



# BRASIL: Criatividade, Inovação e Competitividade

## *“O Brasil Criativo”*

02.12.2014

Ricardo Castanheira

Diretor-Geral

Motion Picture Association - AL





# Motion Picture Association

Quem são os membros que constituem a MPA? Os seis maiores estúdios de cinema (*majors*) do Mundo:

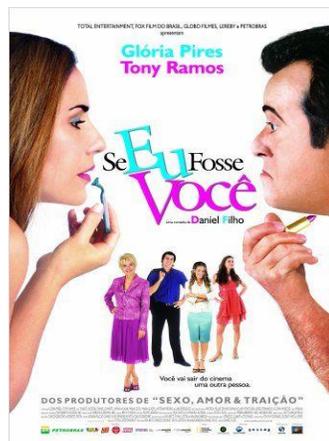
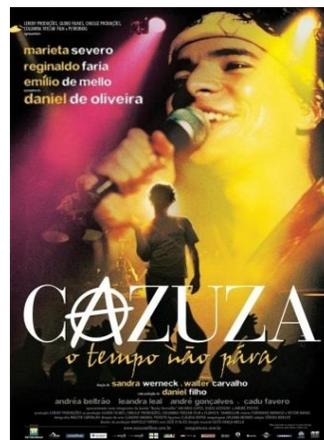
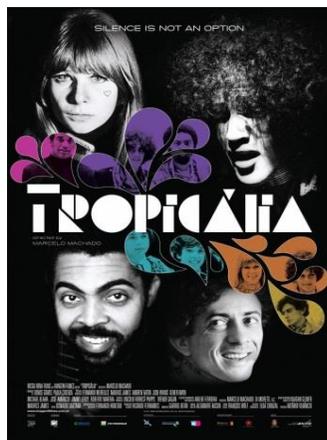
- *Walt Disney*
- *Paramount*
- *Sony Pictures*
- *20<sup>th</sup> Century Fox*
- *Universal*
- *Warner Bros.*





# Membros da MPA são parceiros do mercado nacional há muito tempo

Desde 167 filmes co-produzidos por membros da MPA e produtores locais\*



\*ANCINE



**...De acordo com estudo “Contribuição Econômica do Setor Audiovisual Brasileiro”, encomendado pela MPA, em parceria com o SICAV, e desenvolvida pela Consultoria Tendências...**

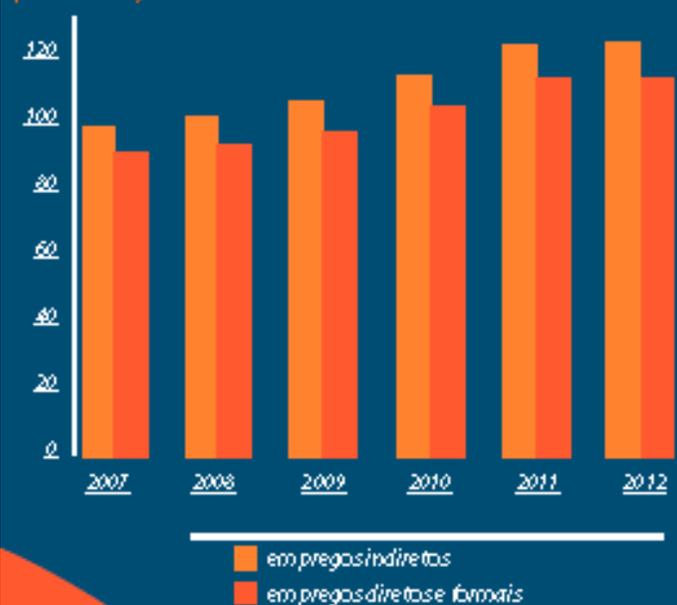
- O segmento audiovisual foi responsável por **0,57% do PIB brasileiro** em 2012, contribuindo **diretamente** para a economia com **R\$ 19,8 bilhões\***, e **indiretamente** com **R\$ 15 bilhões\***;
- O setor apresentou, em 2012, **faturamento bruto de R\$ 42.8 bilhões\***;
- No mesmo período, a indústria audiovisual foi responsável pela criação de cerca de **110 mil empregos diretos e de 120 mil indiretos** > Para cada emprego gerado no setor, **outros 1,09 são gerados nos demais setores da economia**;
- A arrecadação **direta** de impostos foi de **R\$ 2,1 bilhões\*** e a arrecadação **indireta**, de aproximadamente **R\$ 1,2 bilhão\***;
- Em 2012, a massa salarial do audiovisual gerou aproximadamente **R\$ 4,2 bilhões** (crescimento de 37% nos últimos anos) > 2,6 vezes a massa gerada pelo setor de turismo.

*\*valores corrigidos*



## Empregos gerados pelo audiovisual

em milhares



2012  
empregos gerados

109.800  
diretamente

119.700  
indiretamente

## Massa comparativa de salários

em bilhões de reais/preços de 2012



A indústria do audiovisual gerou em 2012 cerca de **2,6 vezes** a massa salarial do setor de turismo

O audiovisual é o setor de serviços que mais fornece insumos para outros setores da economia.

Para cada emprego criado no audiovisual, outros 1,09 são gerados indiretamente. Nos outros setores de serviços, cada emprego criado gera, em média, 0,67 em outros setores.

Cada R\$ 100 gastos na aquisição de produtos/serviços do audiovisual, outros R\$ 65 são gerados de produção indireta, contra R\$54, em média, dos outros setores de serviços.



- Brasil: **5ª maior audiência global na internet\***, com crescimento em 2014, de 11% (ante fev/2013), ficando atrás apenas da China, US, Índia e Japão (40% da audiência na América Latina está no Brasil, com quase 69 milhões de usuários);
- O Brasil tem a **maior taxa de crescimento de banda larga na América Latina** e classifica-se no top dez mundial considerando o tamanho da sua base + crescimento anual de 51% no acesso em banda larga móvel. De acordo com a Consultoria Emarketer, o País chegará à marca de 108 milhões de usuários ao final de 2014.
- Aumento exponencial do alcance das janelas\*\*, com destaque para **internet e TV por assinatura** (esperando-se que o Brasil chegue até 2018, à marca de **4º e 7º mercado nesses segmentos**, respectivamente).
- Brasil deve virar, até o fim de 2018\*\*, o **9º mercado global em E&M** (entertainment & media), sendo que para 2014, o faturamento do setor de E&M pode chegar a **US\$ 46,8 bilhões**;
- **Crescimento vertiginoso mundial do mercado digital (OTT)\*\***: até 2018, espera-se que o incremento seja de 28,7% em OTT/SVOD e 27,1% em OTT/TVOD.
- **Novas tecnologias** = existência de mais alternativas ao consumo de conteúdo audiovisual, com os meios de consumo cada vez mais interligados e onipresentes;



# A ECONOMIA CRIATIVA NO BRASIL

## Forças

Diversidade da produção cultural nacional  
População multicultural e monolíngue  
Dimensão do mercado interno  
Imagem de país excitante e criativo  
Abertura da sociedade à adoção de novas tecnologias e modelos de negócios  
Institucionalização de uma Secretaria da Economia Criativa na esfera federal  
Proliferação de incubadoras e start-ups nos setores criativos

## Fraquezas

Confusão conceitual  
Carência de séries estatísticas e estudos  
Fragilidade dos marcos regulatórios  
Ausência de um plano de economia criativa robusto e consensado entre pastas e com o setor privado  
Parco reconhecimento da economia criativa como estratégia de desenvolvimento  
Cultura da pirataria  
Limitada disponibilidade de linhas de financiamento aos empreendimentos criativos  
Falta de harmonização entre o olhar da economia criativa no setor produtivo e no governo federal  
Baixa produtividade da economia brasileira  
Infraestrutura de comunicações deficiente e cara  
Custo Brasil  
Baixa capacitação gerencial dos talentos criativos

## Oportunidades

Expansão do consumo doméstico de produtos e serviços criativos  
Penetração dos produtos e serviços no mercado internacional  
Conscientização do setor privado acerca do potencial da economia criativa  
Maior profissionalização dos trabalhadores criativos  
Formalização do setor  
Fortalecimento de iniciativas de comércio criativo no Mercosul (e.g. MICSur)

## Ameaças

Descontinuidade da política pública em vigor  
Crise econômica pós-2014  
Instauração de marcos regulatórios inadequados  
Fortalecimento de mercados criativos concorrentes  
Fuga de talentos



# A PROPRIEDADE INTELECTUAL, A INOVAÇÃO E A COMPETITIVIDADE

- A competitividade da economia nacional está diretamente baseada na sua capacidade de criar e inovar.
- Para assegurar o talento, criatividade, inovação e estimular iniciativas e investimentos em atividades econômicas intensas em criatividade, desenvolvimento e progresso tecnológico, é fundamental que haja respeito à propriedade intelectual.
- Os países com pontuação mais alta em Proteção Intelectual também possuem maior pontuação em produção criativa, em relação ao tamanho da sua economia\*.
- No curto prazo, os países deverão pagar mais para acessar invenções e ideias de fora.
- No longo prazo, ao assegurar que os inovadores internos possuam direitos claramente definidos relacionados à sua produção, estes terão maiores incentivos para inovar.

*\*Comparação recente feita pelo ITIF (The Information Technology and Innovation Foundation), com dados sobre a proteção da Propriedade Intelectual do Relatório Global de Competitividade do Fórum Econômico Mundial de 2014-2015 e do Índice e Inovação Global de 2014).*



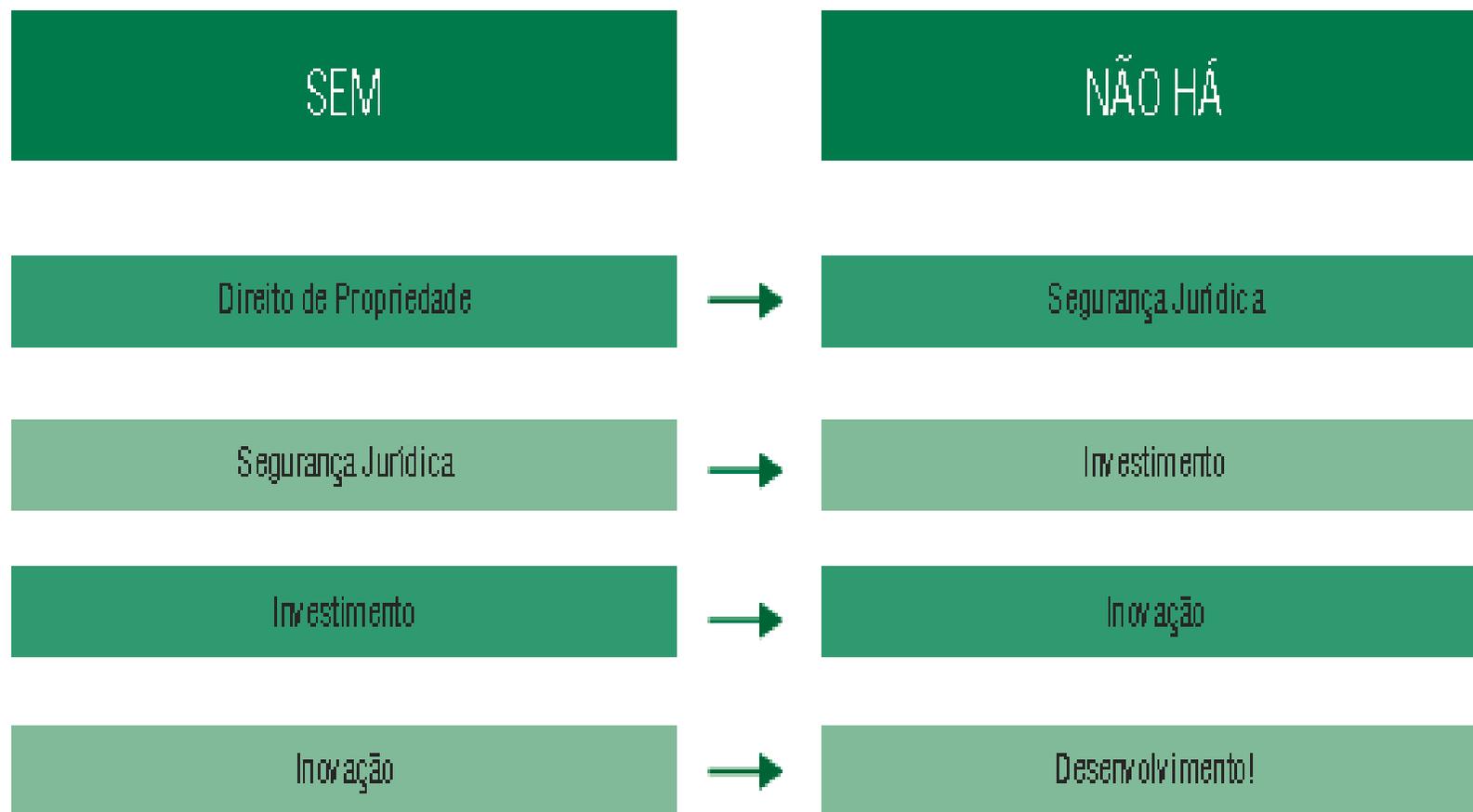
# A PROPRIEDADE INTELECTUAL, A INOVAÇÃO E A COMPETITIVIDADE

- Uma cultura de criação alastra-se das empresas para outras áreas da sociedade, e isso gera uma **população mais criativa e engajada**.
- Objetivos nacionais: levar a fronteira tecnológica para o exterior ou alcançá-la, com **sólidas proteções da Propriedade Intelectual** para invenções, empreendedorismo e o espírito criativo necessário para a **geração de um crescimento real**.
- A produção em larga escala de bens e serviços culturais depende da capacidade de seus criadores de se mobilizarem e utilizarem as mais recentes tecnologias, sempre respaldados por um **quadro legal-regulatório satisfatório à proteção dos direitos intelectuais**.
- Onde mais riqueza e diversidade cultural geram mais e melhor distribuição = **Estado reconhece a importância da propriedade intelectual e fomenta a sua proteção como estímulo à criatividade nacional para mais competitividade e internacionalização de bens e serviços**.
- Dar aos inventores e criadores a **segurança de poder investir na produção**, sem que haja a **inibição criativa por abusos e violações**.



# PARADIGMA DO DESENVOLVIMENTO

---





# PIRATARIA NO BRASIL

- A IIPA relatou, em 2013, em um estudo realizado para o governo brasileiro, que **81% dos brasileiros** que baixavam música ou filmes da Internet - incluindo indivíduos de todas as classes econômicas, regiões, faixas etárias e níveis de ensino - o faziam exclusivamente a partir de **fontes ilegais**.
- Um estudo conjunto da IPSOS e da Oxford Economics, de 2011, que trata exatamente das "Consequências Econômicas da Pirataria de Filmes" no Brasil, traz que "**mais da metade (55%) da população urbana brasileira (idade 18-64) é ativa em alguma forma de pirataria de filmes**, com um número estimado de 456 milhões de filmes-pirata obtidos ou assistidos nos últimos 12 meses até ao final do terceiro trimestre de 2010.";
- De acordo com o mesmo estudo, "**as perdas para a indústria do cinema**, ou seja, exibidores, distribuidores locais, produtores e varejistas, com a ausência de consumo formal foram de **R\$ 4,02 bilhões** – para se ter uma ideia é o equivalente a 35 vezes os lucros de bilheteria do Campeonato Brasileiro de Futebol em 2010”.
- Além disso, nesse estudo estima-se que esta atividade ilegal audiovisual custou ainda, por ano, **R\$ 976 milhões em receitas fiscais não arrecadadas pelo governo brasileiro e contabilizou em 92.000 empregos que não foram criados (ou se perderam) devido à pirataria**.
- Os treze setores da economia mais impactados por estas atividades, conforme demonstrado pelo Fórum Nacional Contra a Pirataria e Ilegalidade (FNCP), os **prejuízos acumulados chegaram a R\$ 24,5 bilhões em 2012**.



# CONCLUSÕES

- A produção cultural e intelectual é reconhecida como umas das maiores contribuições de nossos povos à sociedade.
- A proteção adequada a essas produções e criações promove o crescimento das indústrias ligadas à economia da informação e do conhecimento.
- Desenvolve a cultura, conhecimento e economia nacional. E aumenta a competitividade global.
- O aumento do resultado criativo de um País depende, fortemente, de sua capacidade de mobilizar criadores a utilizar novas tecnologias, lastreados por um adequado quadro legal e regulatório, que proteja a PI.
- São condições essenciais ao fomento da inovação, ao fortalecimento do empreendedorismo, incremento da competitividade; gerando, assim, mais postos de trabalho e tributos, colocando à disposição da sociedade bens e serviços inovadores, legítimos e de alta qualidade.



**OBRIGADO!**

**[ricardo.castanheira@mpaal.org.br](mailto:ricardo.castanheira@mpaal.org.br)**