

PROJETO DE LEI Nº 582 DE 11 DE JUNHO DE 2019.

APROVADO PRELIMINARMENTE
À PUBLICAÇÃO E, POSTERIOREMENTE
À COMISSÃO DE CONST., JUSTIÇA
E REDAÇÃO
Em 11/06/2019

Institui a Política de Incentivo à Economia Criativa no Estado de Goiás.

1º Secretário

A ASSEMBLÉIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE GOIÁS, nos termos do art. 10 da Constituição Estadual, decreta e eu sanciono a seguinte lei:

Art. 1º Esta Lei institui a Política Estadual de Incentivo à Economia Criativa, suas definições, princípios norteadores, e objetivos.

Art. 2º Para efeitos desta Lei considera-se Economia Criativa os ciclos de produção, individual ou coletivo, de distribuição, circulação, consumo e fruição de bens e serviços oriundos dos setores cujas atividades produtivas visem exclusivamente à criação de produtos, bens ou serviços, de valor cultural, intelectual, social e artístico.

Art. 3º Consideram-se setores de empreendimento da Economia Criativa os seguintes ramos:

- I - Setor das expressões culturais: artesanato, culturas populares e regionais, culturas indígenas, culturas afro-brasileiras, artes visuais e arte digital;
- II - Setor das artes de espetáculo: dança, música, circo e teatro;
- III - Setor do audiovisual: cinema, televisão, rádio, mídias sociais;
- IV - Setor de publicidade e mídia impressa: livros, imprensa e publicações;
- V - Setor de design: de interiores, de gráfico, de joias, de brinquedos, de moda;
- VI - Setor das artes visuais: pinturas, esculturas, fotografias;
- VII - Setor de sítios culturais: museus, bibliotecas, sítios arqueológicos;
- VIII - Setor Tecnológico: desenvolvimento de softwares, aplicativos e jogos eletrônicos.

Art. 4º São princípios norteadores da Política Estadual de Incentivo à Economia Criativa:

- I - Diversidade cultural;
- II - Sustentabilidade socioeconômica;
- III - Inovação criativa;
- IV - Inclusão Social;
- V - Incentivo ao empreendedorismo.

Art. 5º O Poder Público deverá promover a Política Estadual de Incentivo à Economia mediante a adoção das seguintes ações:

- I - Produção de informação, conhecimento e ampla divulgação sobre a Economia Criativa;
- II - Formação para profissionais e empreendedores criativos;
- III - Fomento aos empreendimentos criativos;
- IV - Criação e adequação de marco legal para a Economia Criativa;
- V - Institucionalização da Economia Criativa.

Art. 6º São instrumentos da Política Estadual de Incentivo à Economia Criativa:

- I - O crédito para a produção e comercialização;
- II - A pesquisa e o desenvolvimento tecnológico;
- III - A assistência técnica;
- IV - A capacitação gerencial, e a formação de mão de obra qualificada;
- V - O associativismo, o cooperativismo, os arranjos produtivos locais e os sistemas produtivos e redes de Economia Criativa;
- VI - As certificações de origem social e regional, e de qualidade dos produtos;
- VII - As informações de mercado;
- VIII - Os fóruns, câmaras e conselhos setoriais, públicos e privados.

Art. 7º Na formulação e execução da Política de que trata esta Lei, o Poder Público deverá:

- I - Estabelecer parcerias com entidades públicas e privadas, nos termos da Lei;

II - Considerar as reivindicações e sugestões do setor criativo e dos consumidores;

III - Apoiar o comércio interno dos produtos da Economia Criativa;

IV - Estimular investimentos produtivos direcionados ao atendimento das demandas do mercado criativo;

V - Fomentar a pesquisa e o desenvolvimento de tecnologias de produção que visem à elevação da qualidade dos produtos e serviços;

VI - Incentivar e apoiar a organização dos empreendedores criativos;

VII - Ofertar linhas de crédito e de financiamento para a produção e comercialização em condições adequadas de taxas de juros e prazos de pagamento.

Art. 8º Terão prioridade de acesso ao crédito e financiamento de que trata o inciso VII do artigo 7º, os empreendedores criativos:

I - De micro, pequeno e médio porte;

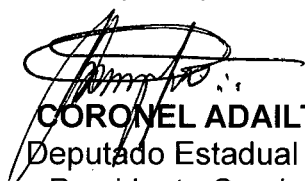
II - Capacitados para a produção e comercialização de produtos e serviços criativos;

III - Organizados em associações, cooperativas, arranjos produtivos locais e sistemas produtivos e redes de Economia Criativa;

IV - Detentores de certificações de qualidade, de origem, de produção ou, ainda, por meio de selos sociais ou de comércio justo.

Art. 9º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala das Sessões, aos 11 (onze) dias do mês de junho de 2019.



CORONEL ADAILTON
Deputado Estadual – PP
Presidente Comissão
de Turismo

Ref.: PROJETO N.º DE 11 DE JUNHO DE 2019.

Justificativa

O presente projeto de lei visa instituir a Política de Incentivo à Economia Criativa no Estado de Goiás. Entende-se por Economia Criativa, os ciclos de produção, individual ou coletivo, de distribuição, circulação, consumo e fruição de bens e serviços oriundos dos setores cujas atividades produtivas visem exclusivamente à criação de produtos, bens ou serviços, de valor cultural, intelectual, social e artístico.

Deste modo, “a Economia Criativa¹ abrange os ciclos de criação, produção e distribuição de bens e serviços que usam criatividade, cultura e capital intelectual como insumos primários”.

De acordo com o relatório 2018 da Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD), o comércio global de bens criativos é um setor resiliente e em expansão impulsionado, principalmente, pela China.

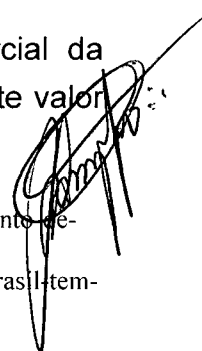
Os dados referentes ao período de 2002 a 2015, mostram que durante este período, o valor do mercado global para bens criativos duplicou de 208 bilhões de dólares, em 2002, para 509 bilhões de dólares em 2015.

Design e artes visuais são os setores com maior desempenho, sendo que moda, design de interiores e joias representaram 54% de exportações de bens criativos em economias desenvolvidas e 70% (incluindo brinquedos) em economias em desenvolvimento.

Segundo Pamela Coke-Hamilton², diretora da divisão comercial da UNCTAD, “a economia criativa tem valor tanto cultural quanto comercial. Este valor

¹ Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - Sebrae. Disponível: https://m.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/segmentos/economia_criativa/como-o-sebrae-atua-no-segmento-de-economia-criativa/

² Disponível em: <https://nacoesunidas.org/economia-criativa-global-mostra-resiliencia-e-crescimento-brasil-tem-saldo-comercial-no-setor/>



duplo levou governos em todo o mundo a focar na expansão e no desenvolvimento de suas economias criativas como parte de estratégias de diversificação econômica e de esforços para estimular prosperidade e bem-estar”.

Para Coke-Hamilton, as indústrias criativas geram renda através de comércio e direitos de propriedade intelectual, criando, dessa forma, novas oportunidades, especialmente para pequenas e médias empresas.

De acordo com o relatório, as exportações de bens criativos do Brasil somaram 923,4 milhões de dólares em 2014. Bens de design, como moda, acessórios, design de interiores e joias foram as principais exportações.

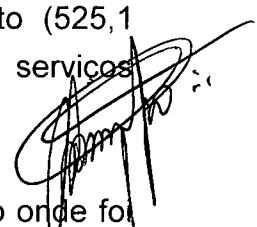
Novas mídias, como filmes, representaram 102 milhões de dólares, seguidas por artes visuais (92 milhões de dólares), e artes e artesanato (73 milhões de dólares).

Os principais mercados de destino para as exportações de bens criativos do Brasil foram as Américas (63%), Europa (24%), África (9%) e Ásia (4%). Os principais parceiros exportadores para bens criativos foram os Estados Unidos, Reino Unido, Peru, Angola e Chile.

De acordo com dados do relatório, o Brasil teve balança comercial positiva com seus principais parceiros comerciais. O relatório também destacou que, em 2014, o setor empregou mais de 11 milhões de pessoas (com cerca de 2 milhões de novos empregos).

No total, exportações de serviços criativos do Brasil chegaram a 1,8 bilhão de dólares em 2014, lideradas por Pesquisa e Desenvolvimento (525,1 milhões), serviços de computador (946,9 milhões), audiovisual e serviços relacionados (265,4 milhões) e serviços de informação (71,3 milhões).

Em Goiás, o Instituto Mauro Borges - IMB realizou um estudo onde foi constatado que o setor de Economia Criativa representa 6,9% do PIB goiano, empregando quase 300 mil pessoas e com uma remuneração anual total de R\$ 5,2 bilhões.



De acordo com o IMB, o setor de Economia Criativa está em plena expansão, e vem aumentando cada vez mais sua participação no PIB do estado, além de ser uma área que conta com um elevado capital humano, um dos fatores fundamentais para o aumento da produtividade e da inovação na economia.

O Observatório Brasileiro da Economia Criativa do Estado de Goiás, com sede no Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas - Media Lab/UFG organizou a Coleção Dimensões³ que apresenta o levantamento quantitativo dos setores da Economia Criativa em Goiás.

De acordo com o levantamento, o Estado de Goiás apresenta um grande potencial na área de jogos, pois nos últimos anos a região de Goiânia foi palco de eventos do setor, como: CBLOL - Campeonato Brasileiro de League of Legends - RIOT, Circuito Geek, GameGlg e MeetUp Games do GameDev. Além destes, há movimentação de diversos coletivos, associações, grupos de pesquisas e de trabalhos formados por desenvolvedores independentes de jogos de Goiás que promovem discussões e mostras no intuito de aproximar o público e fomentar o mercado goiano.

Com relação ao artesanato, segundo dados referentes ao ano de 2015, os dez municípios goianos com maior número de artesãos e trabalhadores manuais cadastrados são: Cristalina com 200 trabalhadores cadastrados, Pirenópolis com 131 cadastrados, Ipameri com 113 cadastrados, Alto Paraíso com 106 cadastrados, Piracanjuba com 90 cadastrados, Goiânia com 87 cadastrados, Vianópolis com 87 cadastrados, Anápolis com 82 cadastrados, Alexânia com 79 cadastrados e por último Uruaçu com 67 trabalhadores cadastrados.

Ainda de acordo com a pesquisa, há destaque para as atividades em cerâmica, principalmente nos municípios de Aparecida de Goiânia e Ipameri, escultura em madeira em Silvânia, móveis rústicos em madeira em Formosa, trabalho com fibra vegetal (palha de milho, folha de bananeira etc.) no distrito de Olhos D'Água e no município de Alexânia, artesanato mineral em Cristalina e pintura em cabaça.

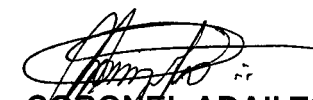
³ Disponível em: <https://www.medialab.ufg.br/n/71540-observatorio-da-economia-criativa-de-goias>

No que toca ao setor da Moda, o levantamento concluiu que esse setor em Goiás envolve uma diversidade de profissionais e é bastante significativo na produção nacional. Entretanto, os dados coletados só apresentaram 6.255 empresas e 37.077 pessoas empregadas nas CNAEs cadastradas na RAIS/2014, ou seja, apenas uma parcela da cadeia que está formalizada. A dinâmica das indústrias de confecções em Goiás tende a terceirização, e isso parece facilitar e dinamizar o processo produtivo ao mesmo tempo em que aumenta a taxa de informalidade no setor.

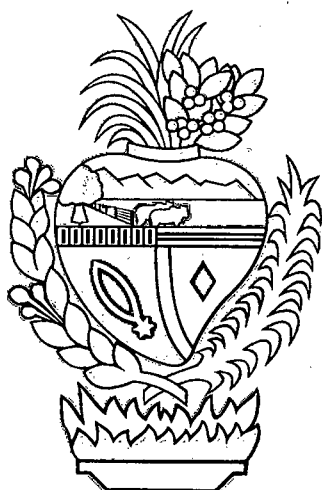
Os exemplos citados acima representam apenas alguns setores que abarcam a economia criativa em Goiás. Como vimos anteriormente, a economia criativa é uma atividade produtiva importante para o mercado nacional e tem um potencial econômico no Estado.

Por essas razões peço aos nobres colegas de Parlamento a aprovação deste Projeto de Lei.

Sala das Sessões, aos 11 (onze) dias do mês de junho de 2019.



CORONEL ADAILTON
Deputado Estadual – PP
Presidente Comissão
de Turismo



ASSEMBLEIA LEGISLATIVA

ESTADO DE GOIÁS

A CASA DO POVO

PROCESSO LEGISLATIVO
2019003879

Aduação: 27/06/2019
Projeto : 582 - AL
Origem: ASSEMBLEIA LEGISLATIVA - GO
Autor: DEP. CORONEL ADAILTON
Tipo: PROJETO
Subtipo: LEI ORDINÁRIA
Assunto: INSTITUI A POLÍTICA DE INCENTIVO À ECONOMIA CRIATIVA NO
ESTADO DE GOIÁS.



PROJETO DE LEI Nº 582 DE 11 DE JUNHO DE 2019.

APROVADO PRELIMINARMENTE
À PUBLICAÇÃO E, POSTERIORMENTE
À COMISSÃO DE CONST., JUSTIÇA
E REDAÇÃO

Em 06/06/2019

1º Secretário

Institui a Política de Incentivo à Economia Criativa no Estado de Goiás.

A ASSEMBLÉIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE GOIÁS, nos termos do art. 10 da Constituição Estadual, decreta e eu sanciono a seguinte lei:

Art. 1º Esta Lei institui a Política Estadual de Incentivo à Economia Criativa, suas definições, princípios norteadores, e objetivos.

Art. 2º Para efeitos desta Lei considera-se Economia Criativa os ciclos de produção, individual ou coletivo, de distribuição, circulação, consumo e fruição de bens e serviços oriundos dos setores cujas atividades produtivas visem exclusivamente à criação de produtos, bens ou serviços, de valor cultural, intelectual, social e artístico.

Art. 3º Consideram-se setores de empreendimento da Economia Criativa os seguintes ramos:

- I - Setor das expressões culturais: artesanato, culturas populares e regionais, culturas indígenas, culturas afro-brasileiras, artes visuais e arte digital;
- II - Setor das artes de espetáculo: dança, música, circo e teatro;
- III - Setor do audiovisual: cinema, televisão, rádio, mídias sociais;
- IV - Setor de publicidade e mídia impressa: livros, imprensa e publicações;
- V - Setor de design: de interiores, de gráfico, de joias, de brinquedos, de moda;
- VI - Setor das artes visuais: pinturas, esculturas, fotografias;
- VII - Setor de sítios culturais: museus, bibliotecas, sítios arqueológicos;
- VIII - Setor Tecnológico: desenvolvimento de softwares, aplicativos e jogos eletrônicos.



Art. 4º São princípios norteadores da Política Estadual de Incentivo à Economia Criativa:

- I - Diversidade cultural;
- II - Sustentabilidade socioeconômica;
- III - Inovação criativa;
- IV - Inclusão Social;
- V - Incentivo ao empreendedorismo.

Art. 5º O Poder Público deverá promover a Política Estadual de Incentivo à Economia mediante a adoção das seguintes ações:

- I - Produção de informação, conhecimento e ampla divulgação sobre a Economia Criativa;
- II - Formação para profissionais e empreendedores criativos;
- III - Fomento aos empreendimentos criativos;
- IV - Criação e adequação de marco legal para a Economia Criativa;
- V - Institucionalização da Economia Criativa.

Art. 6º São instrumentos da Política Estadual de Incentivo à Economia Criativa:

- I - O crédito para a produção e comercialização;
- II - A pesquisa e o desenvolvimento tecnológico;
- III - A assistência técnica;
- IV - A capacitação gerencial, e a formação de mão de obra qualificada;
- V - O associativismo, o cooperativismo, os arranjos produtivos locais e os sistemas produtivos e redes de Economia Criativa;
- VI - As certificações de origem social e regional, e de qualidade dos produtos;
- VII - As informações de mercado;
- VIII - Os fóruns, câmaras e conselhos setoriais, públicos e privados.

Art. 7º Na formulação e execução da Política de que trata esta Lei, o Poder Público deverá:

- I - Estabelecer parcerias com entidades públicas e privadas, nos termos da Lei;



- II - Considerar as reivindicações e sugestões do setor criativo e consumidores;
- III - Apoiar o comércio interno dos produtos da Economia Criativa;
- IV - Estimular investimentos produtivos direcionados ao atendimento das demandas do mercado criativo;
- V - Fomentar a pesquisa e o desenvolvimento de tecnologias de produção que visem à elevação da qualidade dos produtos e serviços;
- VI - Incentivar e apoiar a organização dos empreendedores criativos;
- VII - Ofertar linhas de crédito e de financiamento para a produção e comercialização em condições adequadas de taxas de juros e prazos de pagamento.

Art. 8º Terão prioridade de acesso ao crédito e financiamento de que trata o inciso VII do artigo 7º, os empreendedores criativos:

- I - De micro, pequeno e médio porte;
- II - Capacitados para a produção e comercialização de produtos e serviços criativos;
- III - Organizados em associações, cooperativas, arranjos produtivos locais e sistemas produtivos e redes de Economia Criativa;
- IV - Detentores de certificações de qualidade, de origem, de produção ou, ainda, por meio de selos sociais ou de comércio justo.

Art. 9º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala das Sessões, aos 11 (onze) dias do mês de junho de 2019.


CORONEL ADAILTON
Deputado Estadual – PP
Presidente Comissão
de Turismo

Ref.: PROJETO N.º DE 11 DE JUNHO DE 2019.

Justificativa

O presente projeto de lei visa instituir a Política de Incentivo à Economia Criativa no Estado de Goiás. Entende-se por Economia Criativa, os ciclos de produção, individual ou coletivo, de distribuição, circulação, consumo e fruição de bens e serviços oriundos dos setores cujas atividades produtivas visem exclusivamente à criação de produtos, bens ou serviços, de valor cultural, intelectual, social e artístico.

Deste modo, “a Economia Criativa¹ abrange os ciclos de criação, produção e distribuição de bens e serviços que usam criatividade, cultura e capital intelectual como insumos primários”.

De acordo com o relatório 2018 da Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD), o comércio global de bens criativos é um setor resiliente e em expansão impulsionado, principalmente, pela China.

Os dados referentes ao período de 2002 a 2015, mostram que durante este período, o valor do mercado global para bens criativos duplicou de 208 bilhões de dólares, em 2002, para 509 bilhões de dólares em 2015.

Design e artes visuais são os setores com maior desempenho, sendo que moda, design de interiores e joias representaram 54% de exportações de bens criativos em economias desenvolvidas e 70% (incluindo brinquedos) em economias em desenvolvimento.

Segundo Pamela Coke-Hamilton², diretora da divisão comercial da UNCTAD, “a economia criativa tem valor tanto cultural quanto comercial. Este valor

¹ Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - Sebrae. Disponível: https://m.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/segmentos/economia_criativa/como-o-sebrae-atua-no-segmento-de-economia-criativa/

² Disponível em: <https://nacoesunidas.org/economia-criativa-global-mostra-resiliencia-e-crescimento-brasil-tem-saldo-comercial-no-setor/>

duplo levou governos em todo o mundo a focar na expansão e no desenvolvimento de suas economias criativas como parte de estratégias de diversificação econômica e de esforços para estimular prosperidade e bem-estar”.

Para Coke-Hamilton, as indústrias criativas geram renda através de comércio e direitos de propriedade intelectual, criando, dessa forma, novas oportunidades, especialmente para pequenas e médias empresas.

De acordo com o relatório, as exportações de bens criativos do Brasil somaram 923,4 milhões de dólares em 2014. Bens de design, como moda, acessórios, design de interiores e joias foram as principais exportações.

Novas mídias, como filmes, representaram 102 milhões de dólares, seguidas por artes visuais (92 milhões de dólares), e artes e artesanato (73 milhões de dólares).

Os principais mercados de destino para as exportações de bens criativos do Brasil foram as Américas (63%), Europa (24%), África (9%) e Ásia (4%). Os principais parceiros exportadores para bens criativos foram os Estados Unidos, Reino Unido, Peru, Angola e Chile.

De acordo com dados do relatório, o Brasil teve balança comercial positiva com seus principais parceiros comerciais. O relatório também destacou que, em 2014, o setor empregou mais de 11 milhões de pessoas (com cerca de 2 milhões de novos empregos).

No total, exportações de serviços criativos do Brasil chegaram a 1,8 bilhão de dólares em 2014, lideradas por Pesquisa e Desenvolvimento (525,1 milhões), serviços de computador (946,9 milhões), audiovisual e serviços relacionados (265,4 milhões) e serviços de informação (71,3 milhões).

Em Goiás, o Instituto Mauro Borges - IMB realizou um estudo onde foi constatado que o setor de Economia Criativa representa 6,9% do PIB goiano, empregando quase 300 mil pessoas e com uma remuneração anual total de R\$ 5,2 bilhões.

De acordo com o IMB, o setor de Economia Criativa está em plena expansão, e vem aumentando cada vez mais sua participação no PIB do estado, além de ser uma área que conta com um elevado capital humano, um dos fatores fundamentais para o aumento da produtividade e da inovação na economia.

O Observatório Brasileiro da Economia Criativa do Estado de Goiás, com sede no Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas - Media Lab/UFG organizou a Coleção Dimensões³ que apresenta o levantamento quantitativo dos setores da Economia Criativa em Goiás.

De acordo com o levantamento, o Estado de Goiás apresenta um grande potencial na área de jogos, pois nos últimos anos a região de Goiânia foi palco de eventos do setor, como: CBLOL - Campeonato Brasileiro de League of Legends - RIOT, Circuito Geek, GameGlg e MeetUp Games do GameDev. Além destes, há movimentação de diversos coletivos, associações, grupos de pesquisas e de trabalhos formados por desenvolvedores independentes de jogos de Goiás que promovem discussões e mostras no intuito de aproximar o público e fomentar o mercado goiano.

Com relação ao artesanato, segundo dados referentes ao ano de 2015, os dez municípios goianos com maior número de artesãos e trabalhadores manuais cadastrados são: Cristalina com 200 trabalhadores cadastrados, Pirenópolis com 131 cadastrados, Ipameri com 113 cadastrados, Alto Paraíso com 106 cadastrados, Piracanjuba com 90 cadastrados, Goiânia com 87 cadastrados, Vianópolis com 87 cadastrados, Anápolis com 82 cadastrados, Alexânia com 79 cadastrados e por último Uruaçu com 67 trabalhadores cadastrados.

Ainda de acordo com a pesquisa, há destaque para as atividades em cerâmica, principalmente nos municípios de Aparecida de Goiânia e Ipameri, escultura em madeira em Silvânia, móveis rústicos em madeira em Formosa, trabalho com fibra vegetal (palha de milho, folha de bananeira etc.) no distrito de Olhos D'Água e no município de Alexânia, artesanato mineral em Cristalina e pintura em cabaça.

³ Disponível em: <https://www.medialab.ufg.br/n/71540-observatorio-da-economia-criativa-de-goias>



No que toca ao setor da Moda, o levantamento concluiu que esse setor em Goiás envolve uma diversidade de profissionais e é bastante significativo na produção nacional. Entretanto, os dados coletados só apresentaram 6.255 empresas e 37.077 pessoas empregadas nas CNAEs cadastradas na RAIS/2014, ou seja, apenas uma parcela da cadeia que está formalizada. A dinâmica das indústrias de confecções em Goiás tende a terceirização, e isso parece facilitar e dinamizar o processo produtivo ao mesmo tempo em que aumenta a taxa de informalidade no setor.

Os exemplos citados acima representam apenas alguns setores que abarcam a economia criativa em Goiás. Como vimos anteriormente, a economia criativa é uma atividade produtiva importante para o mercado nacional e tem um potencial econômico no Estado.

Por essas razões peço aos nobres colegas de Parlamento a aprovação deste Projeto de Lei.

Sala das Sessões, aos 11 (onze) dias do mês de junho de 2019.



CORONEL ADAILTON
Deputado Estadual – PP
Presidente Comissão
de Turismo