

INDÚSTRIA CRIATIVA E EMPREGABILIDADE FORMAL DE PROFISSIONAIS NO NORTE DE MINAS GERAIS

CLEDINALDO APARECIDO DIAS

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS (UNIMONTES)

TIAGO FERREIRA SANTOS

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS (UNIMONTES)

MATHEUS VITOR PEREIRA DE ABREU

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS (UNIMONTES)

GABRIELA ALMEIDA FERREIRA DE JESUS

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS (UNIMONTES)

DEISE CRISTINA DE FREITAS ALMEIDA

Agradecimento à órgão de fomento:

Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG).

INDÚSTRIA CRIATIVA E EMPREGABILIDADE FORMAL DE PROFISSIONAIS NO NORTE DE MINAS GERAIS

1 Introdução

O conceito de indústria criativa abrange setores econômicos baseados na criatividade, habilidades e talentos individuais, que têm o potencial de criar empregos e gerar riqueza por meio da produção e exploração de propriedade intelectual. De acordo com Bendassolli, Wood Junior, Kirschbaum e Cunha (2009) o termo surge pela primeira vez no início da década de noventa, na Austrália, influenciado pelas mudanças econômicas e sociais que levaram alguns países a deslocar o foco das atividades industriais para aquelas intensivas em conhecimento, localizadas no setor de serviços. Não obstante, é na Inglaterra que o termo é mais comumente referenciado devido ao pioneirismo e à associação do tema com uma agenda política e econômica do país.

A ideia de que a criatividade pode ser um motor econômico ganhou força ao longo dos tempos. O primeiro mapeamento das indústrias criativas do Reino Unido, realizado com o objetivo de mostrar o potencial da cultura como geradora de empregos e riquezas, foi reforçado pelos estudos de Howkins (2001) e Florida (2002). Fundamentado em uma perspectiva mais empresarial, Howkins (2001) incorpora à abordagem britânica os princípios de propriedade intelectual colocando-os como base para transformar a criatividade em produtos e serviços comercializáveis. Complementarmente, os estudos de Florida (2002) voltaram-se para destacar o potencial dos profissionais envolvidos em processos criativos e suas contribuições para o desenvolvimento da então denominada classe criativa.

Segundo Hartley (2005), a ideia de indústrias criativas visa explicar a junção das artes criativas, que dependem do talento individual, com as indústrias culturais, que operam em larga escala, dentro do contexto das novas tecnologias de mídia e da economia do conhecimento emergente. Nesse sentido, as indústrias criativas emergem da convergência entre as indústrias de mídia e informação e o setor cultural e artístico, estabelecendo-se como uma arena crucial (e controversa) de desenvolvimento em sociedades baseadas no conhecimento. Essas indústrias atuam em importantes aspectos contemporâneos da produção e consumo cultural. Jeffcutt (2000) menciona que, embora abranjam uma ampla gama de atividades, a indústria criativa assume como núcleo principal para o desenvolvimento a criatividade.

No contexto econômico nacional os resultados do mapeamento da indústria criativa brasileira identificam que a taxa de participação desse segmento na economia do país apresenta tendência de crescimento desde meados dos anos 2000. De 2017 a 2020 os resultados da participação do Produto Interno Bruto advindo da indústria criativa no PIB do país passou de 2,61% para 2,91%, totalizado R\$ 217,4 bilhões. Considerando o mercado de trabalho, verifica-se que em 2020 a economia brasileira contava com mais de 935 mil profissionais criativos formalmente empregados, um aumento de 11,7% em relação ao ano de 2017. Levando em conta que no mesmo período o mercado de trabalho brasileiro registrou contratação negativa de 0,1%, é possível evidenciar que, embora as oscilações político-econômicas e sociais enfrentadas nos últimos anos o mercado de trabalho para profissionais criativos, incluindo áreas como comunicação, cultura, arquitetura, moda, design, softwares, áudio visual, mídias interativas, vídeos games, entre outros apresenta tendência progressiva e sólida (FIRJAN, 2022).

Contrapondo os elementos das indústrias criativas em relação ao mercado de trabalho, entendido como a interação entre a demanda e a oferta de emprego remunerado, incluindo oportunidades oferecidas por entidades públicas e privadas (Bordieu, 2001), capaz de fornecer diferentes métricas para monitorar o desempenho econômico (Pieranton e Varela, 2008) este artigo questiona: qual o cenário do mercado de trabalho de profissionais criativos formalmente

empregados nos setores da indústria criativa na região norte de Minas Gerais no ano de 2020? Para tanto, tomou-se como objetivo geral identificar a configuração do mercado de trabalho de profissionais criativos formalmente empregados nos setores da indústria criativa na região norte de Minas Gerais segundo a Classificação Brasileira de Ocupações (CBO).

Estruturalmente, depois dessa introdução, o artigo realiza uma discussão teórica incluindo aspectos que perfazem a intersecção entre mercado de trabalho e economia criativa. Na sequência é descrito o delineamento metodológico da pesquisa, seguido dos resultados e discussão e, por fim, as considerações finais.

2 Mercado de Trabalho e Indústria Criativa: Compreendendo as Novas Configurações

A compreensão do mercado de trabalho contemporâneo é essencial para navegarmos em um ambiente complexo e dinâmico. Diversos autores contribuem significativamente para este entendimento em constante transformação. Florida (2002), destaca o papel crucial das cidades na atração de talentos e na configuração de mercados de trabalho inovadores. Por outro lado, Piketty (2013) analisa minuciosamente as desigualdades econômicas e seu impacto direto na distribuição de renda e oportunidades laborais.

O mercado de trabalho refere-se à interação entre a demanda e a oferta de trabalho remunerado, abrangendo oportunidades oferecidas tanto por entidades públicas quanto privadas (Bourdieu, 2001). Conforme destaca Pieranton e Varella (2008), o mercado de trabalho oferece uma variedade de métricas que permitem monitorar o desempenho econômico, as quais podem ser complementadas por outros indicadores, como a taxa de inflação e o Produto Interno Bruto (PIB).

O mercado laboral, na visão de Carvalho (2008), se refere às oportunidades de emprego disponibilizadas pelas organizações em determinados momentos e locais, sendo influenciado pela oscilação do número de empresas em uma região específica e sua respectiva demanda, o que resulta na abertura de postos de trabalho e, conseqüentemente, em oportunidades de emprego. Banov (2012), sob o mesmo viés, interpreta que o mercado de trabalho consiste simplesmente nas posições de trabalho oferecidas pelas empresas e na relação entre oferta e demanda dessas posições, que se reflete nos critérios de contratação dentro do sistema de gestão de recursos humanos das organizações.

Drucker (2007), por sua vez, frequentemente discutia sobre a importância das organizações se adaptarem às mudanças no mercado de trabalho. Ele enfatizava a necessidade de as empresas reconhecerem as tendências emergentes, como a mudança para uma economia baseada no conhecimento, e ajustarem suas estratégias de recrutamento, desenvolvimento de talentos e retenção de funcionários. Diante desse cenário, surgem novas demandas e desafios para os governos, as empresas e a sociedade em geral.

Nesse sentido, Almeida (2009) complementa que além das mudanças na frequência de troca de empregos, as relações de trabalho têm sido influenciadas por uma série de fatores, como a globalização, a tecnologia e as demandas do mercado. De acordo com o relatório da Organização Internacional do Trabalho (OIT, 2024) a taxa de desemprego mundial deverá aumentar e as crescentes desigualdades sociais são motivos de preocupação. A globalização, por exemplo, ampliou as oportunidades de trabalho em diferentes países, ao mesmo tempo em que aumentou a competição por empregos qualificados. A tecnologia, por sua vez, transformou a natureza do trabalho, inaugurando novas profissões e exigindo habilidades digitais cada vez mais especializadas.

Essas variações no mercado de trabalho associadas aos avanços tecnológicos e as novas configurações sociais tem desenvolvido um cenário otimista para a indústria criativa. Nyco et al. (2018) afirma que a perspectiva futura indica que o crescimento da indústria criativa

continuará superando o crescimento global, e o Brasil evidencia um potencial ainda maior de expansão, refletindo a amplitude do mercado interno, a capacidade criativa para desenvolver novos produtos, conteúdos e serviços, além de destacar a riqueza cultural brasileira, um dos elementos fundamentais dos produtos e serviços brasileiros.

Estima-se que profissionais com habilidades criativas estão atuando em quase todos os setores da economia, muitos deles em cargos fora dos tradicionalmente conhecidos como criativos, como agências de publicidade, arquitetura e escritórios (Florida, 2002). A busca pelo novo, por meio da inovação de produtos e do desenvolvimento de patentes, juntamente com a motivação de mercado e a melhor adaptação dos produtos às necessidades dos consumidores impulsionam a evolução dessas áreas.

No contexto brasileiro, segundo dados Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (FIRJAN, 2022) quatro áreas e treze segmentos compõem a indústria criativa. Essas áreas incluem a cultura, a tecnologia, o consumo e a mídia.

A área da **cultura** pode ser identificada como a mais ampla e diversa. Ela inclui os segmentos de expressões culturais (artesanato, folclore, gastronomia), patrimônio e artes (serviços culturais, museologia, produção cultural, patrimônio histórico), música (gravação, edição e mixagem de som, criação e interpretação musical) e artes cênicas (atuação, produção e direção de espetáculos teatrais e de dança). No que diz respeito à área de **tecnologia**, esta inclui três segmentos que são a biotecnologia (bioengenharia, pesquisa em biologia, atividades laboratoriais), pesquisa e desenvolvimento (desenvolvimento experimental e pesquisa geral - exceto biologia) e tecnologias da informação e comunicação (desenvolvimento de softwares, sistemas, consultoria em TI e robótica). No **consumo** são incluídos os segmentos design (de multimídia, interiores, vitrines, produtos, móveis e gráficos), a publicidade e marketing (atividades relacionadas ao marketing, pesquisa de mercado e organização de eventos), moda (com desenho de roupas, acessórios, calçados e modelistas) e arquitetura (engenheiros civis, arquitetos e afins, desenhistas projetistas e desenhistas técnicos). Já na área de **mídia** se encontram os segmentos voltados para editorial (edição de livros, jornais, revistas e conteúdo digital) e audiovisual (desenvolvimento de conteúdo, distribuição, programação e transmissão).

Sob a ótica do mercado de trabalho, em 2020 essas áreas empregaram formalmente mais de 935 mil profissionais criativos, o que representa um aumento de 1,8% na comparação com o ano de 2019 e de 11,7% em relação a 2017, como demonstrado na tabela 1.

Tabela 1 - Vínculo empregatício por área da indústria criativa entre 2017 e 2020

| Segmento | Empregos | | |
|------------------------------|----------------|----------------|----------------|
| | 2017 | 2019 | 2020 |
| Total de Mercado de Trabalho | 46.281.590 | 46.716.492 | 46.236.176 |
| Núcleo Criativo | 837.206 | 919.010 | 935.314 |
| Cultura | 64.853 | 68.423 | 60.166 |
| Expressões Culturais | 28.403 | 32.958 | 30.621 |
| Artes Cênicas | 10.802 | 9.852 | 7.930 |
| Músicas | 11.478 | 11.961 | 10.369 |
| Patrimônio & Artes | 14.170 | 13.652 | 11.246 |
| Tecnologia | 310.439 | 338.053 | 350.330 |
| TIC | 123.415 | 137.695 | 146.236 |
| Biotecnologia | 31.012 | 34.880 | 38.044 |
| Pesquisa & Desenvolvimento | 156.012 | 165.478 | 166.023 |

| | | | |
|-------------------------|---------|---------|---------|
| Consumo | 366.352 | 419.949 | 439.517 |
| Publicidade & Marketing | 150.794 | 199.491 | 223.497 |
| Designer | 76.090 | 81.666 | 81.458 |
| Arquitetura | 94.801 | 97.317 | 97.424 |
| Moda | 44.667 | 41.475 | 37.138 |
| Mídia | 95.562 | 92.585 | 85.301 |
| Editorial | 54.678 | 51.680 | 46.815 |
| Auto visual | 40.884 | 40.905 | 38.486 |

Fonte: FIRJAN, 2022.

Conforme os dados apresentados na tabela 1, é possível analisar a evolução dos empregos em diferentes segmentos entre os anos de 2017, 2019 e 2020, além de observar tendências distintas. Na área da cultura, houve uma variação negativa, com uma queda significativa no número de empregos, passando de 64.853 em 2017 para 60.166 em 2020, possivelmente refletindo os desafios enfrentados pelo setor nesse período, especialmente a COVID 19. Por outro lado, a área da tecnologia apresentou um crescimento constante, com um aumento gradual no número de empregos, passando de 310.439 em 2017 para 350.330 em 2020. Isso pode indicar uma maior demanda por profissionais qualificados nesse setor em resposta ao avanço tecnológico e à transformação digital em diversos segmentos da economia. Na área de consumo, também houve um aumento significativo no número de empregos, passando de 366.352 em 2017 para 439.517 em 2020. Esse crescimento pode estar relacionado ao aumento do consumo e à expansão do mercado em geral. Já na área de mídia, houve uma tendência de queda, com uma redução no número de empregos ao longo dos anos, passando de 95.562 em 2017 para 85.301 em 2020. Isso pode refletir as mudanças no modelo de negócios e na forma como as pessoas consomem mídia, com o surgimento de novas plataformas e tecnologias.

De acordo com o estudo de Florida (2002) a força de trabalho nos setores culturais e tecnológicos forma uma classe criativa de profissionais cujo sucesso está fortemente ligado à qualificação e habilidades artísticas. Souza, Benavides e Pires (2015) examinaram a indústria criativa como uma estratégia para o desenvolvimento regional, utilizando as teorias de aglomeração produtiva e considerando os efeitos de arrasto e propulsão.

Ritsilä e Haapanen (2003) constataram que a mobilidade de trabalhadores criativos ocorre, predominantemente, em redes urbanas densamente povoadas e que dispõem de condições satisfatórias para a inserção no mercado de trabalho. Também se verificou a relevância do acesso à formação educacional para a localização da força de trabalho. Em contrapartida, Jacobs (2001) afirma que os sistemas urbanos com maior densidade de profissionais criativos detêm padrão de crescimento mais eficaz, o que estimula a inovação.

As intensas mudanças na economia e no mercado de trabalho não são um fenômeno contemporâneo. No século XX, a sociedade destacou-se pelas indústrias criativas, alterando o foco na priorização do tipo de trabalho. Nesse contexto, as atividades industriais, antes consideradas o principal foco, perderam espaço para as atividades intensivas em conhecimento na área de serviços, devido ao reconhecimento da relevância das atividades criativas na economia (Bendassolli.; Wood Jr., 2010; Bendassolli et al., 2009). Os autores ainda defendem a correlação do surgimento do termo “indústrias criativas” com os movimentos ocorridos em alguns países industrializados, a partir dos anos 1990.

Mediante esse contexto, autores e instituições buscaram trazer definições e conceitos quanto ao termo “indústria criativa”. Para Hartley (2005), as indústrias criativas representam a convergência das artes criativas e das indústrias culturais, impulsionadas por novas tecnologias

e uma economia do conhecimento emergente, para atender às necessidades dos consumidores-cidadãos interativos.

Chaston (2008), por sua vez, defende que a indústria criativa é percebida como um espaço de produção que integra os domínios empresarial e cultural, incorporando tanto a lógica da prática artística quanto a econômica. Enquanto isso, Howkins (2001) restringe-a como uma indústria cuja propriedade intelectual é o principal resultado buscado, formada por quatro setores, as indústrias das patentes, do copyright, das marcas registradas e do design.

Bendassolli et al. (2009), em seus estudos, organizou as características das indústrias criativas em três grupos principais: o primeiro grupo se relaciona a uma modalidade de produção que enfatiza a criatividade como recurso central para a geração de propriedade intelectual, valoriza a expressão artística intrínseca, promove o uso intensivo de novas tecnologias de informação e comunicação, e adota profissionais polivalentes; o segundo grupo aborda as características específicas dos produtos gerados, como a diversidade infinita, a distinção vertical e a durabilidade; enquanto o terceiro grupo representa um padrão particular de consumo, com aspectos culturais e uma demanda altamente variável.

Para elucidar esse embate interno no processo decisório dos artistas, Bendassolli e Wood Jr. (2010, p. 273) o retratam como o “paradoxo de Mozart”, que afirma que os artistas oscilam “entre a busca da autonomia de expressão e a garantia de sobrevivência”. Nesse contexto, o profissional criativo, em busca da acumulação do capital social e reputacional, deve estabelecer uma rede de relações sólidas, a fim de construir uma reputação no mercado de trabalho, uma “marca própria” (Bendassolli, Wood Jr., 2010; Machado; Fischer, 2017). Embora o desenvolvimento da revolução do conhecimento tenha propiciado mundialmente uma “explosão criativa sem precedentes, com desenvolvimento nas cadeias produtivas associadas” (Hanson, 2012, p. 222), os profissionais criativos, ainda que os gestores das indústrias criativas os entendem como insumo fundamental, estes ainda são mal remunerados, como demonstra Machado e Fischer (2017) em sua pesquisa.

Dentro da Indústria Criativa, as áreas de Consumo e Tecnologia estão em clara expansão, enquanto Mídia e Cultura estão registrando tendências de queda. Setores como Pesquisa e Desenvolvimento, Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), Publicidade e Marketing, e Design não só representam uma parcela significativa dos empregos na indústria, mas também estão se expandindo a taxas robustas. Por outro lado, os setores ligados aos serviços de mídia tradicionais e às artes estão enfrentando uma queda estrutural, perdendo cada vez mais participação na Indústria Criativa. Este cenário reflete as mudanças na demanda do mercado e as novas dinâmicas impulsionadas pela tecnologia e pela pandemia (Firjan, 2022).

3 – Percorso Metodológico

Na tentativa de identificar a configuração do mercado de trabalho de profissionais criativos formalmente empregados nos setores da indústria criativa na região norte de Minas Gerais essa pesquisa adotou uma abordagem quantitativa que, segundo Creswell (2014), se apresenta como essencial para a análise de dados numéricos e a identificação de padrões estatísticos de determinados fenômenos. Foram utilizados dados secundários advindos do banco de dados do Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil realizado, longitudinalmente, pela Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (Firjan) e fundamentados na Classificação Brasileira de Ocupações (CBO). Essa escolha se fundamenta na *expertise* e na trajetória histórica dos estudos da instituição sobre a indústria criativa nacional e o acompanhamento contínuo de dados econômicos relacionados ao setor criativo.

A pesquisa possui objetivos exploratórios e descritivos. Segundo Gil (2008), a pesquisa exploratória é crucial para obter *insights* iniciais e identificar padrões emergentes, enquanto a

pesquisa descritiva detalha e caracteriza esses padrões, oferecendo uma visão clara e abrangente do fenômeno estudado.

A análise foi conduzida utilizando técnicas de estatística descritiva, incluindo a análise das frequências e das médias simples e ponderadas. A estatística descritiva permite resumir e descrever as principais características dos dados, facilitando a compreensão inicial das distribuições e frequências das variáveis (Malhotra, 2011; Field, 2013). Para o cálculo da média ponderada dos salários, foi utilizada a seguinte fórmula, sendo que q corresponde a quantidade de empregados por setor e s corresponde a remuneração média do setor:

$$Mp = \frac{q_1 \times s_1 + q_2 \times s_2 + \dots + q_n \times s_n}{q_1 + q_2 + \dots + q_n}$$

Para garantir a relevância e a consistência dos dados analisados, foram aplicados critérios rigorosos de seleção e exclusão. Cidades que não apresentaram registros ou que possuíam dados inconsistentes, como um empregado recebendo R\$0,00, foram excluídas da análise. No entanto, dados que mostraram trabalhadores recebendo menos que o salário-mínimo serão mantidos para efeitos de análise, conforme a recomendação de Babbie (2016) sobre a importância de considerar todas as variáveis significativas em uma análise quantitativa.

A divisão das indústrias criativas adotada foi baseada na categorização estabelecida pela Firjan (2022) contemplando treze segmentos relacionados a quatro grandes áreas: Consumo, Mídias, Cultura e Tecnologia.

No que tange à área estudada, a mesorregião do Norte de Minas Gerais, composta por 89 municípios, se apresenta como a maior mesorregião do estado em extensão territorial e assume significativa importância demográfica e econômica. Com uma população total estimada em 1.722.156 habitantes e uma vasta área de 128.451 km², essa região apresenta uma densidade populacional relativamente baixa, registrando-se uma média de 13,4 habitantes por quilômetros quadrados (Cidade Brasil, 2024).

4 - Análise e Discussão dos Resultados

Os resultados da pesquisa buscam demonstrar os achados obtidos por meio do caminho metodológico traçado. Nesse sentido, a tabela 1 apresenta os dados de 20 municípios no norte de Minas Gerais classificados pela renda média ponderada dos salários na indústria criativa, calculados com base na renda média do setor e a quantidade de empregados.

As principais métricas analisadas incluem a média ponderada dos salários, a quantidade de empregados e o valor total pago em salários.

Tabela 2 - Top 20 Classificados pela Renda Média

| Município | Remuneração Média | Quantidade de Empregados | Massa Salarial |
|----------------------|-------------------|--------------------------|----------------|
| Riacho dos Machados | R\$ 9.101,03 | 19 | R\$ 172.919,62 |
| Itacambira | R\$ 8.838,42 | 3 | R\$ 26.515,26 |
| Divisa Alegre | R\$ 8.165,75 | 4 | R\$ 32.662,99 |
| Buritizeiro | R\$ 7.230,50 | 1 | R\$ 7.230,50 |
| Nova Porteirinha | R\$ 5.713,57 | 10 | R\$ 57.135,67 |
| São João das Missões | R\$ 5.138,88 | 1 | R\$ 5.138,88 |
| Jequitaiá | R\$ 4.870,49 | 6 | R\$ 29.222,94 |

| | | | |
|-------------------------------|---------------------|-------------|-------------------------|
| Pirapora | R\$ 4.400,73 | 191 | R\$ 840.538,80 |
| Gameleiras | R\$ 4.277,77 | 1 | R\$ 4.277,77 |
| Guaraciama | R\$ 4.258,20 | 2 | R\$ 8.516,40 |
| Patis | R\$ 3.986,30 | 1 | R\$ 3.986,30 |
| Jaíba | R\$ 3.722,02 | 17 | R\$ 63.274,41 |
| Januária | R\$ 3.716,16 | 34 | R\$ 126.349,34 |
| Várzea da Palma | R\$ 3.691,36 | 27 | R\$ 99.666,74 |
| Águas Vermelhas | R\$ 3.645,00 | 2 | R\$ 7.290,00 |
| Montezuma | R\$ 3.637,97 | 1 | R\$ 3.637,97 |
| Lontra | R\$ 3.620,83 | 1 | R\$ 3.620,83 |
| Montes Claros | R\$ 3.281,16 | 1037 | R\$ 3.402.560,11 |
| São Francisco | R\$ 3.267,71 | 25 | R\$ 81.692,67 |
| Urucuia | R\$ 3.244,39 | 2 | R\$ 6.488,78 |
| Total - Norte de Minas | R\$ 2.862,09 | 1886 | R\$ 6.039.509,58 |

Fonte: Elaboração própria com dados da FIRJAN (2022).

A análise da média ponderada dos salários nos municípios do norte de Minas Gerais revela disparidades consideráveis na remuneração dos empregados, sugerindo diferentes níveis de valorização econômica e setores de atividade predominantes. Com média ponderada avaliada em R\$ 9.101,03, Riacho dos Machados se destaca com a maior renda média ponderada entre os municípios analisados. Esse valor elevado é atribuído à presença de atividades econômicas de alto valor agregado, tais como pesquisa e desenvolvimento, cuja remuneração média é de R\$ 10.402,84, podendo ser associado a indústrias de extração de minerais metálicos ou de obras de infraestrutura, em virtude de terem uma representatividade de 27,6% e 6,8% no total de empregados, com remuneração média de R\$ 5.052,14 e R\$ 10.280,68, como mostram os registros do observatório Data MPE Brasil (SEBRAE, 2020). Em seguida, destacam-se Itacambira e Divisa Alegre, com remuneração média de R\$ 8.838,42 e R\$ 8.165,75, respectivamente. No município de Itacambira, os salários estão concentrados no setor de Pesquisa e Desenvolvimento (3), enquanto em Divisa Alegre, estão distribuídos em setores como arquitetura (1), design (2) e pesquisa e desenvolvimento (1).

Nos destaques negativos, Montes Claros, apesar de ser um dos maiores empregadores com 1.037 empregados na indústria criativa, apresenta uma remuneração média relativamente baixa. Isso remete a uma economia diversificada com muitos empregos de remuneração média ou baixa. São Francisco, por sua vez, tem a segunda menor renda média entre os *top 20* municípios, o que pode indicar uma economia menos desenvolvida ou a predominância de setores de baixa remuneração, seguido por Urucuia com renda média de R\$ 3.244,39, mas com apenas 2 empregados. Ao comparar o primeiro município na classificação com Urucuia, o último, percebe-se uma diferença percentual de 181%, equivalente a R\$ 5.856,64, ou seja, a renda média de Riacho dos Machados é 2,81 vezes maior que a de Urucuia.

Observa-se que municípios com altas remunerações médias, como Riacho dos Machados, Itacambira e Divisa Alegre, sugerem a presença de setores de alto valor agregado, enquanto municípios como Montes Claros e São Francisco, com rendas médias mais baixas, indicam economias mais diversificadas, porém menos lucrativas. Essas diferenças apontam para a necessidade de políticas específicas para a indústria criativa, com o fito de promover um desenvolvimento econômico regional, como proposto por Souza, Benavides e Pires (2015).

A tabela 3 apresenta os *top 20* municípios classificados pela quantidade de empregados e, por sua vez, apresentando o valor total das remunerações presentes nos respectivos municípios.

Tabela 3 - Top 20 Classificados pela Quantidade de Empregados

| Município | Remuneração Média | Quantidade de Empregados | Massa Salarial |
|-------------------------------|--------------------------|---------------------------------|-------------------------|
| Montes Claros | R\$ 3.281,16 | 1037 | R\$ 3.402.560,11 |
| Pirapora | R\$ 4.400,73 | 191 | R\$ 840.538,80 |
| Capitão Enéas | R\$ 1.460,89 | 100 | R\$ 146.089,22 |
| Janaúba | R\$ 2.890,47 | 88 | R\$ 254.361,74 |
| Bocaiúva | R\$ 2.025,02 | 79 | R\$ 159.976,71 |
| Salinas | R\$ 2.581,80 | 37 | R\$ 95.526,67 |
| Januária | R\$ 3.716,16 | 34 | R\$ 126.349,34 |
| Várzea da Palma | R\$ 3.691,36 | 27 | R\$ 99.666,74 |
| São Francisco | R\$ 3.267,71 | 25 | R\$ 81.692,67 |
| Taiobeiras | R\$ 1.406,84 | 23 | R\$ 32.357,28 |
| Riacho dos Machados | R\$ 9.101,03 | 19 | R\$ 172.919,62 |
| Espinosa | R\$ 1.637,64 | 19 | R\$ 31.115,11 |
| Jaíba | R\$ 3.722,02 | 17 | R\$ 63.274,41 |
| Porteirinha | R\$ 1.644,33 | 17 | R\$ 27.953,59 |
| Brasília de Minas | R\$ 2.366,60 | 13 | R\$ 30.765,78 |
| Francisco Sá | R\$ 3.210,71 | 11 | R\$ 35.317,82 |
| Nova Porteirinha | R\$ 5.713,57 | 10 | R\$ 57.135,67 |
| Coração de Jesus | R\$ 1.834,03 | 8 | R\$ 14.672,27 |
| São João do Paraíso | R\$ 2.461,19 | 7 | R\$ 17.228,34 |
| Monte Azul | R\$ 2.443,38 | 7 | R\$ 17.103,68 |
| Total - Norte de Minas | R\$ 2.862,09 | 1886 | R\$ 6.039.509,58 |

Fonte: Elaboração própria com dados da FIRJAN (2022).

No que diz respeito à quantidade de empregados, observa-se uma variação relativamente alta, principalmente entre os dois primeiros da lista, o que remete a uma diferença percentual de 443%, demonstrando que a quantidade de empregados em Montes Claros é 5,43 vezes maior do que em Pirapora. Isso comparado com o último município da lista, Monte Azul, a diferença chega na cifra de 14714%.

Nesse contexto, percebe-se que Montes Claros possui um destaque significativo, concentrando 1.037 empregados, o que corresponde a 55% do total de empregados na região. Este município é o maior empregador do Norte de Minas, o qual pode ser justificado pela concentração demográfica de 413.487 habitantes, sendo o mais populoso do norte de Minas Gerais (SEBRAE, 2020). Além disso, é possível inferir que ele detém um padrão de crescimento mais eficaz e, por sua vez, mais estimulado em inovação, como arrazoa Jacobs (2001). Em seguida, Pirapora possui 191 empregados, representando 10,13% do total, e Capitão Enéas com 100 empregados, correspondendo a 5,30%.

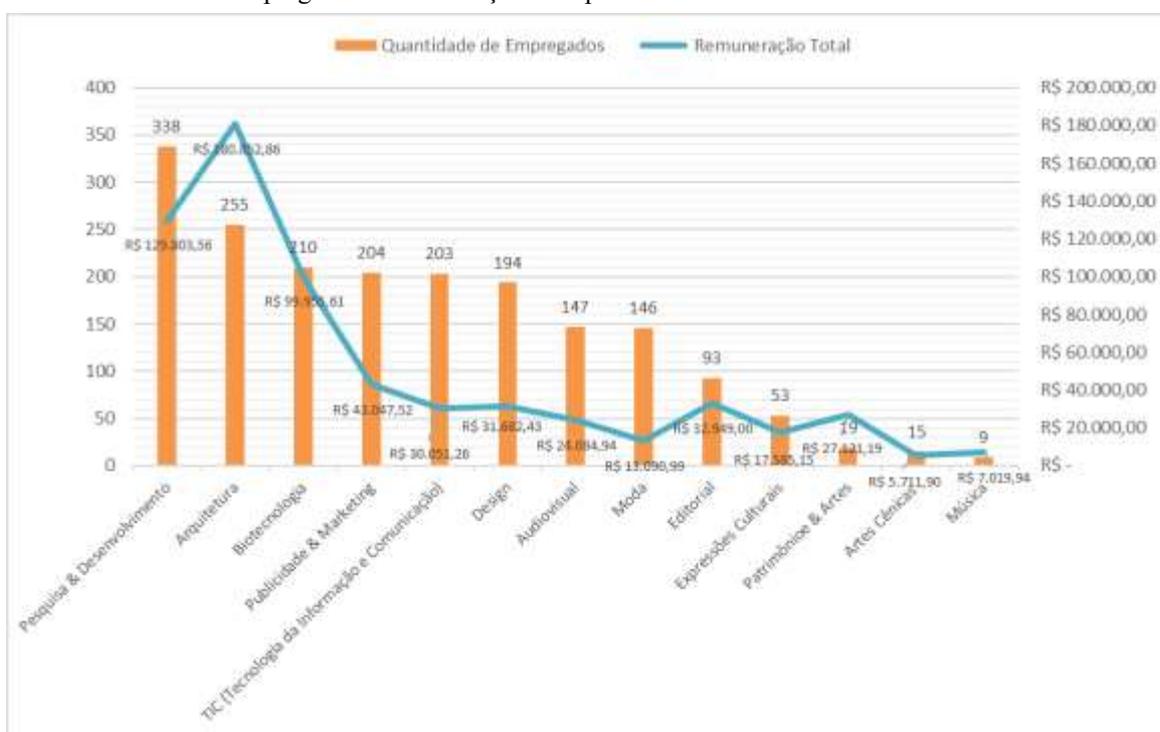
Outros municípios, como Janaúba e Bocaiúva, empregam 88 (4,67%) e 79 (4,19%) pessoas, respectivamente, indicando uma economia moderada em termos de emprego. Municípios menores, como Salinas (37 empregados, 1,96%) e Januária (34 empregados, 1,80%), mostram uma participação menos expressiva no mercado de trabalho da indústria criativa regional. Já os municípios com a menor quantidade de empregados incluem Coração de Jesus e São João do Paraíso, com apenas 8 (0,42%) e 7 (0,37%) empregados, respectivamente.

Em termos de representatividade de salários, Montes Claros, novamente, lidera com um valor total de R\$ 3.402.560,11, o que corresponde a 56,34% do total de salários pagos na região.

Pirapora segue com R\$ 840.538,80 (13,92%), e Janaúba apresenta um total de R\$ 254.361,74 (4,21%). Outros municípios, como Capitão Enéas e Bocaiúva, registram valores de R\$ 146.089,22 (2,42%) e R\$ 159.976,71 (2,65%), respectivamente. Municípios menores em termos de massa salarial incluem Taiobeiras (R\$ 32.357,28, 0,54%) e Coração de Jesus (R\$ 14.672,27, 0,24%).

Sob a ótica da empregabilidade, com um total de 1886 empregados formais, a região do Norte de Minas Gerais apresenta uma variedade de campos ocupacionais dentro da Indústria Criativa. As áreas de maior empregabilidade são Pesquisa e Desenvolvimento e Arquitetura, com 338 e 255 empregados, respectivamente. Em contraste, setores como Música e Artes Cênicas registram números mais modestos, com apenas 9 e 15 empregados, indicando desafios de empregabilidade nesses campos específicos. O gráfico 1 apresenta o número de empregados e o valor total das remunerações por setor da Indústria Criativa na região.

Gráfico 1 – Empregados e remuneração total por setor da Indústria Criativa no Norte de MG



Fonte: Elaboração própria com dados da FIRJAN (2022).

No que tange à remuneração no campo da Indústria Criativa, a área de Arquitetura lidera com uma remuneração total de R\$ 180.852,86, seguida de Pesquisa e Desenvolvimento com R\$ 129.803,56. No entanto, áreas como Publicidade e Marketing e Biotecnologia, apesar de empregarem um número considerável de pessoas, têm remunerações relativamente mais baixas, destacando uma possível disparidade salarial entre diferentes setores da Indústria Criativa, como reverberado pela tabela 4.

Tabela 4 – Remuneração média por setor no Norte de Minas Gerais

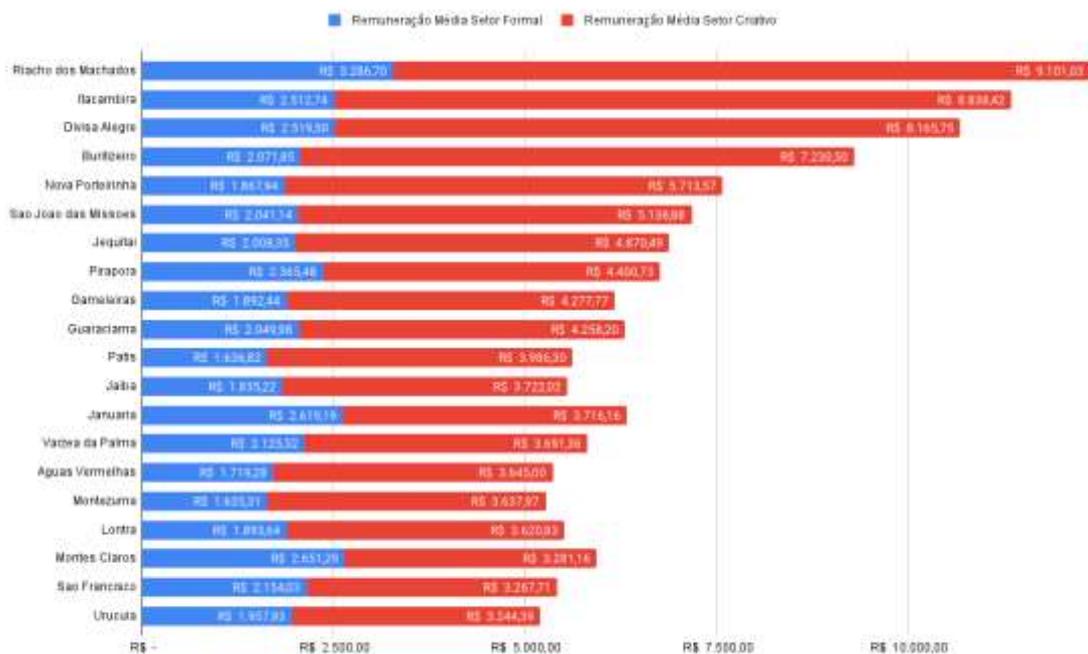
| Setor da Indústria Criativa | Remuneração Média |
|--|-------------------|
| Pesquisa e Desenvolvimento | R\$ 5.643,63 |
| Arquitetura | R\$ 3.412,32 |
| Biotecnologia | R\$ 2.630,41 |
| Publicidade e Marketing | R\$ 2.532,21 |
| Patrimônio e Artes | R\$ 2.465,56 |
| Música | R\$ 2.339,98 |
| TIC (Tecnologia da Informação e Comunicação) | R\$ 2.311,64 |
| Design | R\$ 2.263,03 |
| Editorial | R\$ 2.059,31 |
| Artes Cênicas | R\$ 1.427,98 |
| Audiovisual | R\$ 1.267,63 |
| Expressões Culturais | R\$ 1.256,08 |
| Moda | R\$ 1.090,92 |

Fonte: Elaboração própria com dados da FIRJAN (2022).

Com base nos dados da tabela 4, é possível perceber que o setor de Pesquisa e Desenvolvimento é o setor com maior remuneração média no Norte de Minas Gerais, com uma diferença de R\$ 2.231,31 do segundo setor, Arquitetura. Os setores de Moda, Expressões Culturais e Audiovisual estão pouco acima do salário-mínimo de 2020, que correspondia a R\$ 1.045,00 (Câmara dos Deputados, 2020), o que corrobora com a ideia de Machado e Fischer (2017), sobre a má remuneração em setores da indústria criativa.

O Gráfico 2 demonstra a comparação das rendas médias dos setores formal e criativo. Em azul, temos a remuneração média do setor formal de cada município e em vermelho, a remuneração média no setor criativo.

Gráfico 2 – Top 20 cidades com maior remuneração média do setor criativo comparada com a renda média do setor formal

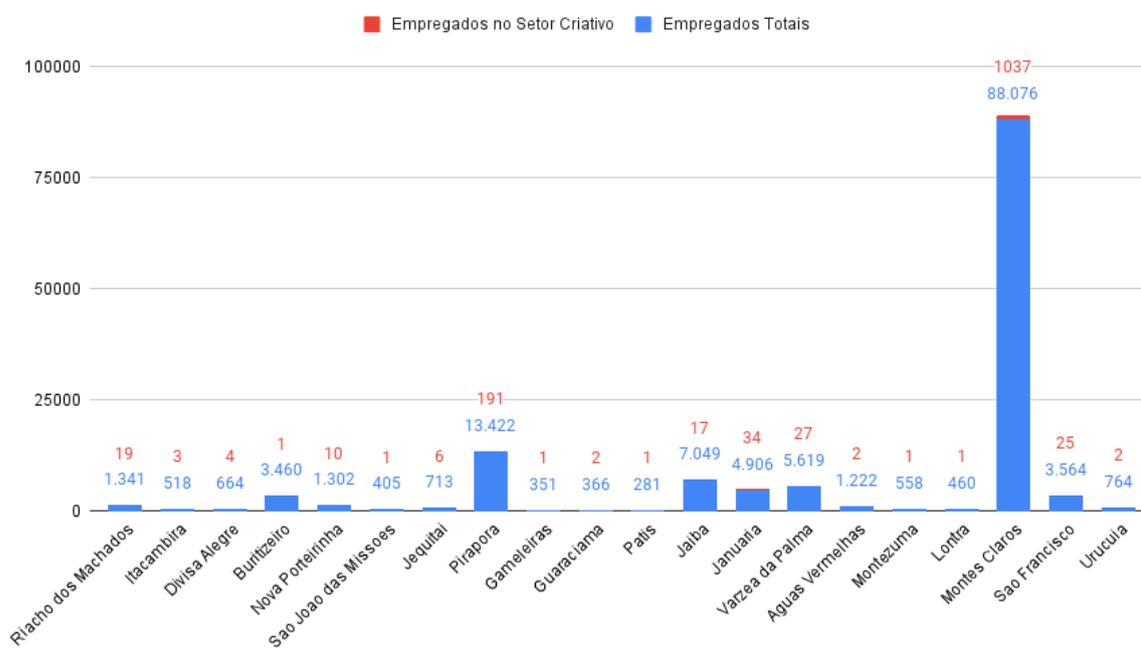


Fonte: Elaboração própria com dados da FIRJAN (2022).

O município de Riacho dos Machados se destaca dos demais municípios por ter, como citado anteriormente, 16 registros formais no setor de Pesquisa e Desenvolvimento, com salário médio de R\$10.402,84 que eleva a média de remuneração do município, o colocando em primeiro lugar. O mesmo ocorre nos municípios de Itacambira (03 registros com média de R\$8.838,42) e Divisa Alegre (com 01 registro de R\$9.499,17) na área de Pesquisa e Desenvolvimento e no município de Buritizeiro (com 01 registro de R\$7.230,50) na área de Patrimonio e Artes, sendo o único salário registrado formalmente no município, dentro do setor criativo, no ano de 2020, segundo a base de dados da FIRJAN (2022).

Em complemento ao Gráfico 2, o Gráfico 3 ilustra o número de registros identificados na indústria criativa e no setor formal como um todo, para elucidar a representatividade que existe da indústria criativa dentro dos municípios destacados.

Gráfico 3 – Proporção número de empregados do setor criativo e empregados formais total



Fonte: Elaboração própria com dados da FIRJAN (2022).

O Gráfico 3 nos mostra a comparação entre o número de empregados no setor criativo no ano de 2020 de acordo com a FIRJAN e o número de empregados totais, no mesmo ano, de acordo com o painel de informações da RAIS (Relação Anual de Informações Sociais), mantendo a ordem das cidades do Gráfico 02. Montes Claros, se destaca com o registro de 88.076 empregados (celetistas e estuários somados) e 1037 registros formais no setor criativo, tendo 1,18% de representação do setor criativo. O município que possui a maior expressão da indústria criativa, no Gráfico 3, é o município de Pirapora, com 19 registros do setor criativo dentre 1.341 registros de empregados celetistas e estatutários.

5 - Considerações Finais

A análise da renda média ponderada dos salários na indústria criativa em 20 municípios do norte de Minas Gerais revelou disparidades significativas na remuneração e na distribuição de empregos. Estas disparidades sugerem a presença de diferentes níveis de desenvolvimento

econômico e variação na predominância de setores de atividade econômica entre os municípios. Riacho dos Machados se destacou como o município com a maior renda média ponderada, o que pode ser atribuído à presença de atividades de alto valor agregado, como pesquisa e desenvolvimento. Em contraste, Montes Claros, apesar de ser o maior empregador, apresentou uma remuneração média relativamente baixa, refletindo uma economia diversificada com muitos empregos de remuneração média ou baixa.

A análise setorial revelou que as áreas de maior empregabilidade são Pesquisa e Desenvolvimento e Arquitetura. No entanto, áreas como Música e Artes Cênicas enfrentam desafios de empregabilidade. Quanto à remuneração, a Arquitetura lidera, seguida por Pesquisa e Desenvolvimento. Em contraste, setores como Publicidade e Marketing e Biotecnologia, apesar de empregar muitas pessoas, têm remunerações relativamente mais baixas, indicando uma possível disparidade salarial dentro da indústria criativa. Ao comparar as rendas médias dos setores formal e criativo, observou-se que, em alguns municípios, a renda média na indústria criativa supera a do setor formal. Riacho dos Machados, Itacambira, e Divisa Alegre são exemplos onde a presença de setores de alto valor agregado na indústria criativa eleva a renda média.

A proporção de empregados no setor criativo em relação ao total de empregados foi maior em municípios como Pirapora, evidenciando uma representatividade significativa da indústria criativa. No entanto, a participação da indústria criativa no total de empregos ainda é modesta, mesmo em municípios com alta concentração de empregos criativos, como Montes Claros. As disparidades na remuneração e na distribuição de empregos indicam a necessidade de políticas públicas direcionadas para promover o desenvolvimento econômico regional. Incentivos específicos para a indústria criativa poderiam ajudar a equilibrar as oportunidades de emprego e a remuneração entre os municípios. A valorização, reconhecimento e promoção das riquezas culturais locais, da arte, do artesanato, da gastronomia, das tradições e belezas naturais da região podem se configurar como estratégia eficaz para elevar a renda e melhorar a qualidade de vida na região.

Nesse sentido, a indústria criativa no norte de Minas Gerais apresenta uma estrutura complexa com variações significativas na remuneração e na distribuição de empregos. Municípios como Riacho dos Machados e Itacambira destacam-se pela alta remuneração média, enquanto Montes Claros se destaca pelo número de empregos. Essas diferenças ressaltam a necessidade de uma abordagem diferenciada para o desenvolvimento econômico, com foco em fortalecer setores de alto valor agregado e criar políticas que promovam uma distribuição mais equilibrada dos benefícios econômicos da indústria criativa.

Para futuros trabalhos, recomenda-se expandir o estudo para o estado de Minas Gerais e, posteriormente, explorar a verificação de padrões regionais. Além disso, sugere-se realizar uma análise com um recorte temporal superior a 10 anos, comparando os resultados com indicadores de desenvolvimento humano, econômico, demográfico e de renda. Para aumentar a abrangência da pesquisa, é aconselhável mapear e catalogar os profissionais não registrados, considerados informais, a fim de verificar o impacto destes na indústria criativa.

Para além dos resultados auferidos, atenta-se para a grande limitação da pesquisa no que se refere a realizar um levantamento de profissionais que atuam na economia criativa fundamentado em registro formal de emprego. Não se ignora aqui que grande parte dos trabalhadores que atuam na economia criativa se abstêm de vínculos formais, dado a natureza das suas atividades. Contudo, realizar um levantamento dessa natureza contribui para o repensar do valor legal dado aos profissionais que se ocupam pelo desenvolvimento econômico de um território a partir da criatividade, da arte, da cultura e dos distintos segmentos que compõem a economia criativa.

Referências Bibliográficas

- ALMEIDA, W. **Captação e seleção de talentos: com foco em competências**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2009.
- BABBIE, E. **A Prática da Pesquisa Social**. 14. ed. Belmont: Cengage Learning, 2016.
- BANOV, M. R. **Recrutamento, seleção e competências**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2012.
- BENDASSOLLI, P. F.; WOOD JR, T.; KIRSCHBAUM, C.; CUNHA, M. P. Indústrias criativas: definição, limites e possibilidades. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, SP, v. 49, n. 1, p. 10-18, jan. 2009.
- BENDASSOLLI, P. F.; WOOD JR., T. O paradoxo de Mozart: carreiras nas indústrias criativas. **Organizações & Sociedade**, v. 17, n. 53, p. 259–277, abr. 2010.
- BOURDIEU, Pierre. (As) **Coisas ditas**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2001a. Business, 2001.
- CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Sancionada lei que aumenta salário-mínimo para R\$ 1.045 em 2020**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/668506-sancionada-lei-que-aumenta-salario-minimo-para-r-1-045-em-2020/>. Acesso em: 30 maio 2024.
- CARVALHO, I. M. V.; PASSOS, A. E. V. M.; SARAIVA, S. B. C. **Recrutamento e seleção por competências**. Rio de Janeiro: FGV, 2008.
- CHASTON, I. Small creative industry firms: a development dilemma? **Management Decision**, v. 46, n. 6, p. 819-831, 2008.
- CIDADE BRASIL. Mesorregião do Norte de Minas. Disponível em: <https://www.cidade-brasil.com.br/mesorregiao-do-norte-de-minas.html>. Acesso em: 10 jun. 2024.
- CORNFORD, J; CHARLES, D. **Culture Cluster Mapping and Analysis: A Draft Report for ONE North East**. Centre for Urban and Regional Development Studies, University of Newcastle upon Tyne, UK, 2001. Disponível em: <http://www.campus.ncl.ac.uk/unbs/bylife2/lib/files/4731report.pdf>. Acesso em 28.05.2024.
- CRESWELL, J. W. **Projeto de Pesquisa: Métodos Qualitativo, Quantitativo e Misto**. 4. ed. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2014.
- DRUCKER, P. F. **Gestão do conhecimento: a organização do século XXI**. São Paulo: Elsevier, 2007.
- FIELD, A. **Descobrimo a Estatística Usando o IBM SPSS Statistics**. 4. ed. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2013.
- FIRJAN. **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil 2022**. Rio de Janeiro: FIRJAN, 2022. 150 p.
- FLORIDA, R. **The rise of the creative class**. Nova York: Basic Books, 2002.
- GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- HANSON, D. Indústrias criativas. **Sistemas & Gestão**, v. 7, n. 2, p. 222-238, 2012.
- HARTLEY, J. **Creative Industries**. London: Blackwell, 2005.
- HOWKINS, J. **The Creative Economy: How People Make Money from Ideas**. London: Penguin, 2001.
- JACOBS, J. **Morte e vida das grandes cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

- JEFFCUTT, P. Management and the creative industries. **Studies in Culture, Organizations and Society**, v. 6, n. 2, p. 123-127, 2000.
- MACHADO, M. C.; FISCHER, A. L. Gestão de pessoas na indústria criativa: o caso dos estúdios de animação brasileiros. **Cadernos EBAPE.BR**, v. 15, n. 1, p. 132–151, jan. 2017.
- MACHADO, R. M. Da indústria cultural à economia criativa. **Revista Alceu**, v. 9, n. 18, p. 83-95, 2009.
- MALHOTRA, N. K. **Pesquisa de Marketing: Uma Orientação Aplicada**. 6. ed. Upper Saddle River: Pearson, 2011.
- NYKO, D.; ZENDRON, P. **Economia Criativa**. In: PUGA, F. P.; CASTRO, L. B. de. Visão 2035: Brasil, país desenvolvido: agendas setoriais para alcance da meta. 2018. Rio de Janeiro: BNDES, 2018. 437 p.
- ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO. **Setor de serviços cresce mais que indústria e gera mais empregos, diz OIT**. Disponível em: <https://www.ilo.org/brasilia/noticias/WCMS_908214/lang--pt/index.htm>. Acesso em: 16 mar. 2024.
- PIERANTON, C. R.; VARELLA, T. C. Mercado de Trabalho: Revendo Conceitos e Aproximando o Campo da Saúde. A Década de 90 em Destaque. **Physis: Revista de Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 18, n.3, p. 521-544, set. 2008.
- PIKETTY, T. **O capital no século XXI**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.
- RITSILÄ, J.; HAAPANEN, M. Where Do the Highly Educated Migrate? Micro Level Evidence from Finland. **International Review of Applied Economics**, v. 17, n. 4, p. 437-448, mar. 2003.
- SEBRAE. Data MPE Brasil. 2020. Disponível em: <<https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/Observatoriodatampe>>. Acesso em: 16 mar. 2024.
- SOUZA, T. C.; BENAVIDES, Z. A. C.; PIRES, M. de S. Estrutura espacial da economia criativa no nordeste do Brasil: um recorte baseado nos modelos analíticos referenciais. **Observatorio de La Economía Latinoamericana**, n. 210, 2015.