

BOLETIM AMGDC nº28

EMPREGO NA ECONOMIA CRIATIVA

NO ESTADO DE SÃO PAULO

Evidências, dinâmicas e
implicações para as Políticas
Públicas Culturais



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	3
1. Estimativa dos empregos na cultura e economia criativa.....	6
Gráfico 1 - Razão entre as outras formas de ocupação e os empregos formais na economia criativa, por grupos de atividades.	6
Estado de São Paulo, 2023	6
Gráfico 2 - Evolução dos ocupados na economia criativa.	8
Gráfico 3 -Variação anual dos ocupados na economia criativa.....	9
Gráfico 4 - Evolução dos ocupados na economia criativa.	10
Gráfico 5 - Distribuição dos ocupados da economia criativa, segundo grupos de atividades.	11
Gráfico 6 - Variação anual da ocupação total e na economia criativa	12
2. Incorporação da indústria criativa à política cultural estadual	13
CONCLUSÃO.....	18

INTRODUÇÃO

A produção de indicadores voltados ao setor cultural ainda representa um desafio relevante para o acompanhamento sistemático da área. Enquanto em outros campos das humanidades já existem referenciais consolidados e séries estatísticas amplamente utilizadas, no âmbito da cultura e da economia criativa o esforço de mapeamento das atividades e de construção de indicadores capazes de evidenciar o alcance, a dimensão e os efeitos das ações públicas é um processo recente. Essa dificuldade decorre, em grande medida, das características próprias do setor, marcado pela diversidade de atividades, linguagens e modelos de organização do trabalho, bem como pela coexistência de vínculos formais e informais e por transformações associadas a mudanças tecnológicas, comportamentais e institucionais.

Nesse cenário, a ausência de indicadores consolidados e comparáveis limita uma visão consolidada do campo e fragiliza a capacidade de orientar decisões estratégicas. Como se trata de um processo ainda em construção, a produção restrita de dados impacta diretamente a atuação de gestores públicos, pesquisadores e formuladores de políticas, que operaram com uma visão limitada do setor. É nesse contexto que o mapeamento e o acompanhamento de uma série histórica de indicadores de emprego na cultura e na economia criativa se tornam fundamentais, ao permitir compreender a dimensão efetiva da ocupação no setor, suas dinâmicas internas e sua contribuição para o desenvolvimento econômico e social voltado ao Estado de São Paulo.

Tendo em vista esse desafio, a Secretaria da Cultura, Economia e Indústria Criativas do Estado de São Paulo (SCEIC) tem buscado estruturar suas ações a partir de evidências empíricas qualificadas, reconhecendo que decisões estratégicas mais eficazes dependem de diagnósticos sólidos e atualizados. Essa diretriz se expressa tanto na valorização de indicadores do setor cultural e criativo quanto na busca por parcerias institucionais capazes de assegurar rigor técnico e continuidade analítica.

Nesse sentido, em 2024 a SCEIC estabeleceu parceria com a Fundação SEADE para a elaboração de uma série histórica dedicada ao mapeamento dos empregos na área da cultura e economia criativa, materializada no Boletim de Empregos na Economia Criativa¹, com atualizações periódicas ao longo do ano de 2026. Essa iniciativa soma-se a outros estudos desenvolvidos em conjunto com a Fundação SEADE, que vêm subsidiando o desenho, o monitoramento e a avaliação das políticas públicas do setor cultural e da economia criativa paulista.

A atualização contínua e periódica desses indicadores não se limita à consolidação estatística, mas responde à necessidade de acompanhar um setor sensível a ciclos econômicos, crises e oportunidades. Ao permitir identificar tendências estruturais, antecipar vulnerabilidades e avaliar os efeitos de políticas públicas e de apoio institucional, o mapeamento da ocupação na cultura e na economia criativa no Estado de São Paulo constitui uma ferramenta estratégica para a gestão pública da área, além de contribuir para a construção de índices passíveis de acompanhamento e padronização ao longo do tempo.

A metodologia adotada no estudo foi elaborada pela Fundação SEADE e se orienta por referenciais alinhados às principais recomendações internacionais, hoje também presentes em pesquisas e estudos recentemente produzidos no Brasil². A delimitação das atividades da economia criativa baseia-se na estrutura revisada da Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD), desenvolvida em parceria com a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), que oferece referências estatísticas atualizadas para a mensuração da economia criativa. Essa abordagem compatibiliza códigos de atividades econômicas (ISIC) com produtos

¹ Fundação Seade (2025) Metodologia e cálculo da estimativa dos ocupados na economia criativa no Estado de São Paulo <https://www.transparenciacultura.sp.gov.br/wp-content/uploads/2026/01/Estimativa-dos-ocupados-na-Economia-Criativa-no-Estado-de-Sao-Paulo.pdf>

² Brasil. Ministério da Cultura. Plano da Secretaria de Economia Criativa: políticas e diretrizes e ações (2011 a 2014). Brasília, 2012; FIRJAN. A cadeia da indústria no Brasil. Rio de Janeiro, 2008. FUNDAP. Economia Criativa na cidade de São Paulo: diagnóstico e potencialidade. São Paulo, 2011; IBGE. Sistema de informações e indicadores Culturais 2007-2010. Rio de Janeiro, 2013; INSTITUTO PENSAR. Primeiro diagnóstico da economia criativa do Estado de São Paulo. São Paulo, 2015; UNCTAD. Creative economy report, 2010. Genebra, 2010. Secretaria Municipal do Desenvolvimento Econômico e Trabalho do Município de São Paulo. DIEESE. Observatório do Trabalho de São Paulo. <https://observatoriodotrabalho.prefeitura.sp.gov.br> Itaú Cultural. <https://www.itaucultural.org.br/publicacoes>

e serviços criativos, classificados segundo o Harmonized System (HS) e o Extended Balance of Payments Services (EBOPS), estabelecendo correspondência com os sistemas nacionais de classificação de atividades (CNAE) e de produtos (PRODLIST). Essa decisão confere ao estudo maior comparabilidade internacional e aderência a padrões reconhecidos, ao mesmo tempo em que permite ajustes às especificidades da realidade brasileira e paulista.

O desenho metodológico parte da articulação de duas fontes de dados complementares. A primeira contempla os registros administrativos da Relação Anual de Informações Sociais (RAIS), que captam os vínculos formais de trabalho regidos pela Consolidação das Leis do Trabalho e pelo Regime Jurídico Único do serviço público. A segunda corresponde à Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua), utilizada para estimar outras formas de ocupação, como trabalhadores por conta própria, empregados sem carteira assinada e empregadores de pequenos negócios. Essa combinação revela-se especialmente relevante para a cultura e a economia criativa, setor em que a informalidade e os arranjos de trabalho não tradicionais têm peso expressivo.

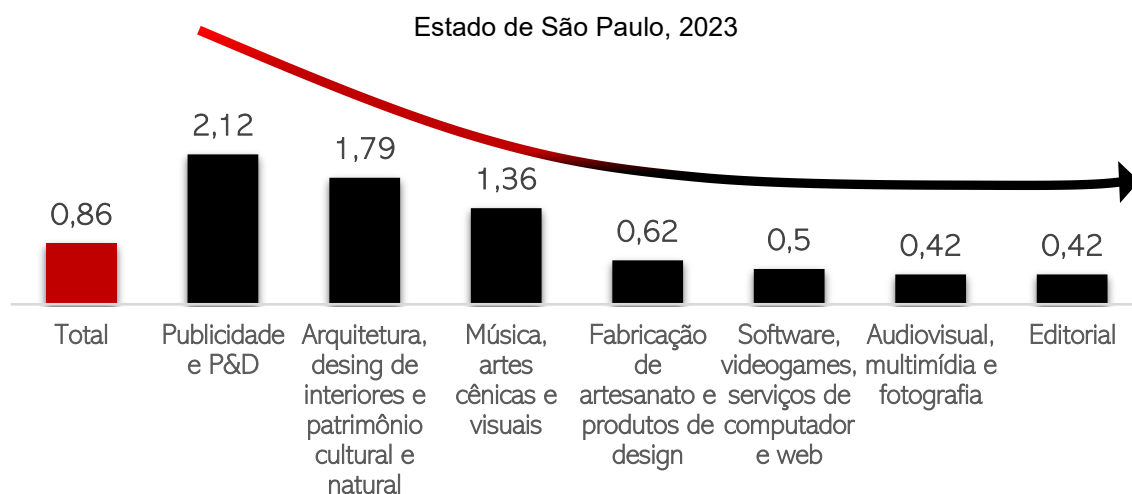
Outro aspecto metodológico relevante refere-se à cautela em evitar a superestimação do emprego criativo em classes da CNAE que englobam bens e serviços criativos e não criativos. Para isso, o estudo utilizou ponderações baseadas na participação dos produtos criativos no valor adicionado de cada classe, conforme metodologia adotada em outra pesquisa desta parceria da SCEIC e da Fundação SEADE, a Conta Satélite de Cultura, Economia e Indústria Criativa³ do Estado de São Paulo. Essa aplicação reforça o rigor das estimativas e assegura maior precisão na mensuração do indicador analisado.

³ BESSA.V Conta Satélite da Cultura, Economia e Indústria Criativa. Fundação SEADE 2025. Mimeo.

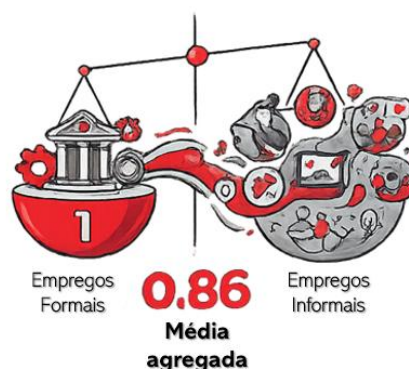
1. Estimativa dos empregos na cultura e economia criativa

As formas de ocupação do trabalho no setor da cultura e da economia criativa são centrais para a compreensão de sua estrutura produtiva. A análise da razão entre as diferentes modalidades de inserção ocupacional e os empregos formais permite identificar padrões de organização do trabalho, formas predominantes de vínculo e especificidades que caracterizam o mercado de trabalho cultural.

Gráfico 1 - Razão entre as outras formas de ocupação e os empregos formais na economia criativa, por grupos de atividades.



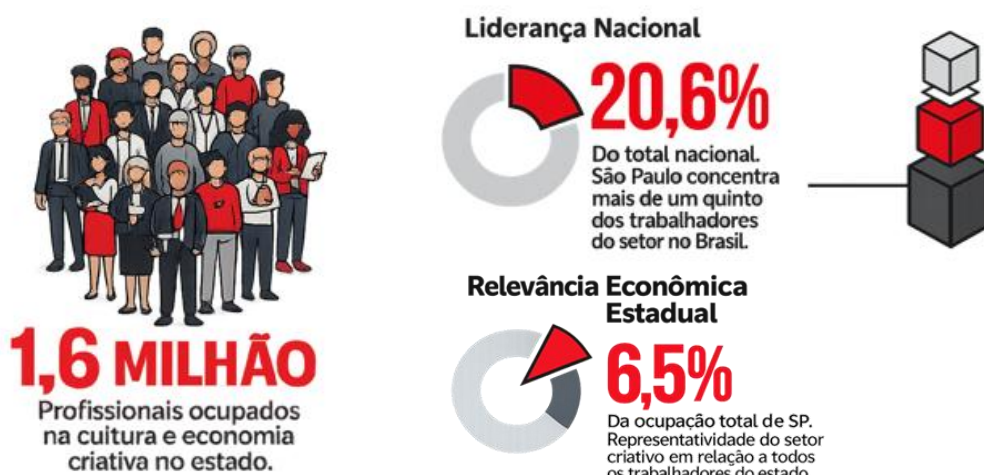
No agregado de 2023, observa-se que o setor da cultura e da economia criativa apresenta uma razão total de 0,86, indicando que, para cada emprego formal, há quase uma ocupação adicional em modalidades não regidas por esse modelo. Esse padrão, contudo, não se distribui de forma homogênea entre os grupos de atividades. Segmentos como publicidade e pesquisa e desenvolvimento (P&D), arquitetura e design de interiores e música, artes cênicas e visuais apresentam razões significativamente superior à média,



evidenciando maior presença de vínculos flexíveis, trabalho por projeto e formas autônomas de inserção produtiva. Em sentido oposto, o grupo de software, videogames, serviços de computador e web apresenta razão menor, sugerindo maior grau de formalização relativa, compatível com a organização empresarial e tecnológica dessas atividades.

Quando analisadas as formas de ocupação agregadas, formais e informais, é possível dimensionar o volume absoluto de ocupados na cultura e na economia criativa paulista em 2023, que representa aproximadamente 1,6 milhão de pessoas. Esse contingente expressivo confirma a relevância do setor no mercado de trabalho estadual. Destacam-se, em termos absolutos, os grupos de software, videogames, serviços de computador e web, arquitetura e design de interiores e publicidade e pesquisa e desenvolvimento, que concentram parcela significativa das ocupações. Esses dados reforçam a crescente importância de atividades associadas à economia criativa, em articulação com segmentos tradicionais da cultura.

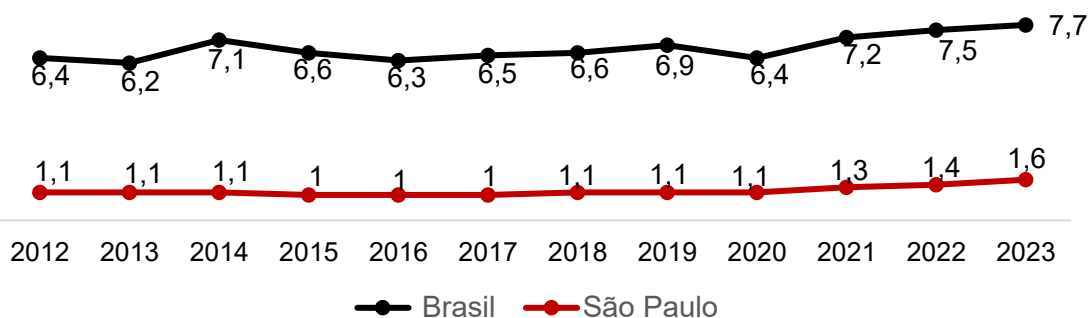
Em 2023, o Estado de São Paulo concentrava cerca de 20,6% do total de trabalhadores da cultura e da economia criativa no Brasil, o que equivale a aproximadamente 1,6 milhão de ocupados em um universo nacional estimado em 7,75 milhões de pessoas⁴.



⁴ Para a comparação com dados do Brasil, utilizou-se como fonte o Observatório Cultural Itaú: <https://www.itaucultural.org.br/observatorio/paineldedados/publicacoes/boletins/economia-criativa-4o-trimestre-de-2023-analise-sobre-o-mercado-de-trabalho-da-economia-criativa-formalizacao-e-questoes-de-genero-e-racacor>

Gráfico 2 - Evolução dos ocupados na economia criativa.

Brasil⁵ e Estado de São Paulo 2012 – 2023, em milhões

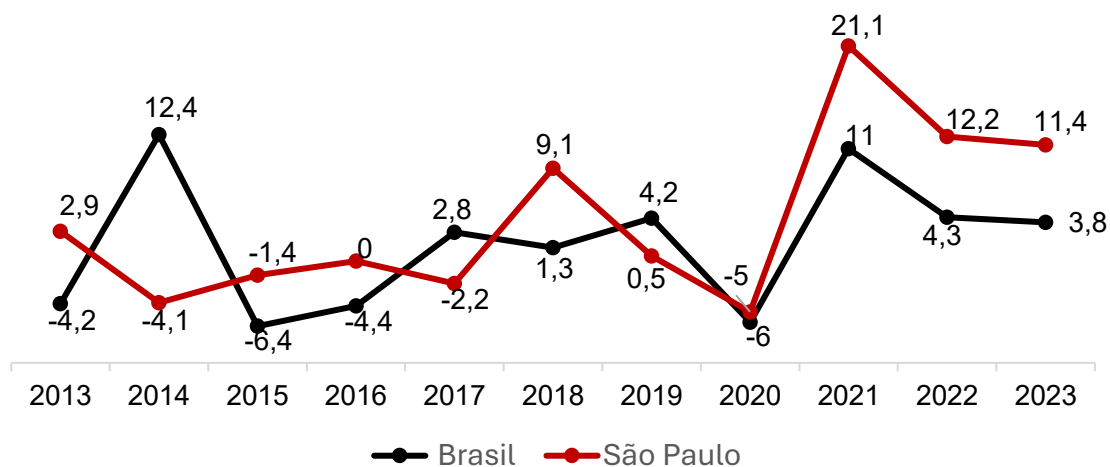


Esse dado evidencia a relevância paulista no cenário criativo brasileiro, refletindo seu peso econômico e demográfico, bem como a diversidade de atividades culturais e a concentração de infraestrutura, mercados e cadeias produtivas criativas. A expressiva participação do estado reforça a importância de iniciativas estaduais de monitoramento do emprego no setor, uma vez que as dinâmicas observadas em São Paulo tendem a influenciar o comportamento geral da economia criativa no país.

⁵ Fonte, dados Observatório Cultural Itaú:
<https://www.itaucultural.org.br/observatorio/paineldedados/pesquisa/trabalhadores-da-economia-criativa>

Gráfico 3 -Variação anual dos ocupados na economia criativa.

Brasil⁶ e Estado de São Paulo 2012 – 2023, em %

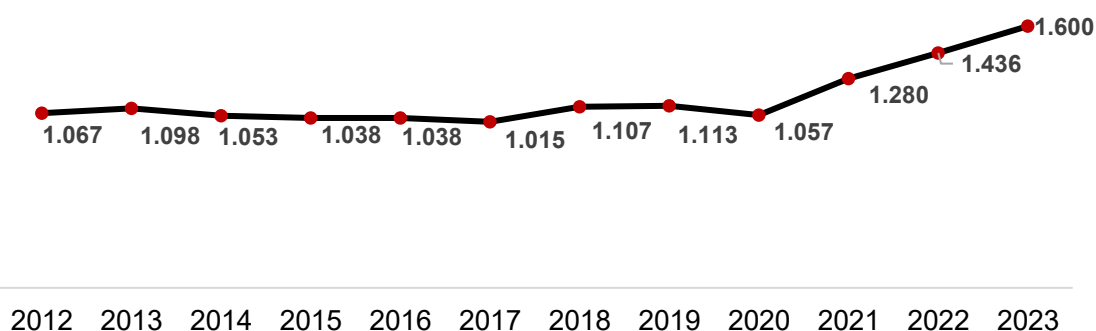


A análise comparada das trajetórias do Brasil e do Estado de São Paulo ao longo da série histórica demonstra que, embora ambos acompanhem movimentos semelhantes de expansão e retração, a dinâmica paulista apresenta maior capacidade de recuperação e crescimento no período pós-pandemia. Enquanto, em nível nacional, o número de ocupados na economia criativa passa de 6,4 milhões em 2012 para 7,7 milhões em 2023, em São Paulo o setor avança de 1,1 milhão para 1,6 milhão no mesmo intervalo. Observa-se uma aceleração mais intensa a partir de 2021, onde a expansão paulista alcançou 21,1%, frente a 11,0% no Brasil, seguindo o movimento de crescimento, que em 2023 alcança 11,4%, quase três vezes o alcançado pela média nacional. Esse comportamento sugere que o estado de São Paulo não apenas acompanha a tendência nacional, mas exerce papel importante na retomada e expansão do setor, funcionando como um dos principais vetores de dinamização da economia criativa no país.

⁶ Fonte, dados Observatório Cultural Itaú:
<https://www.itaucultural.org.br/observatorio/paineldedados/pesquisa/trabalhadores-da-economia-criativa>

Gráfico 4 - Evolução dos ocupados na economia criativa.

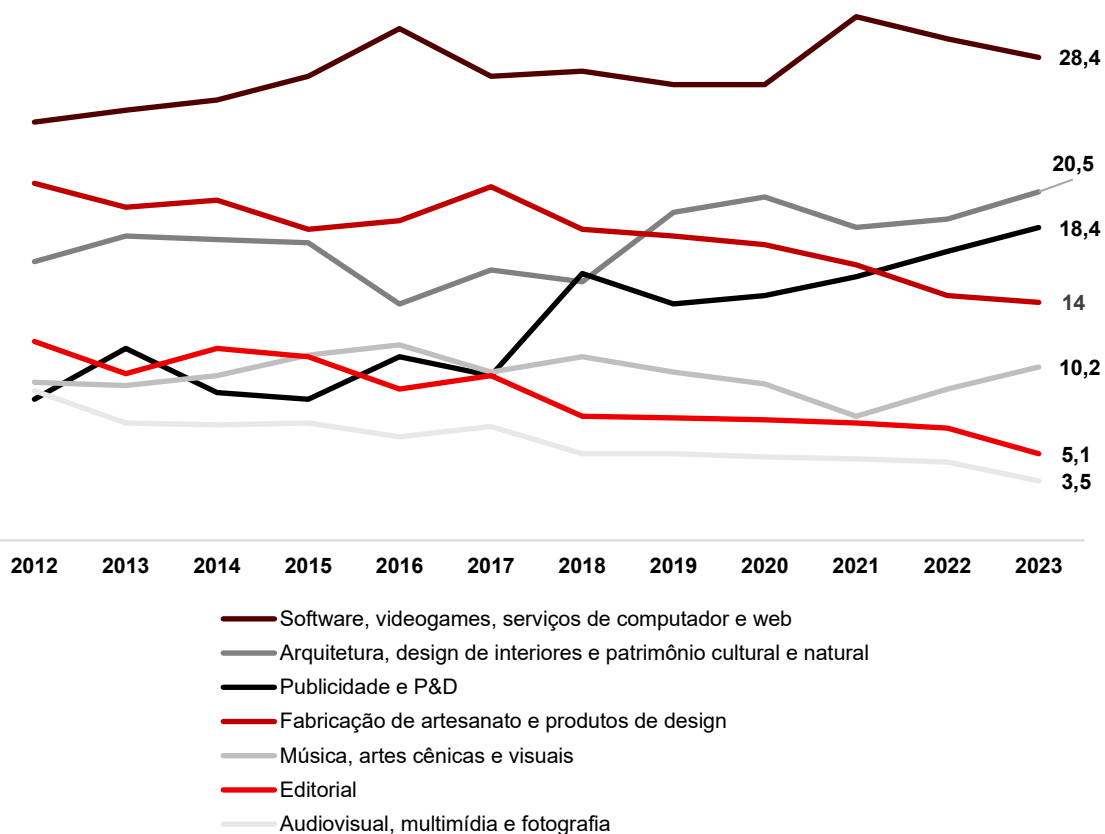
Estado de São Paulo 2012 – 2023, em milhões



A evolução do número de ocupados na economia criativa ao longo da série histórica reforça essa leitura. **Entre 2012 e 2023, observa-se crescimento consistente do emprego criativo, especialmente a partir de 2021, quando o setor passa de patamares próximos a 1,1 milhão de ocupados para alcançar 1,6 milhão em 2023.** Esse movimento reflete também no aumento da participação da economia criativa no total de ocupados do estado, que atinge 6,5% no último ano da série. A análise por grupos de atividades mostra que esse crescimento é impulsionado, sobretudo, pelos segmentos de videogames, software, serviços de computador e web, publicidade, pesquisa e desenvolvimento e arquitetura e design de interiores, que ampliam sua participação ao longo do período.

Gráfico 5 - Distribuição dos ocupados da economia criativa, segundo grupos de atividades.

Estado de São Paulo 2012 – 2023, em %



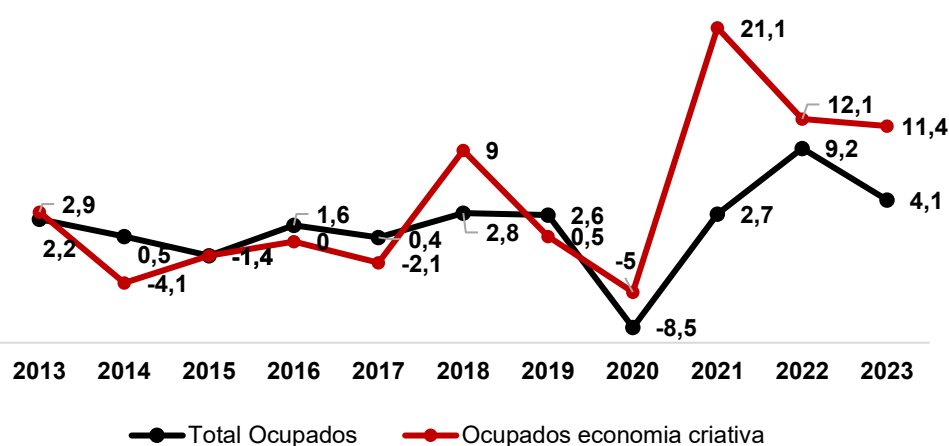
Nesse contexto de alta sensibilidade aos ciclos econômicos, as respostas do setor criativo às crises não se manifestam de forma homogênea entre suas atividades. A pandemia de Covid-19, ao impor restrições à circulação de pessoas e ao consumo presencial, acelerou transformações já em curso, impulsionando atividades fortemente ancoradas no ambiente digital. A intensificação do trabalho remoto, a migração de serviços, conteúdos e experiências para plataformas online e a crescente demanda por informações para tomada de decisões estratégicas ampliaram a procura por soluções em software, serviços de computação, web e publicidade, pesquisa e desenvolvimento. Esse novo modelo de atuação, orientado pela digitalização e pela análise de dados, criou condições para a expansão desses segmentos dentro da economia criativa.

Tais fatores ajudam a contextualizar os movimentos observados ao longo da série histórica. O segmento de software, videogames, serviços de computador e web consolida-se como o principal empregador da economia criativa paulista, mantendo participação superior a um quarto do total de ocupados. Publicidade, pesquisa e desenvolvimento e arquitetura e design de interiores também apresentam crescimento expressivo, acompanhando transformações tecnológicas e a crescente demanda por inovação. Em contrapartida, segmentos como editorial e audiovisual registram retração relativa, refletindo mudanças nos modelos de negócio, nos hábitos de consumo e nas formas de produção e distribuição de conteúdos culturais.

Quando comparado ao total da economia, o setor da cultura e da economia criativa apresenta maior volatilidade e maior sensibilidade a fatores externos. Em momentos de crise, como em 2020, a retração do emprego cultural e criativo é mais acentuada, refletindo a vulnerabilidade de atividades dependentes de eventos presenciais, consumo cultural e poder de compra. Por outro lado, nos períodos de retomada, entre 2021 e 2023, o crescimento do emprego criativo supera o da ocupação total, evidenciando elevada capacidade de reação quando as condições econômicas e institucionais se tornam mais favoráveis.

Gráfico 6 - Variação anual da ocupação total e na economia criativa

Estado de São Paulo 2012 – 2023, em %



Essa característica reforça a importância do monitoramento sistemático do emprego cultural e criativo e da atuação do poder público junto ao setor. Políticas públicas de cultura, especialmente aquelas voltadas ao fomento, à formalização e à ampliação do acesso a oportunidades, colaboram como papel fundamental na redução da instabilidade e na criação de condições mínimas de previsibilidade para os trabalhadores da área.

De forma mais ampla, os dados analisados indicam a consolidação da indústria criativa no Estado de São Paulo ao longo da última década. A intensificação do uso de tecnologias digitais, a aproximação entre produção cultural, inovação e economia digital e a ampliação de mercados associados a conteúdos, serviços e experiências culturais vêm alterando a organização e o posicionamento econômico do setor. Esse movimento evidencia a ampliação do papel da cultura para além de sua dimensão simbólica, aproximando-a de agendas relacionadas à geração de emprego, renda e valor econômico, em consonância com leituras internacionais que reconhecem a economia criativa como componente relevante das economias contemporâneas.

2. Incorporação da indústria criativa à política cultural estadual

Oficializada em 2023⁷, no início da atual gestão do Governo do Estado de São Paulo, a mudança na denominação da Secretaria de Cultura e Economia Criativa para Secretaria da Cultura, Economia e Indústria Criativas, expressa um movimento alinhado às abordagens propostas por organismos internacionais, como a UNESCO e a UNCTAD. Essas organizações compreendem a cultura como um conjunto de atividades articuladas às cadeias produtivas, à inovação e ao desenvolvimento econômico. **Ao ampliar seu campo de atuação para áreas como audiovisual, games, tecnologia, design e inovação, a Secretaria reconhece a expansão do próprio setor cultural e reafirma o compromisso**

⁷ Decreto Estadual nº 67.765, de 22 DE junho de 2023. Disponível em <https://www.al.sp.gov.br/repositorio/legislacao/decreto/2023/decreto-67765-22.06.2023.html>

de acompanhar suas transformações. Trata-se de uma ampliação da gestão cultural que não substitui as ações tradicionais, mas as integra a novas agendas e instrumentos, adequando as políticas públicas às dinâmicas atuais da cultura e da indústria criativa, em diálogo com experiências observadas ao redor do mundo.

Essa ampliação de escopo, consolidada a partir de 2023, reflete não apenas uma atualização institucional, mas uma orientação permanente de atuação em favor dos setores criativos. O avanço de áreas como audiovisual, games, tecnologia e cultura pop, que passaram a ocupar novos espaços de produção, circulação e emprego, levou a reações públicas capazes de dialogar com essas dinâmicas. Nesse sentido, a SCEIC tem buscado corresponder a essas demandas por meio de ações que se expandem para além das atividades culturais tradicionais.

No campo da difusão e promoção cultural, a Secretaria tem articulado iniciativas voltadas à circulação, à visibilidade e à inserção de segmentos criativos em diferentes frentes. **Programas como o CreativeSP, desenvolvido em parceria com a InvestSP, possibilitam o acesso de empresas da indústria cultural paulista a eventos internacionais estratégicos, como a Gamescom, a Tokyo Game Show e a Feira do Livro de Frankfurt⁸. Soma-se a esse conjunto de ações a atuação da São Paulo State Film Commission, que, por meio de editais específicos, amplia a rede de municípios aptos a receber produções audiovisuais, fortalecendo a difusão do setor e o alcance de serviços locais⁹. Em âmbito estadual, editais como o Difusão Cult SP, o Circuito Cult SP e o Apoio a Festivais viabilizam a circulação de produções em diversos municípios, contemplando múltiplas linguagens e incluindo frentes como moda e games¹⁰.** A ampliação do acesso a eventos e ações de difusão fortalece não apenas o contato da população com a produção cultural, mas também a

⁸ Fonte: <https://www.agenciasp.sp.gov.br/economia-criativa-missoes-internacionais-de-sp-geram-r-725-milhoes-em-potencial-de-negocios/>

⁹ Fonte: <https://investsp.org.br/governo-de-sao-paulo-lanca-segundo-edital-da-sao-paulo-state-film-commission-para-ampliar-rede-de-cidades-locacao/>

¹⁰ <https://www.agenciasp.sp.gov.br/governo-de-sp-lanca-editais-do-fomento-cultsp-com-investimento-de-mais-de-r-210-milhoes/>

atuação profissional e empresarial dos setores em expansão da indústria criativa.

A qualificação dos profissionais da cultura assume papel decisivo diante da diversificação das atividades criativas e da ampliação das demandas por inserção no mercado de trabalho. Partindo desse entendimento, a Secretaria tem investido de forma contínua em ações de formação, sem desconsiderar a importância das



Alcance do CULTSP PRO em 383 municípios
O programa oferece formação técnica e masterclasses em áreas como games, design e música.



Foco em Segmentos da Indústria Criativa
Criação de um Hub de audiovisual e cursos voltados a economia digital.

linguagens culturais tradicionais. Um dos principais marcos foi o lançamento, em 2024, do programa CULTSP PRO – Escolas de Profissionais da Cultura, concebido como uma política estruturada de formação voltada aos trabalhadores da cultura. Organizado em escolas temáticas, o programa abrange áreas como audiovisual, games, design, música, artes cênicas, patrimônio, gestão e economia da cultura, articulando cursos técnicos, *masterclasses*, laboratórios e atividades práticas. Em seu primeiro ciclo, o CULTSP PRO disponibilizou mais de 4.070 vagas em 65 cursos, realizados em 21 municípios¹¹ e estruturado a partir de uma proposta que também abarcou a criação de um Hub de audiovisual. **Desde então, a iniciativa ampliou significativamente seu alcance, contabilizando atualmente 353 cursos realizados, organizados em 413 turmas e presentes em 383 municípios, mantendo como eixo a integração entre formações voltadas a segmentos emergentes da economia criativa e ações contínuas de qualificação da cultura tradicional, o que contribui para o fortalecimento de trajetórias profissionais e para a criação de condições mais consistentes de inserção no mercado de trabalho cultural.**

¹¹ Fonte: <https://www.agenciasp.sp.gov.br/cultsp-pro-sp-lanca-programa-de-qualificacao-voltado-ao-setor-cultural/>

As ações pensadas e executadas pela Secretaria de Cultura, Economia e Indústria Criativas também ganharam contornos inovadores na forma de contratos de gestão, refletindo diretamente na modalidade de atuação das chamadas *fábricas high tech*. Por meio desse modelo, as **Fábricas de Cultura incorporaram iniciativas como a Fábrica de Games**, programa que capacita jovens no desenvolvimento de jogos, da concepção ao protótipo e os equipam com repertório técnico e criativo para atuar em um dos segmentos mais expressivos da economia criativa atualmente, fortalecendo assim a ligação entre formação cultural, tecnologia e empregabilidade no setor.



Integração entre Tecnologia e Empregabilidade

As Fábricas de Cultura capacitam jovens no desenvolvimento de jogos, da concepção ao protótipo.

O apoio direto à produção cultural segue como um dos instrumentos mais tradicionais e relevantes da política pública estadual, fundamental para a continuidade de projetos de diferentes portes e linguagens. Essa atuação, historicamente presente na agenda da Secretaria, vem sendo ampliada para incorporar de forma mais explícita as dinâmicas da economia criativa.

Entre 2023 e 2025, observa-se um movimento consistente de fortalecimento do fomento às temáticas da economia e da indústria criativa no âmbito do ProAC.

Em 2023, foram realizados ao menos quinze editais do Fomento ProAC, com investimento total de R\$ 24,5 milhões. Em 2024, houve a realização de dez editais, que mobilizaram cerca de R\$ 57,2 milhões. Já em 2025, com a disponibilização de oito novos

Crescimento de investimentos no ProAC entre 2023 e 2025

Investimento total em milhões de reais por ano



editais, os investimentos estimados alcançaram R\$ 71,5 milhões¹². Ainda que se verifique uma redução no número de editais ao longo do período, observa-se, de forma estratégica, um aumento significativo no volume de recursos por edital. Esse movimento contribui para ampliar a sustentabilidade financeira dos projetos contemplados, permitindo maior capacidade de planejamento, qualificação das entregas, consolidação institucional das iniciativas e geração de impactos econômicos mais estruturantes no território. Cabe destacar que apesar da ampliação dos fomentos voltados a segmentos vinculados às indústrias e à economia criativa, mantiveram-se as linhas de fomento destinadas às linguagens e expressões culturais tradicionais, que permaneceram contempladas na política pública. De certa forma, consolidou-se um arranjo mais integrado, no qual diferentes campos culturais coexistem e se fortalecem. Além das ações de fomento, operacionalizadas a partir de programas federais que também passaram a adotar essa mesma orientação temática na disponibilização das linhas de editais como PNAB e LPG.

No campo dos jogos eletrônicos, o Plano de Desenvolvimento da Indústria de Games prevê investimentos específicos para desenvolvimento, publicação e internacionalização de jogos¹³ ao mesmo tempo em que políticas culturais ampliam esse olhar para a promoção de espaços de encontro e visibilidade da cultura digital. Nesse sentido, a promoção do Orgulho Nerd SP, um festival dedicado à cultura pop, tecnologia e games realizado no Pavilhão das Culturas Brasileiras, com atrações que vão de praças de jogos e experiências imersivas a concursos de cosplay, reflete a aposta em eventos que potencializam a economia criativa e fortalecem a presença do setor no circuito cultural paulista. A participação estratégica na feira CCXP, reconhecida

¹² A categorização dos editais do PROAC - SCEIC baseou-se na análise documental dos instrumentos convocatórios (objetivos, público-alvo e áreas contempladas), tendo como referência definições de economia criativa e indústrias culturais e criativas adotadas pela UNCTAD. Foram classificados como pertencentes à indústria criativa os editais com centralidade na criação, produção e circulação de bens e serviços culturais com potencial de geração de valor econômico e inserção em cadeias produtivas, em anexo a listagem dos editais selecionados por ano.

¹³ Fonte: <https://www.agenciasp.sp.gov.br/governo-de-sp-lanca-plano-de-desenvolvimento-da-industria-de-games-para-consolidar-o-estado-como-referencia-global-no-setor/>

internacionalmente como um dos maiores encontros de cultura pop e entretenimento do mundo, reforça esse posicionamento, conectando produtores, desenvolvedores e públicos em um cenário global e ampliando as oportunidades de atuação da indústria de jogos e suas narrativas criativas no mercado cultural contemporâneo. A ampliação dessas políticas acompanha as transformações do setor cultural e criativo, ajustando instrumentos tradicionais a novas formas de produção e circulação.



Visibilidade na Cultura Pop e Nerd

Participação estratégica na CCXP
e realização do festival Orgulho Nerd SP

As diferentes frentes de atuação como, difusão, formação, museus e fomento, articulam-se para ampliar as possibilidades de inserção, circulação e sustentabilidade dos profissionais e empreendimento criativos. Para o setor cultural paulista, esse movimento se traduz em maior acesso a mercados, fortalecimento da geração de emprego e renda e maior reconhecimento do papel econômico da cultura. Ao integrar políticas de qualificação, financiamento e circulação, a SCEIC contribui para a consolidação de um ambiente em que a cultura e a economia criativa passam a atuar de forma articulada com outras dimensões da economia atual, reforçando sua relevância para o desenvolvimento cultural, econômico e social do Estado de São Paulo.

CONCLUSÃO

A análise dos indicadores de emprego na cultura e na economia criativa no Estado de São Paulo evidencia a complexidade e a relevância de um setor marcado por diversidade de formas de trabalho, sensibilidade a ciclos econômicos e forte capacidade de resposta a contextos de crise e retomada. A construção de uma série histórica, nos permite a observação de tendências, oscilações e mudanças estruturais ao longo do tempo, amplia o entendimento sobre a dimensão real desse campo e oferece subsídios concretos para a leitura de suas transformações recentes, especialmente no que se refere à expansão

de atividades associadas a atuações voltadas para o digital e às indústrias criativas.

Nesse sentido, a produção e o acompanhamento sistemático de indicadores deixam de ser apenas um exercício estatístico e passam a assumir papel estratégico na qualificação da ação pública. Em um estado que concentra parcela expressiva dos trabalhadores da cultura e da economia criativa no país, a capacidade de monitorar o comportamento do emprego, identificar segmentos mais vulneráveis ou em expansão e compreender os efeitos de influências externas, se mostra como ferramenta fundamental para orientar decisões, ajustar instrumentos e avaliar políticas ao longo do tempo.

A incorporação mais explícita da economia criativa à política cultural estadual, refletida na ampliação do escopo institucional da Secretaria e na diversificação de suas frentes de atuação, dialoga diretamente com esse esforço de leitura qualificada do setor. Ao ampliar suas ações para contemplar frentes da economia e indústria criativa, a política pública passa a reconhecer, de forma mais consistente, as transformações do trabalho cultural e as novas dinâmicas produtivas que atravessam a cultura contemporânea, sem desconsiderar a continuidade e importância das ações tradicionais.

Dessa forma, os indicadores de emprego apresentados não apenas dimensionam o peso econômico e social da cultura e da economia criativa em São Paulo, mas também apontam para a necessidade de políticas públicas capazes de acompanhar um setor em constante transformação. **A consolidação dessas informações ao longo do tempo fortalece a capacidade do Estado de atuar de maneira mais informada, responsiva e alinhada às dinâmicas reais do campo cultural, contribuindo para a construção de setor mais estável, diverso e sustentável para os trabalhadores, cidadãos e toda a economia criativa paulista.**

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

Tarcísio de Freitas

Governador

SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS

Marília Marton Corrêa

Secretária da Cultura, Economia e Indústria Criativas

Marcelo Henrique de Assis

Secretário Executivo

Vicenzo Carone

Chefe de Gabinete

Daniel Scheiblich Rodrigues

Subsecretário

Marina Sequetto Pereira

Chefe da Assessoria de Monitoramento e Governança de Dados Culturais

Jenipher Queiroz de Souza

Diretoria de Difusão, Formação e Leitura

Mariana de Souza Rolim

Diretora de Preservação do Patrimônio Cultural

Liana Crocco

Diretoria de Fomento à Cultura, Economia e Indústria Criativas

ASSESSORIA DE MONITORAMENTO E GOVERNANÇA DE DADOS CULTURAIS

EQUIPE TÉCNICA

Chefia

Marina Sequetto Pereira

Assessoria

Adélia Ribeiro Pedroso dos Santos

Ana Beatriz de Oliveira Souza

Bianca Fernandes Fasano

Lais Atanaka Denúbila

Letícia Rocha Ferreira

Luiz Fernando Mizukami

Matheus Almeida Sobrinho

Estagiária

Vanessa Pires da Silva Marçal

BOLETIM AMGDC Nº 28, JANEIRO DE 2026

Organização

Bianca Fernandes Fasano

Revisão

Marina Sequetto Pereira

Assessoria de Monitoramento e Governança de Dados Culturais

Site: www.transparenciacultura.sp.gov.br

E-mail: monitoramento.cultura@sp.gov.br

Telefone: 55 (11) 3339-8129



Resultados dos Empregos na economia criativa no Estado de São Paulo:
evidências, dinâmicas e implicações para políticas públicas
São Paulo: Assessoria de Monitoramento e Governança de Dados Culturais,
Secretaria da Cultura, Economia e Indústria Criativas.
Boletim AMGDC nº 28, Março/2025

ANEXOS

Nº	Objeto	Segmento Indústria Criativa	Valor	Ano	Link
14/2023	Música Clássica, Erudita Contemporânea, Popular Instrumental ou Ópera / Gravação de Álbum	Música, artes cênicas e visuais	R\$ 2.000.000,00	2023	PROAC
16/2023	Música Popular / Gravação de Álbum	Música, artes cênicas e visuais	R\$ 3.000.000,00	2023	PROAC
18/2023	Realização e Publicação de Obra Inédita de Ficção	Editorial	R\$ 500.000,00	2023	PROAC
19/2023	Realização e Publicação de Obra Inédita de Poesia	Editorial	R\$ 500.000,00	2023	PROAC
20/2023	Literatura / Realização e Publicação de Obra Inédita de HQ	Editorial	R\$ 1.000.000,00	2023	PROAC
21/2023	LITERATURA / REALIZAÇÃO E PUBLICAÇÃO DE OBRA INÉDITA DE NÃO-FICÇÃO	Editorial	R\$ 500.000,00	2023	PROAC
22/2023	Literatura / Realização e Publicação de Obra Teatral Inédita	Editorial	R\$ 500.000,00	2023	PROAC
23/2023	Realização e publicação de obra infanto-juvenil inédita	Editorial	R\$ 500.000,00	2023	PROAC
25/2023	Audiovisual / Complemento para Produção de Longa ou Série de Ficção ou Animação	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 5.000.000,00	2023	PROAC
26/2023	Audiovisual / Complemento para Produção de Longa ou Série Documental	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 2.000.000,00	2023	PROAC
27/2023	Audiovisual / Complemento para Finalização de Longa ou Série de Ficção ou Animação	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 2.000.000,00	2023	PROAC
28/2023	Complemento para Finalização de Longa ou Série Documental	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 2.000.000,00	2023	PROAC
29/2023	Produção e Lançamento de Curta	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 2.000.000,00	2023	PROAC
30/2023	Audiovisual / Realização de Game, Conteúdo Transmídia ou Conteúdo XR	Software, videogames e serviços de TI	R\$ 2.000.000,00	2023	PROAC

44/2023	Pesquisa/ Realização de estudo ou pesquisa cultural	Publicidade e P&D	R\$ 1.000.000,00	2023	PROAC
01/2024	Realização e publicação de obra inédita de HQ	Editorial	R\$ 2.000.000,00	2024	PROAC
02/2024	Elaboração e Realização de Cosplay	Fabricação de artesanato e produtos de design	R\$ 800.000,00	2024	PROAC
03/2024	Desenvolvimento de Games	Software, videogames e serviços de TI	R\$ 3.000.000,00	2024	PROAC
06/2024	Apoio à Produção de Longas Metragens	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 32.000.000,00	2024	PROAC
07/2024	Apoio à Coprodução Internacional	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 12.000.000,00	2024	PROAC
08/2024	Estímulo à Exibição de Filmes Brasileiros	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 2.000.000,00	2024	PROAC
09/2024	Produção e Lançamento de Curta Metragem Especial	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 1.680.000,00	2024	PROAC
10/2024	Desenvolvimento de Roteiros para o Audiovisual	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 720.000,00	2024	PROAC
11/2024	Adaptação de Obra Literária para Roteiro Cinematográfico	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 3.000.000,00	2024	PROAC
01/2025	Apoio à Produção de Longa-Metragem	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 28.000.000,00	2025	PROAC
02/2025	Apoio à produção de telefilme ou longa-metragem de baixo orçamento	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 8.000.000,00	2025	PROAC
03/2025	Apoio à produção audiovisual brasileira – distribuição de obra audiovisual nacional	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 5.000.000,00	2025	PROAC
04/2025	Licenciamento de Obras Audiovisuais	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 5.000.000,00	2025	PROAC
05/2025	Adaptação de obra literária para roteiro cinematográfico	Audiovisual, multimídia e fotografia	R\$ 1.500.000,00	2025	PROAC
06/2025	Desenvolvimento ou finalização e publicação de jogos eletrônicos	Software, videogames e serviços de TI	R\$ 6.000.000,00	2025	PROAC

08/2025	Fomento à economia criativa para design de moda e de produtos	Fabricação de artesanato e produtos de design	R\$ 3.000.000,00	2025	PROAC
09/2025	Economia criativa: fomento a mostras, festivais e eventos	Fabricação de artesanato e produtos de design	R\$ 15.000.000,00	2025	PROAC