

Cooperação e Desenvolvimento Regionais: Políticas e Sugestões para o Sector das Indústrias Culturais e Criativas de Macau

*Kou Seng Man**

I. Introdução

Desde o Retorno de Macau à Pátria, que o sector do jogo se vem mantendo em forte tendência de crescimento. Contudo, tal vigor veio a exercer uma certa influência negativa sobre a cidade. Por tal razão, o Governo Central da RPC indicou, no 11º Plano Económico Quinquenal (2006), que se deve “promover a diversificação adequada da economia de Macau”. A edição subsequente do Plano, de 2011, tornou a dar ênfase à continuidade da implementação dessa meta, apontando a necessidade de “se apoiar a capacidade de sectores inovadores em Hong Kong e Macau, acelerando a criação de novos focos de crescimento económico, de se dar impulso às capacidades de coordenação socioeconómica, de se apoiar Macau a que diversifique, de forma adequada, a sua economia, de acelerar o desenvolvimento de sectores como o turismo e o lazer, as convenções e os negócios, a medicina e os medicamentos tradicionais chineses, os serviços de ensino, as indústrias culturais e criativas, entre outros”. Com isso, percebe-se que o desenvolvimento de tais indústrias são um meio de promover a transformação do modelo económico local e uma forma de estimular a diversificação da economia. Isso não apenas está de acordo com as necessidades práticas da cidade, como corresponde aos planos traçados pelo país, tendo em vista o quadro do desenvolvimento local.

Nas Linhas de Acção Governativa para o ano financeiro de 2010, o Governo da RAEM indicou que “as indústrias culturais e criativas são um importante segmento da diversificação económica local”, criando, em Março de 2010, um departamento especializado no quadro do Instituto Cultural, com a finalidade de prestar apoio ao desenvolvimento desse sector. Tendo em consideração que tais indústrias possuem grande significância, não só para a diversificação adequada, mas ainda para ampliar a

* Exerce funções em um número de órgãos sem fins lucrativos, tais como o Instituto de Investigações Académicas Internacionais (Macau), de que é director em exercício; director do Instituto de Recursos Humanos Estratégicos de Guangdong/Hong Kong/Macau da Universidade Huaqiao.

capacidade produtiva da área cultural, optou-se pela necessidade de criar uma comissão especializada, detentora de ampla representatividade, no sentido de auxiliar o Governo da RAEM a preparar políticas, estratégias e medidas vocacionadas para a coordenação. Assim, em Maio do mesmo ano, foi formalmente estabelecido o Conselho para as Indústrias Criativas, que tem como missão apoiar projectos de desenvolvimento dessas indústrias em Macau, estimular a diversificação adequada e criar instituições de apoio financeiro voltadas para o desenvolvimento de longo prazo do sector. Consequentemente, em Outubro de 2013, o Governo da RAEM estabeleceu o Fundo das Indústrias Culturais. Além disso, as instituições de ensino superior locais uniram esforços, criando cursos específicos e treinando activamente recursos humanos da área cultural e artística.

Em 2014, considerando as exigências de desenvolvimento das indústrias culturais e criativas, o Governo da RAEM publicou o “Quadro da Política do Desenvolvimento das Indústrias Culturais” (referido doravante como “Quadro”), ao qual coube, em termos macro, definir com maior clareza o papel dessas indústrias, bem como os objectivos e tarefas específicas das respectivas políticas. Tendo por base as características de cada subsector das indústrias culturais e criativas, o “Quadro” especifica as seguintes quatro áreas-chave: “design criativo”, “exposições e espectáculos culturais”, “coleção de obras artísticas” e “media digital”; nelas estando distribuídos dezenas de ramos. Ao empregar “respeitar os padrões do mercado para apoiar o desenvolvimento das empresas” como princípio, o “Quadro” afirma que as Indústrias Criativas de Macau devem inspirar-se num padrão de desenvolvimento de grande escala. Ou seja, tendo como horizonte a cooperação regional, precisam de estender os seus tentáculos industriais, estando atentas à oportunidade de fundir as indústrias locais com as regiões circunvizinhas. Isso lhes permitirá atingir um nível máximo de eficiência, seguindo os padrões e as experiências do turismo, comércio e finanças – dando-lhes, desta forma, uma vertente cultural.

Chegadas aos dias de hoje, as indústrias culturais e criativas de Macau já deram forma a um sistema focado no Departamento das Indústrias Culturais e Criativas do Instituto Cultural (DICC), auxiliado pelo Conselho para as Indústrias Criativas (CIC), apoiado pelo o Fundo das Indústrias Culturais (FIC) e com a participação das instituições de ensino superior, nos termos das políticas definidas para o sector.

Além disso, na óptica do Governo da RAEM, as indústrias culturais e criativas são um tipo de “nova indústria”, sendo caracterizadas pelo seu

largo escopo, com grande diversidade de subsectores. Dada a sua complexidade, estão vinculadas e sobrepostas a sectores tradicionais. No contexto do seu desenvolvimento futuro, como definir as estratégias adequadas, assumindo o quadro da cooperação inter-regional? Trata-se de uma questão que muito merece discussão e estudos por parte do público envolvido.

II. Significado do desenvolvimento das indústrias culturais e criativas

O presente estudo tentará partir do conceito de indústrias culturais e criativas para discutir o seu significado. Contudo, este é um conceito sobre o qual os diversos países e regiões ainda não conseguiram chegar a um consenso. O artigo 3º do Regulamento Administrativo 26/2013 determina que “se entende por indústrias culturais¹ as actividades económicas que tenham por base vivências culturais e que, por meio da criatividade e da propriedade intelectual, visem produzir bens, prestar serviços e proporcionar experiências com valor cultural, bem como criar riqueza, oportunidades de emprego e promover a melhoria da qualidade de vida em geral”.

Desta definição, percebe-se que tais indústrias possuem as seguintes características:

1. Satisfação intelectual

Um dos significados mais importantes das indústrias culturais e criativas é que elas satisfazem determinados anseios intelectuais da humanidade. A teoria da hierarquia das necessidades, elaborada pelo psicólogo norte-americano Abraham Harold Maslow, afirma que os seres humanos possuem necessidades de sobrevivência, de segurança, de amar e ser amado, de respeito, de acumular conhecimentos, de apreciar a beleza e de realização pessoal. A partir do momento em que as exigências básicas,

¹ Em 1947, o sociólogo alemão Theodor Adorno e Max Horkheimer publicaram conjuntamente a obra *Dialética do Iluminismo*. Nela, foram eles os primeiros a precisar o conceito de indústrias culturais. Embora a nomenclatura atribuída por cada país não seja completamente idêntica, não são grandes as diferenças. O governo da RAEM nunca utilizou um único termo, sendo “indústrias culturais” e “indústrias culturais e criativas” utilizados de forma alternativa.

ou seja, as necessidades materiais, são satisfeitas, isso faz nascer necessidades intelectuais, de um patamar mais sofisticado. Consideramo-las uma tendência geral de desenvolvimento das comunidades humanas. Actualmente, por vivenciarmos um célere desenvolvimento sócio-económico, as necessidades materiais das pessoas podem ser satisfeitas com maior facilidade, de forma que o centro da procura comece a se trasladar para o campo intelectual.

Não erramos se afirmarmos que as indústrias criativas e culturais são um importante vector dos diferentes tipos de cultura e, também, que são um canal por meio do qual se satisfazem as necessidades intelectuais do público. O desenvolvimento dessas indústrias, por um lado, propicia às pessoas aquilo que buscam de cultura, de educação, de ciência e de tecnologia (ou mesmo de lazer); por outro, também aprimora a cultura geral e eleva o nível de conhecimentos das pessoas – o que importa em benefícios para a estabilidade social, e também possui um efeito positivo no desenvolvimento.

2. Criação de benefícios económicos

O mais recente relatório sobre estas indústrias, intitulado “Era da Cultura: Uma visão geral das indústrias culturais e criativas no globo”, foi elaborado conjuntamente pela UNESCO e pela Confederação Internacional de Autores e Compositores. Segundo o documento, as indústrias culturais e criativas são um pilar de sustentação da economia mundial, tendo-lhe dado um enorme contributo. Sem distinção entre os países desenvolvidos ou novos mercados emergentes, tais indústrias estão a tornar-se num activo estratégico para todas as economias, nacionais ou regionais. Ainda conforme o relatório, tais indústrias criaram, em 2013, um total de 2.25 biliões de dólares americanos, respondendo por 3% do GDP global, à frente das comunicações (1.57 biliões). Criaram cerca de 27.9 milhões de postos de trabalho mundialmente, o que corresponde a 1% da população mundial, mais do que toda a mão-de-obra combinada do sector automobilístico da Europa, Japão e Estados Unidos (25 milhões). O estudo providencia uma visão ampla da polarização mundial das indústrias culturais, o que demonstra a diversidade da cultura global. Nesse sentido, o texto organiza-se geograficamente, em capítulos sobre a Ásia-Pacífico, a Europa, a América do Norte, a América Latina, a África e o Médio Oriente. As indústrias culturais e criativas são classificadas em

onze áreas, incluindo “design publicitário”, “artes de construção”, “livros”, “jogos electrónicos”, “música”, “filmes”, “publicações”, “apresentações”, “transmissões radiofónicas”, “televisão” e “artes visuais”, sobre as quais são realizados estudos analíticos gerais. Dados indicam que a região Ásia-Pacífico é a mais próspera das indústrias culturais e criativas mundiais (com receitas totais de 743 mil milhões de dólares americanos), seguida da Europa (709 mil milhões), da América do Norte (620 mil milhões), da América Latina (124 mil milhões) e da África/Médio Oriente (58 mil milhões) ².

Com base nos dados acima descritos, percebe-se que o desenvolvimento das indústrias culturais e criativas é capaz de oferecer estímulos efectivos ao desenvolvimento económico, elevando o nível dos rendimentos da população e da captação de impostos para o Estado, beneficiando a economia e favorecendo o seu desenvolvimento sustentável.

3. Diversificação económica

Em relação à RPC e ao seu mercado doméstico, uma pesquisa realizada com 55 mil empresas de alcance nacional do sector da cultura e afins revela que, em 2017, tais empresas tiveram rendimentos operacionais totais de 9,195 biliões de RMB, um crescimento anual de 10.8% (valor nominal, sem dedução dos factores de preços). Essa percentagem representa um aumento de 3.3% – o qual persistiu no período posterior. Todo o sector cultural (e os dez subsectores relacionados) continua a ver as suas receitas crescer. De entre estes, há quatro com avanço de dois dígitos, nomeadamente os serviços de transmissão de informação cultural, tendo a “Internet+” como principal meio, cujos rendimentos atingiram 799 mil milhões de RMB e um crescimento de 34.6%; os serviços culturais e artísticos que arrecadaram receitas de 43.4 mil milhões de RMB, crescendo 17.1%; os serviços culturais de lazer e entretenimento, com receitas de 154.5 mil milhões, um aumento de 14.7%; a produção de objectos culturais, com receitas de 3.37 biliões de RMB, um crescimento de 11.4%. Em termos regionais, as empresas referidas realizaram receitas na ordem de 68.7 biliões de Yuan na Região Leste, cerca de 74.7% de todo o país. As Regiões Central, Oeste e Nordeste registaram, respetivamente, 1.49 biliões, 740 mil milhões e 98.8 mil milhões de Yuan, com participações

² Relatório da UNESCO: as indústrias criativas e culturais estão a tornar-se um activo estratégico em todos os países, *Chinese Culture Reported*, 7 de Março de 2016.

relativas de 16.2%, 8% e 1.1% do total nacional. No que concerne ao ritmo de crescimento, a Região Oeste cresceu 12.3%, a Central, 11.1%, a Leste 10.7%, enquanto a Região Nordeste caiu 0.9% — embora esta última tenha reduzido a sua contração de 12.1% no ano anterior³.

Quadro 1: Rendimentos das empresas do sector cultural e afim com alcance nacional ou acima (2017)

	Valor absoluto (100 milhões RMB)	Aumento em relação ao ano anterior (%)
Total	91950	10.8
Serviços e publicações de notícias	3566	7.2
Serviços de rádio e teledifusão	1749	6.1
Serviços de artes e cultura	434	17.1
Serviços cultural de informação e distribuição	7990	34.6
Serviços de design e criação cultural	11891	8.6
Serviços de lazer e entretenimento culturais	1545	14.7
Produção de obras de artesanato e belas-artes	16544	7.5
Produção de objectos culturais	9399	6.4
Produção de objectos culturais	33665	11.4
Produção de equipamentos de emprego exclusivo no sector cultural	5168	3.7
Região Leste	68710	10.7
Região Central	14853	11.1
Região Oeste	7400	12.3
Região Nordeste	988	-0.9

Fonte: Gabinete de Estatísticas Nacionais da RPC, cf. <http://www.stats.gov.cn>

³ Sítio do Gabinete de Estatísticas Nacionais da RPC, ver <http://www.stats.gov.cn>

1) Obs.:

Os índices de aumento do quadro são valores nominais, sem ajuste dos factores dos preços

2) Devido a questões de arredondamento, é possível haver diferenças entre factores e os seus totais.

3) A Região Leste inclui Pequim, Tianjin, Hebei, Shanghai, Jiangsu, Zhejiang, Fujian, Shandong, Guangdong, Hainan (dez províncias/municipalidades); a Região Central inclui Shanxi, Anhui, Jiangsu, Henan, Hubei e Hunan (6 províncias); a Região Oeste inclui Mongólia Interior, Guangxi, Chongqing, Sichuan, Guizhou, Yunnan, Tibete, Shaanxi, Gansu, Qinghai, Ningxia, Xinjiang (12 províncias, municipalidades e regiões autónomas); a Região Nordeste inclui Liaoning, Jilin e Heilongjiang (3 províncias).

Percebe-se um aumento frequente das categorias abrangidas pelas indústrias culturais e criativas (tal como ilustrado no quadro 1). Essas indústrias exercem um papel de extrema importância para realizar o ajuste nas estruturas produtivas, transformar o modelo de desenvolvimento económico, estimular a procura interna, aumentar o nível de emprego, e promover o crescimento e a diversificação económicos.

4. Fortalecimento das capacidades gerais

Após o fim da Guerra Fria, e sob a influência da Globalização, uma das consequências necessárias foi o facto de o nível da competitividade geral substituir a corrida ao armamento. O Poder Nacional Integral (PNI) passou a ser conhecido como o Poder Nacional ou a Força Nacional. Tal conceito indica a soma orgânica das capacidades que um país possui de, nas suas relações internacionais, de exercer influência. Além do poder efectivamente acumulado, também abrange o potencial e os seus mecanismos de transformá-lo em poder actual. O PNI reflecte o nível de liberdade e de impacto que um país possui na sociedade internacional, aferindo a hierarquia e o peso que possui, tornando-se um importante meio para realizar os seus interesses⁴.

⁴ Chen Xianguang, *Curso Elementar de Relações Internacionais Contemporâneas*. Xiamen: Xiamen University Press, 2003, págs. 16-17.

Vários autores propuseram formas distintas de calcular o PNI. Já no século XVII, o académico alemão H. Conring (1606-1681), fundador da escola do poder nacional, elencou um sistema de critérios para estudar o assunto, que em geral se aproxima do conceito utilizado modernamente. O criador da Economia Política clássica inglesa, William Petty (1623-1687), empregou métodos de análise quantitativa para realizar estudos comparativos do poder de uma nação. O economista inglês, Adam Smith (1723-1790), publicou em 1776 o seu *Ensaio sobre a Riqueza das Nações*, postulando que o poder financeiro é um importante índice da força nacional. No final do século XIX, o criador da teoria do poder marítimo nos Estados Unidos, o historiador Alfred Thayer Mahan (1840-1914), acreditava que o controlo dos mares era a mais importante medida do poder nacional. Mais recentemente, estudiosos como Ray Cline, director do Centro de Estudos Estratégicos e Internacionais da Universidade de Georgetown nos Estados Unidos, a Câmara de Planeamento Económico do Japão e Huang Shuofeng, pesquisador do Departamento de Estratégia da Academia de Ciências Militares (Exército de Libertação Popular), entre outros, tomaram em conta um grande número de elementos para recomendar um método de cálculo do PNI. Em resumo, o estudo do poder nacional passou da ênfase de um elemento para vários, de pesquisas qualitativas para pesquisas quantitativas, de abordagens estáticas a abordagens dinâmicas. A maior parte desses estudos, porém, é limitada, como a que enfatiza os factores do poder militar (posse de armas atómicas, capacidade de mobilização militar, capacidade de realizar operações militares, etc.), ou dos recursos e da capacidade produtiva – o que é difícil de quantificar e comparar.

No presente artigo, Poder Nacional Integrado (PIN) (em inglês, Comprehensive National Power, CNP) serve para indicar o poder geral de uma nação, incluindo *hard power*, como factores militares, e *soft power*, ou seja, influência política, económica, cultural, científico-tecnológica, etc. Por isso, tenta-se aqui indicar uma fórmula de cálculo que possa ser utilizada abrangentemente e que, ao mesmo tempo, possua uma abundância de índices capazes de medir e comparar o PNI, ou seja:

$$\text{CNP} = \sum_{i=1}^n (X_1W_1 + X_2W_2 + X_3W_3 + \dots + X_nW_n)$$

Nota: 1) CNP indica o Poder Nacional Integrado;

2) $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ indica os valores de cada factor;

3) $W_1, W_2, W_3, \dots, W_n$ indica o peso de cada factor.

Além do mais, uma característica da competição por PNI nos nossos dias é que a cultura adquiriu um estatuto e função muito evidentes. Há cada vez mais países que definem o acumular de soft power como uma importante estratégia de desenvolvimento. O *Comunicado da 5ª Reunião Conjunta da 17ª Comissão Central do PCC* afirma que: “é necessário promover um largo desenvolvimento da cultura e da sua prosperidade em nível correspondente, aumentando o soft power da nação, persistindo no rumo dado pela vanguarda cultural do socialismo; é necessário elevar o nível de civilidade de toda a nação, dando impulso à inovação cultural, aprofundando a reforma dos regimes culturais; é necessário atribuir maior vigor à vida cultural, incentivando o desenvolvimento e a prosperidade das suas indústrias, satisfazendo as demandas culturais crescentes do público, criando um sistema básico de serviços culturais públicos; é necessário fazer com que as indústrias culturais se tornem um pilar da economia nacional, valendo-se ao máximo das funções exercidas pela cultura, a saber, guiar a sociedade, educar o povo, estimular o progresso, estabelecendo um espaço intelectual comum para todo o povo da República Popular da China, estreitando a coesão da sociedade e a sua criatividade”. Donde se percebe que as indústrias culturais possuem uma importância óbvia.

Aprofundando um pouco mais, em comparação com os sectores tradicionais, as indústrias culturais e criativas possuem características como um alto patamar de conhecimentos, baixo nível de dispêndios, pouca influência sobre os índices de poluição, alta taxa de agregação de valor, elevado potencial de estímulo ao desenvolvimento. Ademais, também é capaz de se desdobrar em fortes estímulos à demanda e provocar efeitos de “spill over”⁵. Por tais razões, na medida em que as indústrias culturais e criativas se desenvolvem, torna-se possível aumentar o potencial geral da cooperação regional, elevando o poder geral da nação.

III. Análise da situação actual das indústrias culturais e criativas de Macau

Procederemos agora a uma análise da situação das indústrias culturais e criativas de Macau, o que será feito com base numa série de aspectos, nomeadamente seus mecanismos de gestão, dimensão da mão-de-

⁵ O efeito de “spill over” ocorre quando o desenvolvimento de um sector em particular induz o desenvolvimento de outro.

-obra envolvida, rendimentos dos serviços, aumento das receitas, gastos com pessoal, valor da formação de capital fixo, programas subsidiados pelo Fundo das Indústrias Culturais. Adicionalmente, também serão consideradas as opiniões de especialistas sobre a situação actual das indústrias culturais.

Conforme dados da Direcção dos Serviços de Estatística e Censos da RAEM, havia 1.708 instituições relacionadas com o sector das indústrias criativas a funcionar em Macau no ano de 2015, contabilizando mão-de-obra total de 10.192 funcionários, cujos rendimentos totais registaram 1.56 mil milhões de patacas. Os serviços tiveram receitas totais de 6.24 mil milhões, pelo que o valor agregado total (i.e., o seu contributo para a economia) foi de 2.05 mil milhões, cerca de 0.6% do valor agregado total em todos os sectores, enquanto a formação de capital fixo foi de 960 milhões de patacas (ver quadro 2).

Quadro 2: Estatísticas das indústrias culturais (2015)

	Organismos		Receitas dos serviços		Valor acrescentado bruto (VAB)		Despesas com pessoal		Formação bruta de capital fixo	
	Nº	10 ⁶ MOP	Peso (%)	10 ⁶ MOP	Peso (%)	10 ⁶ MOP	Peso (%)	10 ⁶ MOP	Peso (%)	
Total	1 708	6243,7	100,0	2 054,8	100,0	1 564,9	100,0	955,1	100,0	
Design criativo	919	1820,7	29,2	622,6	30,3	417,3	26,7	77,1	8,1	
Exposições e espectáculos culturais	168	1346,1	21,6	230,7	11,2	242,9	15,5	743,3	77,8	
Colecção de obras artísticas	109	87,8	1,4	34,1	1,7	27,8	1,8	3,6	0,4	
Mídia digital	512	2989,0	47,9	1 167,5	56,8	876,8	56,0	131,2	13,7	

Fonte: DSEC, cf. <https://www.dsec.gov.mo>

Em comparação com 2015, no ano seguinte havia 1.913 instituições envolvidas nas quatro grandes áreas das indústrias culturais de Macau, a saber, “design criativo”, “exposições e espectáculos culturais”, “colecção de obras artísticas” e “media digital”, o que atesta um aumento de 200 instituições. A mão-de-obra contratada cresceu 7.7%, para 11.003 funcionários, cujos rendimentos cresceram 9.3%, para 1.71 mil milhões de patacas; por seu turno, as receitas dos serviços cresceram 9.7% para 6.86 mil milhões de patacas. O produto do sector, isto é, a sua contribuição para a economia de Macau foi de 2.24 mil milhões, acusando um crescimento de 8.5% e respondendo por 0.6% do valor agregado em todos os sectores, em 2016 – mantendo-se no mesmo patamar do ano anterior. O total da formação de capital fixo pelas indústrias culturais foi de 470 milhões de patacas, indicando uma queda de 50.7% (cf. quadro 3).

Quadro 3: Estatísticas das indústrias culturais (2015)

	Organismos		Receitas dos serviços		Valor acrescentado bruto		Despesas com pessoal		Formação bruta de capital fixo	
	Nº	10 ⁶ MOP	Peso (%)	10 ⁶ MOP	Peso (%)	10 ⁶ MOP	Peso (%)	10 ⁶ MOP	Peso (%)	
Total	1 913	6 863,0	100,0	2 238,2	100,0	1 709,0	100,0	471,0	100,0	
Design criativo	1 021	1 804,3	26,3	610,0	27,3	429,2	25,1	37,7	8,0	
Exposições e espectáculos culturais	218	1 455,8	21,2	291,2	13,0	292,7	17,1	297,8	63,2	
Colecção de obras artísticas	110	127,7	1,9	53,1	2,4	25,7	1,5	24,1	5,1	
Mídia digital	564	3 475,1	50,6	1 283,8	57,4	961,5	56,3	111,3	23,6	

Fonte: DSEC, cf. <https://www.dsec.gov.mo>

Por meio da análise do documento “Estatísticas das Indústrias Culturais em 2016”, percebe-se que o desenvolvimento dos “media digital” é o mais ideal de todas as áreas, vindo em primeiro lugar nos itens “receitas dos serviços”, “valor agregado total” e “rendimentos da mão-de-obra”. É digno de atenção que, de entre esses itens, as “receitas dos serviços” é a mais alta das três outras áreas combinadas, sendo aproximadamente o dobro do “design criativo” e das “exposições e espectáculos culturais”, bem como 27 vezes o da “colecção de obras artísticas”. Em relação ao valor agregado total, a área dos “media digital” equivale a 1.4 vezes a soma das outras três. Por outro lado, “colecções de obras artísticas” ocupa a última posição em todos os campos, com uma marcada diferença entre as outras áreas, de modo que é necessário considerar como melhorar as suas perspectivas.

Os dados sobre os programas apoiados pelo Fundo das Indústrias Culturais indicam que desde a sua fundação em 2014 até ao presente (finais de Março de 2018), foram subsidiados um total de 142 projectos, cujo montante anual cresceu de 19 (2016) até 56. Importa realçar que, para este ano, metade das empresas solicitou apoio pela primeira vez.

O total dos apoios aprovados em 2017 chegou a 145 milhões de patacas. Os subsídios a fundo perdido cresceram de 18,5 milhões para 82 milhões. Os empréstimos sem juros avançaram de 14,2 milhões para 63 milhões. O montante total dos investimentos propiciados pelos apoios do governo também aumentou de 330 milhões em 2016 para 480 milhões no ano seguinte. Além de promoverem investimentos, as empresas subsidiadas também criaram 1.200 novos postos de emprego, 60% dos quais em Macau. Nos últimos dois anos, os programas que já terminaram os seus prazos de subsídios continuam a funcionar, com uma parte tendo começado a gerar lucros⁶.

⁶ O Fundo das Indústrias Culturais publicou os dados dos apoios concedidos em 2016 e 2017, cf. <https://www.gcs.gov.mo/showNews.php?PageLang=C&DataUcn=123280>

Especialistas têm diferentes percepções sobre a situação actual e futura das indústrias culturais de Macau. O especialista do interior da China, Xiong Chengyu, acredita que o rico património cultural é uma característica única de Macau; além disso, por ser uma cidade com perfil imigratório diversificado, ser-lhe-ia possível criar um novo modelo cultural, caso se consolide a diversificação económica e se lhe alie a força dos sectores do jogo e do lazer. Wang Yanyong, também estudioso do interior da China, crê que Macau deve atribuir importância à formação de recursos humanos para desenvolver as suas indústrias culturais e criativas, acelerando a exploração da ilha de Hengqin, utilizando a massa crítica produzida pela Universidade de Macau, aplicando estudos sectoriais, o que deve bastar para que se criem condições de desenvolvimento das indústrias em questão⁷. O académico José Luís de Salles Marques resume a situação actual das indústrias culturais e criativas de Macau em função dos seguintes pontos: (1) servem principalmente ao mercado local, com exportações para Hong Kong e China continental; (2) o seu principal mercado são as pequenas e médias empresas, além dos departamentos governamentais; (3) os segmentos mais representativos são os do design, artes visuais e propaganda, não sendo muito representativas as áreas relacionadas com o campo da informação; (4) já existe uma certa coordenação interna entre as instituições criativas, o que se pode verificar pela existência de um fluxo de produtos entre tais instituições; (5) o pessoal dessas instituições possui um bom nível educacional, mas ainda sente necessidade de maior aprimoramento e de acumular mais experiência; (6) Crê-se, ainda, que haja necessidade de maior espaço para a divulgação, localmente e no exterior, assim como de melhores contactos comerciais; (7) os principais agentes do sector são microempresas, cuja produção é de pequena escala e que paga salários medianos, similares aos de empresas equivalentes de outros sectores; (8) devido aos factores descritos acima, a escala de emprego é relativamente baixa, ao mesmo tempo que caracterizada por forte sazonalidade, estando as empresas, fundamentalmente, na dependência dos diversos tipos de planos de apoio oferecidos; (9) espera-se, adicionalmente, que o governo faça um maior trabalho de divulgação em seu favor e, concomitantemente, que aumente a transparência dos concursos públicos e a divulgação das consultas⁸.

⁷ Hao Yufan; Xiong Chengyu; Marques, José Luís (eds.). *Estratégias e desenvolvimento das indústrias culturais e criativas de Macau*. Pequim: China social sciences press, 2011, p. 19.

⁸ Marques, José Luís Salles. As indústrias culturais e criativas e seu desenvolvimento em Macau. *Revista de Administração Pública de Macau*, vol. 74. Macau: SAFB, 2006, págs. 1139-1159.

Ao sintetizar a análise da situação actual das indústrias criativas e as opiniões dos especialistas, não é difícil perceber que as indústrias culturais e criativas de Macau ocupam um espaço muito reduzido no panorama da economia local. Num contexto em que ainda se torna necessário reforçar a cooperação regional, verificam-se os seguintes problemas: (1) carência de recursos humanos e financeiros; (2) inexistência de apoio financeiro multilateral; (3) ausência de produtos culturais típicos; (4) poucos canais para comercialização e exportação desses produtos.

IV. Estudo das indústrias culturais e criativas de outros países e regiões

Um académico certa vez afirmou que “após especificar um nicho e uma direcção para Macau, é preciso definir qual o país cujas políticas para as indústrias culturais se adequam à sua situação concreta”⁹. Trata-se de um problema essencial no sentido de definir as políticas e de promover o desenvolvimento das indústrias culturais em Macau. Por tal razão, o presente artigo também estuda e se espelha no sector das indústrias culturais de alguns países e regiões.

1. A experiência do desenvolvimento das indústrias culturais e criativas no Reino Unido.

O Reino Unido foi onde primeiro surgiu o conceito de “indústrias criativas”, além de ter sido o primeiro país no mundo onde se elaboraram políticas para desenvolver o sector. Em Maio de 1997, o Primeiro Ministro Tony Blair propôs a criação de um grupo de trabalho especializado para essas indústrias, tendo em vista o objectivo do governo britânico de ajustar as suas estruturas produtivas e lidar com o problema do desemprego. Tal grupo avaliou a situação do sector e elaborou uma estratégia de desenvolvimento, especificando as indústrias criativas e culturais como uma importante ferramenta para reavivar a economia britânica. Em 1998, o governo britânico publicou o documento Roadmap para as indústrias criativas do Reino Unido, definindo com clareza o conceito de “Creative Industries” e adoptando medidas pró-activas para desenvolver

⁹ Ung Lai In . O desenvolvimento das indústrias culturais e criativas de Macau, visto a partir da experiência de outros países. *Economia de Macau* vol. 30. Macau: Associação de Economia de Macau, 2011, págs. 117-130.

o sector. Tais medidas incluíam intensificar a criação de mecanismos para administrar organizações, formar recursos humanos, dar suporte financeiro, apoiar sistematicamente a investigação e o desenvolvimento de produtos culturais, sua produção, comercialização e exportação, etc.; estabelecer um sistema de auxílio financeiro completo às indústrias culturais e criativas, incluindo investimentos e prémios, criação de fundos de risco, a oferta de empréstimos e a realização de fóruns financeiros regionais para viabilização económica. Estas medidas tiveram um papel de muito relevo para induzir o desenvolvimento célere do sector no Reino Unido, das quais são dignas de menção as seguintes:

1) Criação de um sistema de apoio aos recursos humanos, aliado a investigações sectoriais

Ao intensificar a formação e a educação dos recursos humanos, o Reino Unido criou um sistema de apoio aliado a investigações sectoriais. Nesse sentido, um grupo de órgãos governamentais, incluindo o Ministério da Educação, Desporto e Comunicação Social, o Ministério da Indústria e Comércio e o Ministério dos Negócios Estrangeiros, entre outros, concertaram-se para criar tal sistema. Uma primeira medida consistiu em projectos de reengenharia de recursos humanos, estabelecidos por instituições do género da Comissão para as Habilidades Industriais, criando bases para a formação em indústrias criativas nas instituições de ensino superior e nos órgãos de investigação, com isso se reforçando a especialização de recursos humanos no sector. Em segundo lugar veio o maior reconhecimento à educação artística dos jovens, estimulando a criatividade. Um terceiro ponto envolveu a intensificação da cooperação e os intercâmbios internacionais, usando as experiências conjuntas para estimular a criatividade e a capacidade de inovação do público. Em quarto lugar, promoveu-se o aumento geral do estatuto e da competitividade global do sector do design de entre as várias actividades económicas; para isso, o país captou elevados montantes de capitais estrangeiros e de empresas e absorveu um grande manancial de profissionais, o que fez com que o Reino Unido se tornasse a capital mundial das indústrias criativas. Por último, o Reino Unido ofereceu serviços de informações e consultas aos jovens dispostos a se profissionalizarem no ramo, incentivando pessoal altamente qualificado, designadamente estudantes de pós-graduação, a aliar os seus interesses académicos ao empreendedorismo¹⁰.

¹⁰ Liu Endong. O papel do governo no desenvolvimento das indústrias culturais e criativas do Reino Unido. *China Economic Times*, 7 de Julho de 2015.

De entre as instituições referidas, a Comissão para as Habilidades Culturais e Criativas (Creative & Cultural Skills, doravante referida por CHCC) é um dos órgãos de habilitações sectoriais reconhecidos pela Comissão para as Habilidades e Emprego do Reino Unido. Financiada pelo governo, cabe à iniciativa privada organizá-la independentemente. Os sectores abrangidos foram o manufactureiro, o do património cultural, do design, da literatura, da música, das artes cénicas, das artes visuais, entre outros. Cabe à Comissão executar cinco planos principais (ver quadro 4) ¹¹.

Quadro 4 Planos de formação de habilidades criativas (Reino Unidos)

Programa	Conteúdo
Programa de Aprendizagem Criativa (Creative Apprenticeships programme)	Para evitar desarticulação entre o sector económico e as instituições de ensino, a CHCC estimula os empregadores do sector a se tornarem membros da Academia Nacional de Habilidades Culturais e Criativas, planeando cursos de formação, seleccionando estudantes e para tanto obtendo subsídios do governo para formação. Este plano permite aos jovens a entrada directa no sector para adquirirem as suas habilidades profissionais, pelo que mais de 60% dos participantes continuam a trabalhar nas empresas da sua aprendizagem após conclusão da formação. Isto demonstra que o sistema de aprendizagem é capaz de criar oportunidades de emprego estável.
Programa de Escolhas Criativas (Creative Choices programme)	Através do portal “Escolhas Criativas”, além de ser possível divulgar oportunidades de emprego, também há meios de publicação de explicações detalhadas e sistemáticas sobre cada um dos sectores das indústrias culturais e criativas, dos tipos de carreiras disponíveis, do conteúdo de cada forma de trabalho e como acumular as habilidades profissionais necessárias a cada carreira. É possível, igualmente, convidar personalidades do ramo para compartilharem experiências e deixarem sugestões. São dignas de menção as páginas “Entre no Teatro” (Get into Theatre) e “Entre na Música” (Get into Music), desenhadas especialmente para esses dois ramos. Além disso, todo o ano são realizadas oficinas abertas, com as quais os jovens podem conhecer o ambiente do primeiro trabalho, o que os ajuda a escolherem as suas carreiras futuras.

¹¹ Situação do desenvolvimento das indústrias culturais e criativas do Reino Unido, cf. <https://incubator.moeasmea.gov.tw/news/activity/activity-none/988-2013-09-01-9.html>.

Programa	Conteúdo
Programa Projectos Criativos (Creative Blueprint programme)	Este programa analisa a procura das habilidades profissionais e o nível de procura do mercado nas indústrias culturais e criativas. Enquanto ponte entre instituições civis e o governo, a CHCC oferece informações completas e de alta qualidade sobre o sector, as quais não apenas demonstram a valia económica dessas indústrias, fazendo-lhe a promoção, mas ainda exercendo influência sobre a elaboração das políticas.
Programa de Padrões Profissionais (Professional Standards)	Este plano está incumbido da elaboração de Padrões Profissionais Nacionais (National Occupational Standards), para tanto elaborando lista das capacidades profissionais básicas exigidas por cada função específica no conjunto das indústrias culturais e criativas. Tal lista é publicada mediante aprovação pela Comissão Nacional de Habilidades e Emprego, em cuja versão actual há padrões profissionais para carreiras, tais como manufactura, activos culturais, design, joalheria, gestão de espaços culturais, profissionais liberais, etc. Com base nesses padrões, podem realizar-se registos e organizar-se as aprendizagens referidas acima. Ademais, lançando-se mão da consulta de opiniões sectoriais, pode criar-se um conjunto de certificações, exigíveis no processo de contratação.
Centro Bastidores (The Backstage Centre)	É um centro de ensaios para teatro, música e performances, reunindo num mesmo lugar pessoal técnico de bastidores, produtores, grupos de actores e estudantes. Por um lado, providencia espaço para profissionais e grupos, onde podem ensaiar, produzir espectáculos ou reciclar conhecimentos: por outro, oferece oportunidades a novatos para aprenderem e trabalharem com profissionais em espaços profissionais.

Fonte: *Mecanismo de formação de recursos humanos das indústrias criativas no Reino Unido: Comissão para as Habilidades Culturais e Criativas*. Fundo para o Desenvolvimento das Indústrias Culturais e Criativas de Taiwan, 2013.

2) Oferta de apoio financeiro de diversas fontes

Por um lado, as instituições culturais do Reino Unido utilizam o “Esquema 3-3” para financiamento. Um terço dos fundos vem do governo; outro terço vem de fundos sociais (p. ex. das lotarias e doações); a última parte vêm de actividades comerciais de organizações (como venda de ingressos, rendas dos espaços, entre outros). O “Esquema 3-3” é capaz de es-

timular a actividade das partes envolvidas, quer para disponibilizar espaços e condições para o desenvolvimento, quer para permitir que haja pressão e riscos. Esse tipo de indução produzida pelas políticas públicas exige que os participantes procurem activamente oportunidades, levantando recursos e abrindo mercados, para que os apoios desembolsados tenham o máximo de eficiência¹². Há, ainda, muitas instituições governamentais e associações públicas que contribuem para o Centro de Promoção das Indústrias Culturais de Londres, como a Comissão de Artes da Inglaterra, a Rede Comercial de Londres, os Fundos Sociais Europeus (União Europeia), os fundos de redes locais, o borough de Camden, o borough de Newham, o governo do borough da Tower Hamlets e a Autoridade de Desenvolvimento de Londres (London Development Authority), entre outros¹³.

3) Produtos culturais e criativos típicos

O sector de indústrias culturais e criativas do Reino Unido inclui dez ramos, tais como publicações, filmes, design de jogos electrónicos, software e serviços informáticos, design, música, propaganda, artes cénicas, manufactura. Trata-se do sector com o mais veloz crescimento na economia daquele país. Tomando as publicações como exemplo, o mercado do Reino Unido é o quinto em termos globais, sendo o que mais exporta no planeta. O seu produto total chega a 3 bilhões de libras esterlinas, contribuindo com 5.6% para a economia nacional. No sector das indústrias culturais e criativas, as publicações só ficam atrás do software. Em 2009, foram cerca de 130 mil os livros publicados, dos quais as 20 editoras de mais larga escala detinham 70% do mercado. Em geral, o mercado britânico de publicações dá ênfase à eficiência, valorizando as publicações com características peculiares. Percebe-se que: (1) este mercado enfatize a profissionalização das publicações, objectivando o efeito de criação de marcas; (2) adopte o modelo de gestão global, valorizando o comércio dos direitos de publicação; (3) siga as tendências do mercado, desenvolvendo activamente os livros digitais¹⁴.

¹² Xiong Chengyu. Insights do desenvolvimento das indústrias criativas do Reino Unido. Qiushi, vol. 7. Pequim: Comité Central do Partido Comunista, 2012, pág. 60.

¹³ A implementação das políticas locais para as indústrias culturais e criativas no Reino Unido, citado por http://hurleyscrapbook.blogspot.com/2011/02/blog-post_6915.html °

¹⁴ Wang Bingqing. As experiências do desenvolvimento com êxito das indústrias culturais e criativas no Reino Unido, ver http://whxcs.seac.gov.cn/art/2015/5/29/art_8431_228823.html.

2. A experiência do desenvolvimento das indústrias culturais e criativas na Coreia do Sul

O ensejo para o desenvolvimento das indústrias culturais e criativas na Coreia do Sul foi dado pelo impacto da tempestade financeira asiática em 1997. O impacto da crise foi sentido com muita força neste país, o que forçou o seu governo a reconsiderar o modelo de desenvolvimento económico e a procurar novos focos de crescimento. Actualmente, as indústrias culturais e criativas sul-coreanas são um típico exemplo do sector induzido pelas políticas públicas. Há políticas sistemáticas de apoio para todo o fluxograma produtivo (a montante e a jusante), incluindo a investigação e o desenvolvimento, a produção, a comercialização e a exportação de produtos culturais. Tal facto demonstra claramente o comportamento activo do governo no desenvolvimento dessas indústrias. De entre as práticas coreanas, são as seguintes as mais dignas de referência:

1) Aperfeiçoamento do quadro normativo

Em 1999, a Coreia do Sul adoptou a “Lei básica para o fomento das indústrias culturais”, primeira legislação geral sobre o tema, que clarificou as definições aplicáveis e estabeleceu as acções básicas específicas para o desenvolvimento do sector. A seguir, o governo sul-coreano reviu, parcial ou totalmente, a “Lei básica para a promoção da fotografia”, a “Lei dos direitos autorais”, a “Lei para a promoção do cinema”, a “Lei das apresentações artísticas”, a “Lei da difusão”, a “Lei da música e dos jogos”, com revogação ou alteração de 70% dos seus conteúdos para seguir as tendências dos tempos, oferecendo garantias legais para o desenvolvimento das indústrias culturais e criativas na era da informação electrónica¹⁵.

2) Criação de “Centros de apoio às indústrias culturais locais”, favorecendo o desenvolvimento regional equilibrado

O governo sul-coreano criou “Centros de apoio às indústrias culturais locais” (ver quadro 5) em diversos lugares, incluindo Pusan, Gwangju, Daejeon, Daegu, Chuncheon, Bucheon, Cheongju e Jeonju. Com a me-

¹⁵ Zhou Wenjing. *Políticas estrangeiras para as indústrias criativas e culturais e insights para Macau*. Macau: Departamento de Ciências Sociais e Humanidades da Universidade de Macau, 2012.

dida, ficou estabelecido um mecanismo de gestão para as indústrias culturais entre o governo central e o local, como ferramenta para encorajar o desenvolvimento balanceado no sector.

Quadro 5: Síntese dos centros de apoio às indústrias culturais locais da Coreia do Sul

Região	Nome do centro	Slogan	Fundação	Principal missão
Jeonju	Instituto de promoção da imagem e informação de Jeonju	Berço dos sectores de cultura e TI	06/2003	Realizar trabalhos preparatórios através do centro; Criar um centro de investigação para a formação de talentos culturais; Criar uma base estratégica para produtos culturais tradicionais; Construir um miniteatro multifunções em Jeonju; Apoiar o gabinete de formação em empreendedorismo.
Chuncheon	Fundação para o desenvolvimento das indústrias culturais de Chuncheon	As indústrias culturais começam em Chuncheon	04/2003	Exercer as funções de ensino técnico, apoio às informações e intercâmbio técnico para industrializar a cultura; Trabalhar em todo o processo de produção de animações (planeamento, produção, divulgação e derivados) Apoio à produção, à manufatura de amostras, à primeira exibição, ao desenvolvimento e ao design de produtos, etc.
Daejeon	Centro de apoio às indústrias culturais de Daejeon	Líder da nova geração de tecnologias de imagem	02/2002	Delegar a operação das instalações de equipamentos públicos; Delegar a operação do cinema de Daejeon (ensino de cinema); Aluguer e operação dos gabinetes de empresas de cinema; Apoio à produção de filmes; Apoio a operações relacionadas com outras indústrias culturais (actividades estudantis).

Região	Nome do centro	Slogan	Fundação	Principal missão
Pusan	Instituto de promoção das indústrias da informação de Pusan	Cidade do centro das indústrias de imagem e conteúdos culturais mais avançado da Ásia	07/2002	Apoio a empresas e produção de cinema local; Apoio à divulgação e comercialização; Formação de recursos humanos locais de cinema; Aluguer de equipamentos de fotografia e filmagem.
Cheongju	Fundação para a promoção das indústrias culturais de Cheongju	Fundando a marca de grande potência da indústria de conteúdos culturais	02/2002	Educação para o empreendedorismo; Formação de recursos humanos especializados; Operação de comités especializados (dois em cinco áreas, isto é, publicações, legal, tributário, contabilístico, de informação)
Bucheon	Instituto para a promoção de conteúdos digitais de Gyeonggi	Base de vanguarda da animação da Grande República Popular Coreana	03/2002	Apoio a exposições para o exterior e eventos nacionais; Apoio à produção de coleções de animação; Apoio à educação; Apoio à criação de redes nacionais e internacionais, divulgação e comercialização; Apoio à produção de conteúdos para telemóvel.
Daegu	Instituto para a promoção das indústrias da informação de Daegu	Criando um sistema de indústrias criativas locais para as empresas culturais de Daegu	07/2002	Gestão e operação dos equipamentos e máquinas do centro; Descobrir empresas promissoras e oferecer formação em empreendedorismo; Ensino técnico e sobre comercialização; Apoio à participação em mostras no estrangeiro, etc.
Jeju	Centro para o apoio das indústrias culturais de Jeju	Jeju criativa: centro local de inovação	04/2003	Prestar apoio e informação às empresas instaladas no Instituto para a Promoção das Indústrias do Conhecimento de Jeju; Oferecer informação sobre comercialização, formação em empreendedorismo;

Região	Nome do centro	Slogan	Fundação	Principal missão
				Apoio ao desenvolvimento de novos produtos tecnológicos; Apoio à participação em mostras no exterior, etc.
Gwangju	Instituto para a promoção das indústrias da informação de Gwangju	Ajudante da Cidade Brilhante: realizando o sonho de criar uma cidade digital mundial	01/2003	Exibição de filmes e outras atividades; Formação de especialistas em conteúdos culturais; Operação de exames para obtenção de certificados Adobe; Gerir Universidades e academias de Fotografia da Cidade; Gerir escolas de animação e bandas desenhadas infantis.
Mopko	Centro de apoio às indústrias culturais de Mopko	–	01/2005	Principais instalações: espaços para acomodar empresas culturais, salas de apoio para operações; administração de gabinetes para investigação, salas de exposição, salas de apoio à produção.

Fonte: Zhang Xiaoming, Yin Changlong, Li Pingzhu (eds.) *Relatório sobre o desenvolvimento das indústrias culturais no estrangeiro* (vol. 1). Pequim: Shehui Kexue Wenxian Chubanshe, 2007, p. 346.

3. A experiência do desenvolvimento das indústrias culturais e criativas no território de Taiwan

Taiwan foi uma das primeiras regiões a desenvolver as suas indústrias culturais e criativas. Devido à alteração do modelo económico nos anos 80 e a problemas correlacionados com o aumento das áreas de ócio, a reutilização desses espaços tornou-se um meio prático para enfrentar os problemas, pelo que o governo de Taiwan planeou a conversão de cinco grandes áreas de ócio (as velhas fábricas de bebidas alcóolicas de Taipei, Hualien, Taichung e Chiayi, além dos armazéns em Tainan) em “Parques Criativos”, dando início ao desenvolvimento dessas instituições.

Além de continuar a realizar o planeamento e a incentivar o desenvolvimento dos Parques Criativos de Huashan, Taichung, Hualien, Chiayi e Tainan, Taiwan também lhes associou o conceito de “eixos de desenvolvimento urbano”, fazendo com que, a partir do modelo de gestão já existente, lhe fosse acrescentada a noção de “cinturões sectoriais”, concatenando as indústrias de uma região e incentivando o desenvolvimento coordenado entre as indústrias culturais e criativas e a região em que se situam, com os efeitos positivos do crescimento compassado do produto e da quantidade dos recursos humanos disponíveis¹⁶. Presentemente, Taiwan já possui parques ou ruas criativas regionais com características típicas em todo o seu território, havendo estabelecido um modelo com ênfase principal nos cinco grandes Parques e nas diversas iniciativas regionais distribuídas pelo país. Através deles, Taiwan foi capaz de vitalizar o desenvolvimento das indústrias culturais e criativas em toda a sua extensão.

Em comparação com outros lugares, apesar de possuir uma área limitada e as suas cidades não terem muita escala, Taiwan conseguiu fazer com que os seus parques criativos prosperassem. A principal razão para tal foi que cada um deles foi capaz de tirar proveito das vantagens relativas que detém. Conforme as características do seu meio-ambiente, a economia, os recursos humanos disponíveis e o tipo de gestão profissional, foi definido um perfil de actuação, o rumo para o seu desenvolvimento e aproveitada a cooperação regional, beneficiando as complementaridades existentes. Mesmo num mercado competitivo, cada qual encontra o seu próprio nicho e cria uma imagem e marca para si mesmo.

4. Conclusão parcial

Após o estudo das experiências de outros países e regiões no campo das indústrias culturais e criativas, constatamos que o desenvolvimento verificado no Reino Unido, na Coreia do Sul e em Taiwan possui uma característica comum, a saber, que todos adoptaram o modelo de cooperação regional. Por meio dela resolveram-se problemas oriundos da escassez dos recursos financeiros e humanos e das limitações específicas do sector, tais como a pesquisa e o desenvolvimento, a produção, a comercialização e a exportação, entre outros.

¹⁶ Gestão e operação dos cinco grandes parques criativos, em https://www.moc.gov.tw/information_302_34100.html.

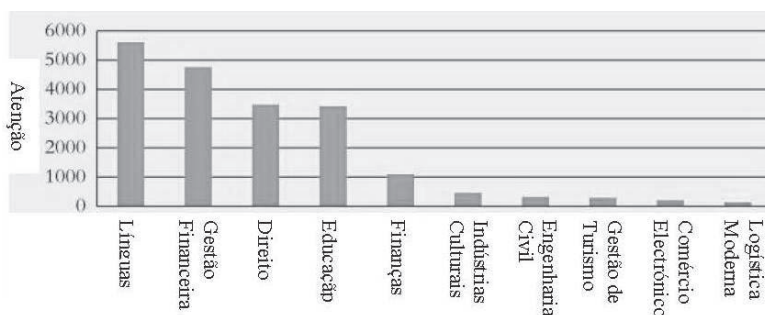
V. Sugestões sobre as políticas para o desenvolvimento das indústrias culturais e criativas em Macau

É inegável que o desenvolvimento das indústrias culturais e criativas é muito significativo para a sociedade como um todo. Tomemos então por referência a situação do sector para, usufruindo das experiências do desenvolvimento verificado em outros países e regiões, elaborarmos propostas viáveis de políticas para o sector em Macau.

1. Criação de um sistema de apoio aos recursos humanos, com base no modelo de cooperação regional

Com a implementação da iniciativa “Uma Faixa, Uma Rota”, a formação e o intercâmbio de recursos humanos começou a receber uma atenção cada vez maior. Nos termos do documento Relatório de Megadados sobre “*Uma Faixa, Uma Rota*” de 2017, 20.85% dos *media* e internautas dos países envolvidos na iniciativa acreditam que o desenvolvimento dos recursos humanos de “Uma Faixa, Uma Rota” beneficiam a internacionalização dessa mão de obra, criando oportunidades de emprego nessas regiões. Os *media* e internautas do interior da China concedem apoio generalizado ao reforço dos recursos humanos desta iniciativa, dando maior atenção às dez principais áreas, a saber, línguas, gestão financeira, direito, educação, finanças, indústrias culturais, engenharia civil, gestão de turismo, comércio electrónico e logística moderna (ver figura 1)¹⁷. De entre estes, recursos humanos para as indústrias culturais e criativas vêm em 6º lugar, dispensando a sua importância mais comentários.

Figura 1: Dez áreas de RH mais populares para as média e internautas do interior da China



Fonte: Centro Nacional de Megadados de “Faixa e Rota”. Relatório de Megadados sobre “Faixa e Rota” em 2017. Pequim: Shangwu Yinshuguan, 2017, pág. 199.

¹⁷ Centro Nacional de Megadados da iniciativa Uma Faixa, Uma Rota. *Relatório de Megadados sobre Faixa e Rota* de 2017. Pequim: Commercial Press, 2017, pág. 191

Actualmente, há quatro centros de ensino superior em Macau¹⁸ a oferecer cursos específicos sobre as indústrias culturais e criativas e, desde há muitos anos, a RAEM vêm mantendo fóruns de artes e cursos de extensão para formar recursos humanos em indústrias culturais, realizados conjuntamente com parceiros de Pequim, Chongqing, Sichuan, Heilongjiang, entre outros. Mais recentemente, o governo da RAEM também vem implementando um conjunto de medidas e políticas sectoriais, oferecendo ainda mais apoios e assistência para as pessoas e empresas envolvidas. Em termos de formação de pessoal, o Instituto Cultural lançou o “Plano de formação de recursos humanos gestores de artes e cultura”, assim como o “Plano de apoio financeiro a estudos de arte e cultura”. Com isso, promoveu activamente a formação de pessoal com capacidade e especialização para actuar no sector, tendo se constituído numa medida de incentivo às indústrias culturais. Além disso, o Instituto Cultural também coopera com o Instituto de Formação Turística para realizar cursos especiais de formação, tendo oferecido, desde 2011, o “Curso de certificação em administração artística”, o “Curso de certificação em gestão de espectáculos artísticos”, o “Certificado de gestão e comercialização para o mercado de artes visuais”, entre outros. Com estas medidas, tanto se oferecem oportunidades para a juventude de Macau melhorar os seus conhecimentos, como também se aumenta a reserva de mão-de-obra especializada para as indústrias culturais locais. Por meio da “Série de programas de subsídios para as indústrias culturais e criativas de Macau”, o governo da RAEM oferece auxílio aos seleccionados e, através de diversas plataformas, ajuda os trabalhadores do sector a acumular experiências práticas, aumentando as suas capacidades e competitividade, aproveitando as chances dadas pelo mercado. Por meio dos incentivos concedidos por tais políticas, forma-se e cria-se uma reserva de diversos tipos de recursos humanos no sector. Porém, na presente situação está claro que é o governo que está a funcionar como indutor. O modelo de educação e formação não é variado, o ciclo de formação é curto, não há intercâmbio e interação suficientes, inexistindo uma associação entre as instituições educativas e o sector económico durante a formação dos recursos humanos.

No momento, já existe um sistema de preparação de recursos humanos completo na região da Grande Baía Guangdong-Hong Kong-Macau,

¹⁸ As quatro instituições de ensino superior com cursos vocacionados para as indústrias culturais e criativas são: Instituto Politécnico de Macau, Universidade de São José, Universidade de Ciência e Tecnologia de Macau e Universidade da Cidade de Macau.

com um número de escolas de renome mundial e um quadro avançado de disciplinas. O sistema tem a vantagem única de combinar bases sólidas, tipologias diversificadas e internacionalização¹⁹. Na província de Guangdong há 11.15 milhões de profissionais com habilidades reconhecidas, dos quais 3.29 milhões de nível avançado. É o maior manancial em toda a China. Em toda a província há 156 escolas técnicas (incluindo 35 escolas vocacionais e 49 escolas vocacionais avançadas), com 571 mil alunos matriculados, o que corresponde a cerca de um quinto do total nacional. Índices como o nível de emprego dos recém-formados, resultados das reformas educacionais e das investigações científicas, notas em competições de habilidades, etc., são os melhores da China. Nos últimos dois anos, Guangdong investiu 145 milhões de RMB para acelerar a transição para recursos humanos de conhecimentos, habilidades e inovação, esperando-se que se tornem importantes pilares para o desenvolvimento económico de alta qualidade. Decidiu, ainda, apoiar, como prioridades provinciais, 83 tipos de manufacturas avançadas, serviços modernos e novos sectores estratégicos, além de 20 profissões especializadas dedicadas a sectores tradicionais vantajosos. As escolas técnicas de Guangdong criaram mais de 400 tipos de especialidades, cobrindo essencialmente cada um dos sectores e ramos produtivos modernos. 80% das 110 novas especialidades conseguiram vincular-se a sectores modernos. Em toda a província, 38 escolas técnicas mantêm cooperação geminada com mais de 150 grandes empresas backbone. Ao mesmo tempo, 10 dessas escolas estabeleceram alianças empresa-escola com 500 companhias; 86 escolas estão a cooperar com 36 parques provinciais de transferência industrial, que investiram 250 milhões de RMB para criar quinze escolas técnicas vinculadas a sectores industriais no Leste, Oeste e Norte da província de Guangdong²⁰. Percebe-se que a província de Guangdong possui uma abundância de pessoal habilitado, com formação de grande escala e ampla diversidade de áreas, tendo definido como característica própria o seu sistema de apoio a recursos humanos com base na associação entre escola e sector industrial. Por tal motivo, Macau pode cooperar com Guangdong, intensificando a formação dos seus recursos humanos, resolvendo o problema da mão-de-obra de que as suas indústrias culturais tanto carecem.

¹⁹ O Ministério da Educação incita à conclusão das políticas educativas para a Grande Baía, *Macao Daily News*, 15 de Julho de 2018.

²⁰ Mão-de-obra com habilidades estimada em 10 milhões, o maior número do país, *Macao Daily News*, 3 de Abril de 2018.

De hoje em diante, recomenda-se que, ao adoptar-se o modelo de cooperação regional, se continue a alargar o intercâmbio educacional básico, aprofundando a cooperação no ensino superior, promovendo o ensino profissionalizante, procurando, pragmaticamente, o reforço das boas marcas alcançadas pela ciência, tecnologia e inovação, pelo ensino básico e superior, retirando os obstáculos à elaboração das políticas públicas, como a cooperação para a realização de cursos, para o ensino profissionalizante, para a reforma escolar, para o intercâmbio de professores e alunos e para o reconhecimento mútuo de títulos e cursos. Em termos de ensino superior, é necessário dar impulso ao desenvolvimento coordenado, mantendo conversações bilaterais e multilaterais entre governos e criar mecanismos de coordenação e cooperação. É preciso criar, conjuntamente, um grupo de centros de pesquisa de ponta, de centros de inovação que integrem escolas e empresas, serviços de informação científico-tecnológico-educacional e plataformas de cooperação para a região da Grande Baía. Deve considerar-se a organização conjunta de uma “Universidade Unida da Baía”²¹, reforçando de diversas maneiras a formação de recursos humanos. Além disso, merece também aperfeiçoamento uma série de regimes da Grande Baía, como os seguros médicos, a imigração, a tributação e a previdência. Importa criar uma política de internacionalização de recursos humanos, atraindo novos talentos do interior da China e do estrangeiro, indivíduos de alto nível, transformando Guangdong-Hong Kong-Macau num foco para recursos humanos inovadores de ponta, de alcance internacional²². Assim será possível criar um sistema de apoio aos recursos humanos para o desenvolvimento das indústrias culturais e criativas de Macau.

2. Aperfeiçoamento das políticas de apoio financeiras, com base no modelo de cooperação regional

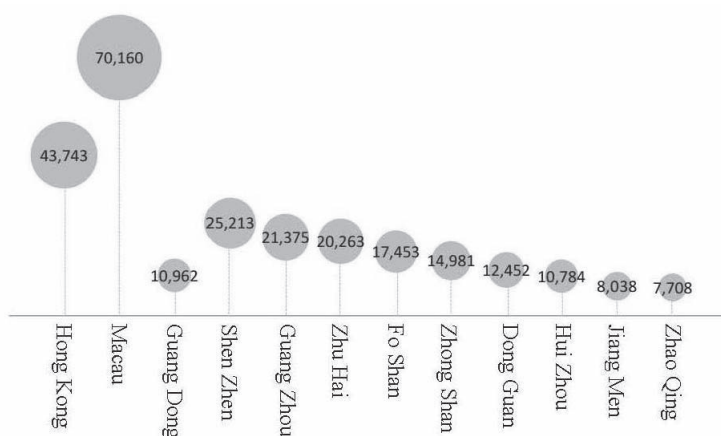
Presentemente, o Fundo das Indústrias Culturais é a principal agência de fomento do sector em Macau. Há duas modalidades de apoio, a saber, subsídios a fundo perdido (incluindo “pagamentos de projectos” e “pagamentos de juros de empréstimos bancários”) e os empréstimos sem juros. São formas pouco variadas de apoio financeiro. Por outro lado,

²¹ Especialistas de Guangdong-Hong Kong-Macau investigam o desenvolvimento da educação na Grande Baía, *Macao Daily News*, 15 de Julho de 2018.

²² Guo Shiping. *A Grande Baía no Mundo*. Guangzhou: Guangdong People's Publishing House, 2018, Pág. 253.

as indústrias culturais e criativas de Macau têm problemas como a sua pequena escala, a baixa capitalização e as dificuldades de financiamento. Desta forma, o governo da RAEM deve reagir a tal situação e suas tendências, alterando as políticas de apoio financeiro vigentes.

Figura 2: PIB per capita das cidades da Grande Baía em 2016 (valores em US\$)



Fonte: *Situação da Baía Guangdong-Hong Kong-Macau* em 2016. Hong Kong: Grupo de Investigação do Secretariado da Assembleia Legislativa de Hong Kong, 2018, pág. 5.

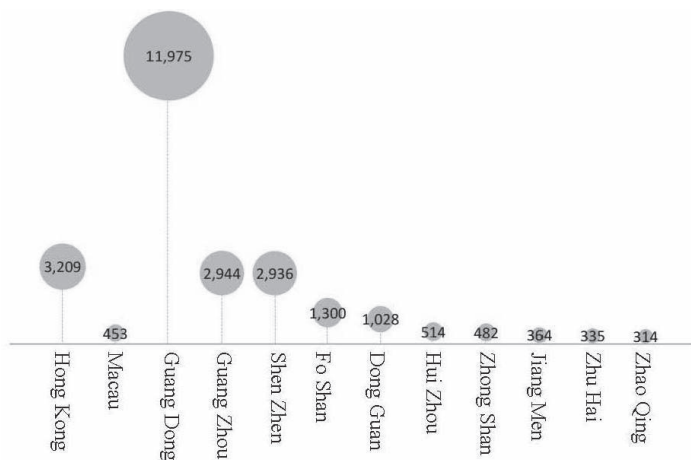
Em 2016, Macau era a cidade com mais alto PIB per capita da Baía Guangdong-Hong Kong-Macau, com US\$ 70.160 (ver figura 2). No entanto, em termos de PIB total, a RAEM vem em 8º lugar (de 11 cidades), contando com apenas US\$ 45.3 mil milhões, um montante não muito expressivo. A Grande Baía localiza-se no delta do Rio das Pérolas, com grande escala económica e demográfica, na província que primeiro se abriu para o exterior na China, sendo hoje uma das três grandes baías do país²³. São grandes os seus fluxos de comércio²⁴, pelo que é a região

²³ As três grandes baías da China são Pequim-Tianjin-Hebei, Xangai-Nanjing-Hangzhou e Guangdong-Hong Kong-Macau.

²⁴ O fluxo total de comércio exterior das nove cidades do interior da China que compõem a Grande Baía atingiu 910.2 mil milhões de dólares em 2016, cerca de 25% do total nacional. Isso significa que, adicionados os respetivos valores de Hong Kong e Macau, a Grande Baía responderia por mais de um quarto de todo o comércio exterior da China. Além disso, as nove cidades em questão dispunham de 22.6 mil milhões de dólares americanos em 2016, ou 18% do total nacional.

com a economia mais aberta do país. Com a transformação do modelo produtivo e a elevação da escala de valor, em anos recentes a Grande Baía tornou-se um foco para as empresas de alto teor científico e tecnológico, com intensos fluxos de investimento e de inovação. Com uma área de 56.000 km², em 2016 possuía 67.74 milhões de residentes permanentes. Embora a área da Grande Baía não chegue a 1% do território nacional, com menos de 5% da população total do país, em 2016, a Grande Baía respondia por 12% do PIB da RPC. As 11 cidades que a constituem podem ser classificadas em 3 categorias. A primeira delas envolve Hong Kong, Guangzhou, Shenzhen, todas com PIB superior ou próximo de 300 mil milhões de dólares, o que não é pequeno face a qualquer PIB provincial de toda a China. Em segundo lugar vêm Foshan e Dongguan, cada uma contando entre 100 e 130 mil milhões de dólares. Em terceiro vêm as outras seis cidades. Cada uma delas possui um PIB entre 31 e 52 mil milhões²⁵. Pode ver-se que Macau, sob o modelo de cooperação regional, pode aproveitar-se a escala económica da Grande Baía para aperfeiçoar a política de apoios financeiros às suas indústrias culturais.

Figura 3: PIB total das cidades da Grande Baía em 2016 (valores em 100 milhões de US\$)



Fonte: *Situação da Baía Guandong-Hong Kong-Macau*. Hong Kong: Grupo de Investigação do Secretariado da Assembleia Legislativa de Hong Kong, 2018, pág. 5.

²⁵ *Situação da Baía Guandong-Hong Kong-Macau em 2016*. Hong Kong: Grupo de Investigação do Secretariado da Assembleia Legislativa de Hong Kong, 2018, pág. 4.

No longo prazo, uma vez implementado o modelo de cooperação regional, Macau progressivamente aperfeiçoará as suas políticas de apoio financeiro ao sector das indústrias culturais e criativas. Primeiramente, deve diversificar a fonte dos apoios, ora muito unitária, podendo tentar unir forças com os outros governos, empresas e associações da Grande Baía para criar fundos de investimento conjuntos, aumentando as fontes de capitalização, criando um sistema de apoios financeiros flexível, diversificado, com múltiplos níveis e com alcance amplo, sobre vários ramos no sector. Em segundo lugar, deve implementar uma política de apoio financeiro diferenciada, definindo-lhe um conjunto de serviços multifuncionais, incluindo investimentos, capitalização, subsídios, garantias, isenções de juros, empréstimos, seguros, incubação, injeção de fundos e parcerias. É preciso ter em conta os variados níveis de desenvolvimento das empresas no sector, oferecendo-lhes formas diversificadas de apoio. Para aquelas que estiverem numa fase inicial, é preciso oferecer-lhes fundos de incubação, subsídios, apoios a fundo perdido, empréstimos sem juros, financiamentos especiais. Para as que se encontrarem numa etapa de desenvolvimento das suas operações, deve oferecer-se, por exemplo, garantias de crédito, capitalização ou empréstimos, orientando investimentos ou cooperações, etc. Para as que já se encontrarem num patamar maduro, é válido usar empréstimos de activos intangíveis, injectar recursos massivos, auxiliar a listagem em bolsa para capitalização, entre outros. Em terceiro lugar, há a necessidade de realizar estudos para elaborar políticas de apoio voltadas para as necessidades reais de cada ramo no sector das indústrias culturais e criativas, por exemplo reduções e isenções tributárias ou outras vantagens, encorajando a criação de novos produtos ou serviços securitários. Ao desenvolver esses produtos, em relação às empresas ou aos serviços e produtos do sector, será possível aumentar, passo a passo, a proporção dos apoios a essas indústrias em relação aos gastos do governo, aprimorando as leis financeiras (e de outros domínios) aplicáveis.

3. Criação de parques criativos, com base no modelo de cooperação regional

Macau é dotada de um conjunto de vantagens, políticas, históricas, geográficas, económicas, culturais e de políticas públicas. Entretanto, pelas restrições criadas pela sua área reduzida e pelo facto de as indústrias culturais e criativas serem fragmentadas, ainda que se utilizem os velhos prédios industriais para instalar parques criativos, não há experiência

administrativa para desenvolvê-los, pelo que será difícil produzir massa crítica²⁶. A província de Guangdong, por outro lado, concentra os seus parques criativos na região do Delta do Rio das Pérolas, ou seja, muito próximos da RAEM, e que têm experiências de desenvolvimento, gestão e operação. Nos últimos anos, as indústrias culturais dessa província avançaram rapidamente, galgando constantemente novos degraus. O Bureau Nacional de Estatísticas apurou que, em 2016, as receitas das indústrias culturais e relacionadas de Guangdong atingiram 425.67 mil milhões de RMB, ou 1/7 do sector nacional, tendo mantido o primeiro lugar, em termos de províncias/municipalidades nacionais por quinze anos. Foi essa província que criou a “Experiência de Guangdong”, modelar para o desenvolvimento das indústrias culturais e criativas em todo o país²⁷. Baseando-nos em estatísticas incompletas, no momento há vários tipos de parques distribuídos pela província. São mais de 300 bases, das quais 49 de nível nacional e²⁸, provincial. Dessas, cerca de 200 receberam certificação governamental de nível de município ou superior. Foi esse conjunto de instituições que deu corpo à zona de parques criativos da província de Guangdong (seja como clusters ou bases). Em termos dos ramos existentes, há sete tipos de parques, envolvendo indústrias criativas, ciência e tecnologia cultural, artes e cultura, turismo cultural, manufatura cultural, media e gerais. Há cinco modelos principais de actuação: “cultura + revitalização das áreas antigas”, “parques científicos e tecnológicos + cultura”, “bases empresariais modelo”, “indústrias culturais de distribuição especializadas” e “desenvolvimento de recursos culturais peculiares” 28. Assim, Macau pode inspirar-se nas experiências de Guangdong e, por outro lado, também pode cooperar com a província, para criar novos parques, desenvolvendo novos produtos representativos e alargando os seus meios de comercialização e exportação.

²⁶ “Massa crítica” é um fenómeno comum na sociedade. Num sistema social, quando determinada situação atinge um determinado patamar, isso permite que se torne auto-sustentável, dando impulso a que continue a se desenvolver. “Massa crítica” também é comum na vida económica, indicando os efeitos segundo os sectores e actividades económicas concentrados em espaços determinados, sendo capazes de criar forças centrípetas, atraindo ainda mais de outras regiões. Trata-se de um elemento fundamental para a criação e crescimento de áreas urbanas.

²⁷ Huang Yuhui. As receitas das indústrias culturais de Guangdong mais altas do país, crescem por 15 anos seguidos, Yangcheng Evening News, 9 de Maio de 2018.

²⁸ Situação actual e rumo para o desenvolvimento da zona de parques das indústrias culturais de Guangdong, em <https://f.qianzhan.com/yuanqu/detail/180716-b0bd732d.html> °

Dando um passo mais, Guangdong e Macau possuem vantagens próprias, peculiaridades regionais, diferentes nichos/funções e bases para as indústrias culturais e criativas. Existe forte complementaridade em termos das suas capacidades de formação de recursos humanos, de manutenção de recursos, de abertura aos mercados, de investigação e de desenvolvimento de técnicas, de gestão e de operações, entre outras. Através da cooperação regional, Guangdong e Macau podem fundar parques criativos dotados de competitividade e de influência internacional. Assim, é possível aumentar a abertura ao exterior e intensificar os intercâmbios, usando da sua massa crítica para atrair um grande número de recursos. Também há maior conveniência para que se absorvam recursos de qualidade, contribuindo para a criação, no longo prazo, de um cluster de parques criativos de qualidade mundial.

VI. Resumo

Para as indústrias culturais e criativas, cultura é o conteúdo, criatividade é a alma, indústria é o vector. Porém, cultura não se torna necessariamente em indústria, nem indústria tem que ter conteúdo cultural. No processo em que a cultura se transforma em indústria, é indispensável a criatividade. Nestes termos, é preciso procurar o seguinte:

Cultura, criatividade e indústria devem estar aliadas organicamente²⁹. Por isso, devemos integrar-nos e participar do desenvolvimento da Grande Baía Guangdong-Hong Kong-Macau, e adoptar o modelo de cooperação regional para dar impulso ao desenvolvimento das indústrias culturais e criativas de Macau, por meio da criação de um sistema de apoio aos recursos humanos, do aperfeiçoamento das políticas de apoio financeiro e da criação de parques criativos. Somente assim é possível dar vida às palavras da ex-Directora-Geral da UNESCO, Irina Bokova: “as indústrias culturais e criativas criaram um belo futuro para a humanidade

²⁹ Li Jiaceg. Unindo culturas diversas e desenvolvendo as indústrias culturais e criativas, *Journal of Macau Polytechnic Institute*, vol. 55. Macau: IPM, 2014, págs. 173-179.

