

RESENHA: CAPÍTULO 3 – OS PRINCIPAIS SETORES CRIATIVOS

Giordana Bueno Longoni

Turma 2M

O livro *Economia Criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas*, de John Howkins, é um atual e de grande importância livro para o estudo de economia. O capítulo três trata dos principais setores criativos e de como empresas e pessoas utilizaram a criatividade e a inovação para ganhar dinheiro e espaço no mercado de trabalho.

De acordo com o autor e apoiadores, a criatividade é um dos últimos meios remanescentes de ganhar vantagem sobre os concorrentes. De fato, ideias criativas atraem mais a atenção das pessoas e fazem mais sucesso. A criatividade não é encontrada em apenas bens e serviços, mas nos envolve por toda parte, desde o marketing de um produto até a capacidade de transformar uma ideia em algo comercializável.

O setor criativo é algo difícil de avaliar. Podemos facilmente avaliar um produto, mas medir o valor da propriedade intelectual é algo mais complicado. Enquanto os governos se preocupam com as tradicionais produções manufaturadas que geram lucros diretos e impostos, o setor de economia criativa vai criando a si mesmo, e evolui de um modo surpreendentemente promissor. A economia criativa cresce cerca de 6% por ano, e de acordo com o Banco Mundial, em 2005 o setor representava 6,1% da economia global.

Mais complicado do que ter uma ideia criativa são os direitos autorais por trás dela. O P&D (índice de Pesquisa e Desenvolvimento, um setor de patentes) cresce cada vez mais em todos os países. Em 2005, os EUA investiram mais de US\$330 bilhões em pesquisas e patentes. Durante as décadas de 1980 e 1990, o setor americano de patentes e direitos autorais cresceu 6,3% ao ano. São novas ideias, novas invenções surgindo a cada instante, e elas, se bem sucedidas, colaboram imensamente na economia de um país.

São 15 principais setores criativos apresentados detalhadamente no capítulo: propaganda, arquitetura, artes, artesanato, design, moda, cinema, música, artes cênicas,

setor editorial, pesquisa e desenvolvimento, software, brinquedos e jogos, TV e rádio, e vídeo games.

O maior mercado criativo é, de fato, os Estados Unidos. É o país que mais investe nas ideias, e como é uma potência mundial poderosíssima, seus frutos se espalham para todos os lugares do planeta. Os Estados Unidos da América investe tanto em ideias quanto em máquinas para produzi-las.

Além dos Estados Unidos, os líderes de mercado no setor de economia criativa são Reino Unido e China. Juntos, os três arrecadaram mais de US\$1426 bilhões na área em 2005, em contraponto aos US\$2709 bilhões da economia criativa mundial. Os três países são líderes em praticamente todas as áreas criativas. Países que começaram a ganhar espaço no mercado são Japão (nas áreas de desenvolvimento de softwares e vídeo games, na arquitetura e no design), Alemanha (artes e design) e França (moda e música). O Brasil, embora esteja na lista dos países com o melhor PIB junto com grandes potências mundiais, é mencionado apenas uma vez, caracterizado por notável indústria cinematográfica.

Nos últimos anos, alguns setores criativos vêm crescendo rapidamente, enquanto outros perderam força. O crescimento depende do nível de oferta (o que as empresas oferecem) e demanda (o quanto as pessoas querem consumir) de um país. Alguns negócios crescerão mais rapidamente do que os outros, dependendo do que é produzido, e de como esses bens são administrados.