT. **Creative Economy Report 2010: Creative Economy – A Feasible Development Option**. New York: United Nations, 2010.

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura. **Culture, trade and globalization: questions and answers**. Division of Creativity - Unesco, 2000

WIPO. **Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright – based industries**. Geneva, 2003.