



Cultura

Estudo de Oportunidades

Autores:

Anna Beatriz Pereira Duarte Ribeiro

Eduardo Cytrynbaum Young

Lucca de Carvalho Dallari

Manoela Koury

Rafaela Lopes Freire

Rebecca Silipigni Martinho Alves

Esse estudo é parte do **ThinkTank – Caminhos para o Rio**, projeto conduzido por alunos de graduação em Administração da PUC-Rio. Como parte da sua formação em empreendedorismo, os estudantes se organizam em grupos de pensadores que, sob a orientação de docentes, desenvolvem estudos sobre problemas e tendências relevantes para o Rio de Janeiro.

Organização



iag

ESCOLA
DE NEGÓCIOS
PUC-RIO

Apoio



Sumário

Introdução	1
1. Contextualização do Problema	2
1.1 Apresentação do problema	2
1.2 Mapeamento do setor econômico	3
1.3 Políticas públicas relacionadas ao setor econômico	5
1.4 Forças direcionadoras do setor econômico e incertezas críticas	6
2. Análise do Contexto	8
2.1 Contextualização a partir dos ODS	8
2.2 Contextualização a partir do World Economic Forum (WEF)	11
3. Exploração de campo dos problemas mapeados	14
3.1 Mapa de Stakeholders	14
3.2 Mapa de Empatia	16
3.3 Árvore de Problemas	19
4. Mapeamento das oportunidades no contexto do Rio de Janeiro	21
4.1 Oportunidades de soluções relacionadas a políticas públicas	21
4.2 Oportunidades de soluções relacionadas a novos negócios	22
4.3 Análise de tendências tecnológicas para possíveis soluções	24
4.4 Mapeamentos de startups que ofertam soluções	26

Introdução

Cultura é um termo com múltiplos significados, compreensões e usos. Suzana Carmo¹ define cultura como: “o conjunto dos traços característicos do modo de vida de uma sociedade, de uma comunidade ou de um grupo, aí compreendidos os aspectos que se podem considerar como os mais cotidianos, os mais triviais ou os mais inconfessáveis”.

Neste trabalho iremos apresentar um estudo de oportunidade sobre o tema cultura no Rio de Janeiro. A cidade maravilhosa é conhecida por ser uma das principais capitais culturais do país, sendo berço do samba, choro, bossa-nova e funk carioca, além de possuir museus nacionalmente reconhecidos como o Museu de Arte Moderna e o Museu Nacional de Belas Artes e ter revelado alguns dos maiores escritores da literatura brasileira, como Machado de Assis e Lima Barreto.

Os empreendimentos culturais no Brasil, são computados dentro das indústrias criativas. Tais empresas representam 3,8% do PIB estadual, que equivale a R\$ 24,8 bilhões de reais, se tornando o 2º maior estado em termos de representação destas empresas ficando atrás apenas de São Paulo com um número bem semelhante em valores relativos². Com 99 mil profissionais empregados nessas áreas³, é notável que o setor criativo serve como uma parte essencial na geração de empregos e no crescimento econômico do estado, além de potencializar o setor turístico e trazer diversos benefícios ao mesmo.

¹ CARMO, S. J. O. (2005). *A cultura e o Estado Democrático de Direito*. Disponível em: <http://www.direitonet.com.br/artigos/x/21/92/2192/>

² *Análise especial: Rio de Janeiro*. Disponível em: <https://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/downloads/AnaliseEspecialRJ-2018.pdf>

³ *Economia criativa gera 99 mil postos de trabalho no RJ*. G1. Disponível em: <https://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/economia-criativa-gera-99-mil-postos-de-trabalho-no-rj.ghtml>

1. Contextualização do Problema

O presente capítulo tem como objetivo estabelecer a contextualização do problema apresentado, no cenário da cidade do Rio de Janeiro. Após sua apresentação, que irá discorrer acerca da composição do problema e os impactos positivos que podem surgir de sua resolução, será feita uma análise e mapeamento do setor econômico, a fim de mensurar seus impactos e auxiliar na compreensão mais aprofundada deste setor e sua importância para a economia da cidade. Em seguida, serão apresentadas as atuais políticas públicas que o envolvem e os direcionamentos existentes das mesmas. Por fim, serão identificadas as forças internas e externas políticas, tecnológicas, sócio-ambientais e demográficas relacionadas ao setor econômico do Rio de Janeiro voltadas a este estudo.

1.1 Apresentação do problema

É através da cultura que encontramos os costumes de uma sociedade, suas formas de expressão e sua identidade. A partir dela, diversos grupos se distinguem uns dos outros ao redor do mundo. A cultura afeta de forma positiva o comportamento da sociedade, auxiliando na prevenção de doenças mentais, além de incentivar um caminho melhor para os indivíduos. Por conta desses benefícios, diversos projetos culturais são levados às comunidades, a fim de proporcionar uma melhoria de vida e uma educação com mais qualidade para crianças, jovens e adultos.

O Rio de Janeiro, que recebeu o título de Patrimônio Cultural da Humanidade em 2012, encanta milhares de visitantes por suas riquezas naturais e culturais. A cidade tem uma forte ligação com a cultura, obtendo destaque no panorama nacional. Diversos símbolos da cultura brasileira têm sua origem no Rio na área da música, teatro, museus, entre outros. Tal setor é fonte de trabalho para aproximadamente 11% de toda a população economicamente ativa da cidade, sendo essencial seu fomento⁴.

Contudo, o interesse e o investimento do governo no setor cultural ainda não são suficientes, pois é necessária uma cultura forte e presente para diversos componentes de nosso cotidiano, que vão do crescimento artístico, até mesmo ao crescimento econômico. Apesar do Rio de Janeiro ser uma das principais capitais culturais do Brasil e a que mais recebe

⁴ ANDERSON, Roberto. *A Cultura da cidade. Diário do Rio de Janeiro*. Disponível em: <https://diariodorio.com/roberto-anderson-a-cultura-da-cidade/>

turistas no país, somos apenas a 15^a capital que mais investe em cultura por habitante⁵, o que demonstra o fraco reconhecimento da importância do setor.

De acordo com Salgado⁶, as maiores vantagens do investimento na cultura são os impactos sociais. Apesar da inexistência de estudos aprofundados com relação a esses resultados, temos o exemplo do Banco do Nordeste que investiu em Centros Culturais e no Programa BNB de Cultura, onde o banco conseguiu implantar uma lógica para que eventos culturais continuem a acontecer mesmo após patrociná-los. De acordo com o autor, o banco começou a desenvolver cada vez mais projetos e atividades culturais criando uma dinâmica com a população local e atingindo um grande número de municípios e regiões.

Assim, podemos dizer que a cultura pode impactar profundamente a geração de valor para vários setores. Com uma cultura incentivada, podem ocorrer impactos positivos até mesmo na geração de empregos, em um cenário em que mais de 1 milhão de pessoas se encontram na situação de desemprego no Estado do Rio (IBGE), gerando valor para a sociedade e para a economia. Assim, neste estudo, iremos entender melhor acerca deste setor, sua importância e oportunidades no contexto do Rio de Janeiro e como melhorar cada vez mais o setor cultural da cidade.

1.2 Mapeamento do setor econômico

A cultura é essencial para diversos setores econômicos, principalmente o de turismo e serviços, que fomentam a economia da cidade. A importância destes dois setores se dá devido à riqueza cultural do país, em especial do Rio de Janeiro. A cidade, além de sua linda geografia natural, conta com os principais museus, universidades e bibliotecas do Brasil, além de seu célebre Theatro Municipal, um marco cultural da cidade. As praias paradisíacas, os restaurantes, a personalidade e até mesmo o sotaque dos cariocas cativam. Por todos esses motivos, o Rio é o principal lugar turístico cultural do Brasil e um dos lugares mais desejados para se visitar.

Com a vinda de turistas na cidade, ocorre um grande fluxo de pessoas no local, que consomem cada vez mais produtos e movimentam um grande volume de recursos financeiros.

⁵ Rio aparece em ranking como uma das capitais brasileiras que menos investe em cultura - Diário o Rio de Janeiro, disponível em:

<https://diariodorio.com/rio-aparece-em-ranking-como-uma-das-capitas-brasileiras-que-menos-investe-em-cultura/>, acesso em: 20 Sep. 2021.

⁶ SALGADO, Gabriel Melo. Assessor de comunicação da Superintendência Estadual da Bahia do Banco do Nordeste. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/8980/1/Gabriel%20Melo%20Salgado.pdf>

Nesse contexto, a cidade tem como um dos principais geradores de riquezas o ramo de serviços, sendo seu principal elemento o turismo, uma vez que o estado é um destino internacional que recebe muitos turistas durante todo o ano, sendo extremamente benéfico para a economia da cidade.

Dados do Conselho Mundial de Viagens e Turismo (WTTC) apontam que o setor de Viagens e Turismo do Rio de Janeiro contribuiu com US\$6,5 bilhões no PIB da cidade, correspondendo a 4,9% da economia total da cidade e mais de 10% do PIB do turismo de todo o país⁷, evidenciando sua extrema importância. Ainda segundo a mesma instituição, a cidade do Rio posiciona-se em quinto lugar entre as cidades com maior crescimento de gastos provenientes de turistas estrangeiros, com perspectiva de aumento crescente.

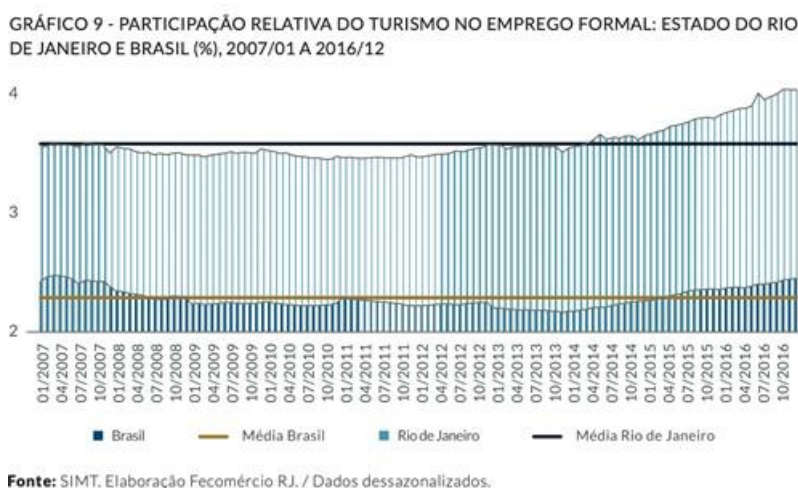


Figura 1

O gráfico da Figura 1 expõe a participação relativa da ocupação formal do setor de turismo para o estado do Rio de Janeiro, comparado a todo o Brasil, entre 2007 e 2016, últimos dados disponíveis. Percebe-se que no Estado do Rio de Janeiro a participação do setor de turismo no mercado de trabalho sempre se encontra superior à média nacional de todo o Brasil, evidenciando mais uma vez a importância do setor econômico para a cidade⁸.

⁷ MARCONDES, Marina. Portal PANROTAS. Disponível em: https://www.panrotas.com.br/noticia-turismo/brasil/2017/11/rio-gera-mais-de-10-do-turismo-no-brasil-veja-dados_151422.html; Acesso em: 27 Aug. 2021.

⁸ Análise de dados socioeconômicos do Estado do Rio de Janeiro. [s.l.], [s.d.]. Disponível em: http://www.fecomercio-rj.org.br/sites/default/files/fecomercio-rio/files/pagina_arquivo/rio_em_numeros_ano1_numero01_print_completo_ifec_0.pdf.

1.3 Políticas públicas relacionadas ao setor econômico

As políticas públicas são ações e programas que o Estado desenvolve para assegurar e fazer com que os direitos previstos em leis e na Constituição Federal sejam colocados em prática, a fim de garantir o bem-estar da população.

No dia 18 de junho de 2021, a Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa se reuniu com mais de 80 gestores para conhecer melhor como funciona o sistema estadual de fomento e a aplicação de recursos oriundos do Fundo Estadual de Cultura (FEC). A SECEC pretende patrocinar novos projetos culturais para esse ano, além de 9 editais, sendo 2 já lançados. Segundo a secretária Danielle Barros, a democratização dos recursos da Cultura só é possível com a participação dos municípios, e a Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa está fazendo todo esse esforço de dialogar com todos eles, ampliando a participação das cidades nos projetos e utilizando editais mais democráticos⁹.

Além disso, a Secretaria Municipal de Cultura criou um edital chamado Fomento à Cultura Carioca (FOCA) 2021, que tem a pretensão de ser um impulso para a retomada das atividades culturais e artísticas no Rio de Janeiro, utilizando um sistema de inscrição digital criado pela Oi Futuro. Para atrair inscritos a este edital, a Secretaria Municipal de Cultura está fazendo uma campanha de mobilização, cerca de R\$20 milhões estão sendo disponibilizados para mais de 300 projetos culturais. Os repasses serão feitos até dezembro e os indivíduos terão até um ano para apresentar os seus projetos, Marcos Faustini, secretário de cultura do Rio, está buscando artistas pela cidade para que todos possam conhecer o edital e aproveitar esta oportunidade¹⁰.

No mês de agosto deste ano, a SECEC reabriu a Biblioteca Parque da Rocinha e, durante a abertura, anunciou investimentos para a reforma das bibliotecas parque e demais unidades da SECEC¹¹. Além disso, eles autorizaram o patrocínio para diversos projetos culturais; e para ampliar o acesso dos indivíduos de baixa renda a equipamentos culturais, o Governo lançou

⁹ Estado apresenta políticas públicas para gestores da cultura. Portal do Governo. Disponível em: <http://www.rj.gov.br/NoticiaDetalhe.aspx?id_noticia=14861&pl=estado-apresenta-pol%C3%ADticas-p%C3%BAblicas-para-gestores-da-cultura->>. Acesso em: 29 Ago. 2021.

¹⁰ CULTURA RIO. Lançamento - FOCA - Edital de Fomento à Cultura Carioca. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=M8o0gMR7nTc>>. Acesso em: 29 Ago. 2021.

¹¹ SECEC anuncia obras nas bibliotecas parque - SECEC-RJ. Disponível em: <<http://cultura.rj.gov.br/secec-anuncia-obras-nas-bibliotecas-parque/>>. Acesso em: 27 Ago. 2021.

o programa Passaporte Cultural RJ no Museu do Amanhã¹². A iniciativa da Secretaria de Cultura e Economia Criativa vai garantir o ingresso gratuito a museus, casas de espetáculos, cinemas, exposições, entre outros. O encontro marca o patrocínio do governo para o Museu do Amanhã e o Museu de Arte do Rio (MAR). Entretanto, apesar das implementações feitas, os órgãos responsáveis urgem planejar uma execução de um projeto de valorização e incentivo à cultura, no sentido de estimular a população carioca a se envolver mais nos projetos.

1.4 Forças direcionadoras do setor econômico e incertezas críticas

O Rio de Janeiro pode ser considerado um dos maiores berços da cultura brasileira. A tão aclamada "Cidade Maravilhosa" é vista por todos como um paraíso pela sua beleza exuberante e sua cultura voltada para o samba no pé e pandeiro na mão. Atrações cariocas como o Cristo Redentor, são internacionalmente conhecidas, tendo este sido eleito até mesmo como uma das sete maravilhas do mundo moderno. Tal monumento, além do morro do Pão de Açúcar (com seu famoso teleférico), a lagoa Rodrigo de Freitas, Praia de Copacabana e outros pontos turísticos viraram um cartão postal da cidade reconhecido em diversas partes do mundo e impulsionando o setor econômico da mesma.

Uma das forças mais importantes a serem analisadas é o turismo. Segundo o Ministério do Turismo e a Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas (FIPE), 1,7M de turistas estrangeiros visitaram o Rio de Janeiro somente no ano de 2017¹³, correspondendo à 3% do PIB estadual, contra uma média nacional de 2,2%¹⁴, sendo inclusive uma das maiores fontes de sua renda. Se compararmos com o cenário nacional, vemos que o Rio de Janeiro é a cidade que atrai mais turistas internacionais, representando aproximadamente 27% em relação à totalidade do país.

Além disso, o Rio de Janeiro é um grande protagonista quando se trata de festas culturais.

¹² Governo do Estado lança o programa Passaporte Cultural RJ - SECEC-RJ. Disponível em:

<<http://cultura.rj.gov.br/governo-do-estado-lanca-o-programa-passaporte-cultural-rj/>>. Acesso em: 27 Ago. 2021.

¹³ 2020 promete para o turismo no Rio de Janeiro. Veja tudo o que você vai poder aproveitar na cidade maravilhosa -Portal Cordero Virtual. Disponível em:

<<https://cordeirovirtual.com.br/noticias/15691/turismo/2020-promete-para-o-turismo-no-rio-de-janeiro-veja-tudo-o-que-voce-vai-poder-aproveitar-na-cidade-maravilhosa>>.

¹⁴ Carro, Rodrigo. "Novo Petróleo', Atividade Turística No Rio Sofre Retração." *Valor Econômico*, 27 Dec. 2019, valor.globo.com/brasil/noticia/2019/12/27/novo-petroleo-atividade-turistica-no-rio-sofre-retracao.ghtml.

Esses eventos sociais acabam estabelecendo uma enorme força à economia da cidade devido ao comprometimento com que cada um desses é realizado e, também, por representarem a história da cidade, preservação de memórias dos acontecimentos de um grupo e, principalmente, a celebração da população. A folia que toma conta da Cidade Maravilhosa no famoso Carnaval de Rua, é um exemplo registrado dessas festas. Outros eventos que podemos citar é o Réveillon de Copacabana e até mesmo o Rock in Rio, que são conhecidos mundialmente, e impactam muito a economia e a cultura da cidade.

Outra força a ser analisada é a enorme bagagem histórica que a cidade carrega. O Rio de Janeiro foi a capital do Brasil na época do Império Português, e de 1763 a 1960 recebeu uma grande infraestrutura, que ao longo dos anos foi ficando para a apreciação daqueles que são de gerações mais atuais. Com isso, o Rio conta com grande número de monumentos históricos, como o Theatro Municipal, o Museu Nacional, bibliotecas públicas e muitos outros espaços, que fazem da cidade um grande patrimônio cultural, intensificando também sua economia.

O mercado audiovisual que é bastante presente na cidade também representa uma força direcionadora. Grandes empresas como a Globo, sediadas na cidade do Rio, intensificam o crescimento do setor econômico e a propagação da cultura carioca e brasileira de forma geral. Grandes produções que têm a cidade como cenário são formas de divulgar a beleza e a cultura local. Como exemplo, podemos citar uma gama de conteúdos em que o enredo das novelas se passa na cidade, como por exemplo "Salve Jorge", "Fina Estampa", e "Avenida Brasil", além de filmes como "Cidade de Deus" e "Tropa de Elite", que se passava em favelas no Rio e mostravam a realidade do morador da periferia e despertava a curiosidade dos telespectadores.

Apesar de tantas forças que direcionam o setor econômico, há também incertezas críticas a serem consideradas. A continuidade das ações com a troca de governos não permite um planejamento de longo prazo. Projetos culturais precisam de tempo para amadurecer e mostrar resultados. A falta de continuidade afeta o sucesso de iniciativas que poderiam ser benéficas para a cidade. Outro ponto crítico é a cultura não ter o papel de protagonismo no planejamento estratégico da cidade. Políticas públicas consistentes e que reconhecem o valor, inclusive econômico, que a cultura pode proporcionar poderiam mitigar a insegurança dos produtores que investem em cultura.

2. Análise do Contexto

No presente capítulo iremos analisar o contexto que envolve a cultura, na cidade do Rio de Janeiro. Sob esta ótica, primeiramente, será feita uma análise a partir dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), plano que conta com 17 objetivos, 169 metas e 231 indicadores para a Agenda 2030, e do Relatório dos Indicadores deste plano no Brasil. A partir disso, 2 objetivos serão detalhados e analisados de forma a relacioná-los à realidade da cidade, a fim de entendermos melhor o tema estudado. Por fim, será feito o estudo com base nos Mapas de Transformação da rede de Inteligência Estratégica do World Economic Forum (WEF), a partir do qual serão apresentadas as possibilidades de abordagem e encaminhamento de oportunidades para o tema de estudo.

2.1 Contextualização a partir dos ODS

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODSs) são metas criadas pela ONU, com prazo até 2030, que tem o objetivo de erradicar a pobreza, proteger o clima e o meio ambiente, além de garantir que as pessoas possam desfrutar de paz e prosperidade globalmente¹⁵. Dentre os 17 objetivos, escolhemos dois deles para poder relacionar ao tema deste trabalho. O primeiro que iremos abordar é o objetivo 4, “Educação de Qualidade”. Esse objetivo foi escolhido pelo grupo, pois cultura e educação são elementos intimamente ligados, uma vez que ambos podem ser considerados fatores socializadores, por meio do qual indivíduos são capazes de mudar seus pensamentos e visão. Em outras palavras, a cultura é um elemento que nutre todo o processo educacional e que tem um papel de suma importância na formação de um indivíduo.

Nesse contexto, a escola é tida como um ambiente socializador, que tem um papel fundamental de integrar as diversas culturas, a fim de que haja um ambiente sociável onde todos possam expressar seus ideais sem medo de serem julgados e discriminados pelos seus pensamentos. Quando adotamos a cultura como uma aliada na educação, estamos nutrindo a formação de indivíduos críticos e conhecedores de sua origem cultural, do respeito ao plural, do exercício da democracia, de problematizações acerca de temáticas racistas, discriminatórias, opressoras e autoritárias, existentes em nosso cotidiano.

Analisando os indicadores da meta 4.1: “Até 2030, garantir que todas as meninas e meninos

¹⁵ *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável | As Nações Unidas em Brasil. Disponível em: <<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>>. Acesso em: 2 Sep. 2021*

completem o ensino primário e secundário gratuito, equitativo e de qualidade, que conduza a resultados de aprendizagem relevantes e eficazes.", podemos observar que há uma necessidade de desenvolver a área da educação, extremamente interligada com a cultura. No gráfico abaixo, por exemplo, vemos a taxa de conclusão do ensino médio de jovens brasileiros entre 20 e 22 anos. Esta taxa representa um valor de 74,3% para o país e 78,9% para a cidade do Rio de Janeiro, como observado na Figura 2 no indicador 4.1.2 abaixo¹⁶. Considerando este indicador para a cidade, observa-se que apesar deste número ser maior que a média nacional, continua estando muito longe da meta da ODS que é ter 100% destes jovens com ensino médio completo.

Variável - Taxa de conclusão do ensino médio de pessoas entre 20 e 22 anos (%)	
Brasil	
Ano - 2020	
	74,30
Fonte: Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua, 2º trimestre do ano de referência.	
Rio de Janeiro	78,90

Figura 2: Indicador 4.1.2 Taxa de conclusão dos anos iniciais do ensino fundamental, do ensino fundamental e do ensino médio Fonte: ODS Brasil

Outro indicador que podemos analisar é o da meta 4.a, que tem como objetivo “construir melhor instalações físicas para educação, apropriadas para crianças e sensíveis às deficiências e ao gênero, e que proporcionem ambientes de aprendizagem seguros e não violentos, inclusivos e eficazes para todos”¹⁷. Podemos observar através da tabela exposta na Figura 3 que a proporção de escolas no ensino médio no ano de 2019 em relação a infraestrutura das escolas para aluno com deficiência é de 88.4%. Apesar de não ser uma porcentagem baixa, ainda existe a necessidade de melhorar tal setor.

¹⁶ IBGE, *Odsbrasil.gov.br*, disponível em: <<https://odsbrasil.gov.br/objetivo4/indicador412>>, acesso em: 22 Sep. 2021.

¹⁷ ODS 4 - Educação de Qualidade - Ipea - *Objetivos do Desenvolvimento Sustentável*, *Ipea.gov.br*, disponível em: <<https://www.ipea.gov.br/ods/ods4.html>>, acesso em: 23 Sep. 2021.

Tabela 7783 - Indicador 4.a.1 - Proporção de escolas dos anos iniciais e finais do ensino fundamental, do ensino médio, por infraestrutura das escolas		
Variável - Proporção de escolas do ensino médio (%)		
Ano - 2019		
Unidade da Federação	Infraestrutura das escolas	
	Computador para fins pedagógicos	Infraestrutura adaptada para alunos com deficiência
Rio de Janeiro	78,20	88,40

Figura 3: Indicador 4.a.1 - Proporção de escolas dos anos iniciais e finais do ensino fundamental, do ensino médio, por infraestrutura das escolas Fonte: ODS Brasil

Como segundo objetivo, escolhemos abordar o tópico 11 “Cidades e Comunidades Sustentáveis” que remete tornar o espaço cidade mais inclusivo, seguro, resiliente e sustentável. Analisando a meta 11.1 que tem como objetivo “garantir, até 2030, o acesso de todos à habitação segura, adequada e a preço acessível, e aos serviços básicos e urbanizar as favelas”. Observando os indicadores que estão expostos na Figura 4, podemos visualizar que a proporção da população urbana vivendo em assentamentos precários, informais ou domicílios inadequados do ano de 2010 no Rio de Janeiro foi de 41,1%¹⁸. Tal situação se torna alarmante não só por ser uma porcentagem que se apresenta abaixo da média, mas também, por estar no ranking como uma das mais baixas dos estados brasileiros.

Tabela 6585 - Indicador 11.1.1 - Proporção de população urbana vivendo em assentamentos precários, assentamentos informais ou domicílios inadequados	
Variável - Proporção de população urbana vivendo em assentamentos precários, assentamentos informais ou domicílios inadequados (%)	
Brasil	
Ano - 2010	
	41,4
Fonte: Censo Demográfico 2010, Dados da Amostra	

Figura 4: Indicador 11.1.1 - Proporção de população urbana vivendo em assentamentos precários, assentamentos informais ou domicílios inadequados. Fonte: ODS Brasil

Outra meta importante a ser mencionada é a 11.4, que visa “fortalecer esforços para proteger

¹⁸ Tabela 6585: Indicador 11.1.1 - Proporção de população urbana vivendo em assentamentos precários, assentamentos informais ou domicílios inadequados. [ibge.gov.br](https://sidra.ibge.gov.br/tabela/6585#resultado). Disponível em: <<https://sidra.ibge.gov.br/tabela/6585#resultado>>. Acesso em: 23 Sep. 2021.

e salvar o patrimônio cultural e natural do mundo". Pode-se dizer que tal propósito refere-se ao patrimônio cultural, visto que defende tanto o imaterial (formas de expressão cênicas, plásticas, musicais ou lúdicas, entre outras) quanto o material (museus, documentos históricos, cinematografia, entre outros)¹⁹. Porém, ao analisarmos os indicadores da Figura 5 vemos que essa preservação no Brasil não se mantém na prática, já que os patrimônios que mais são protegidos são os ambientais²⁰. Tal situação, não apresenta cenário diferente no Rio de Janeiro, considerando que é uma das cidades que apresentam diversos ícones da cultura brasileira porém ainda ocorre a falta de investimento e defesa nesse setor.

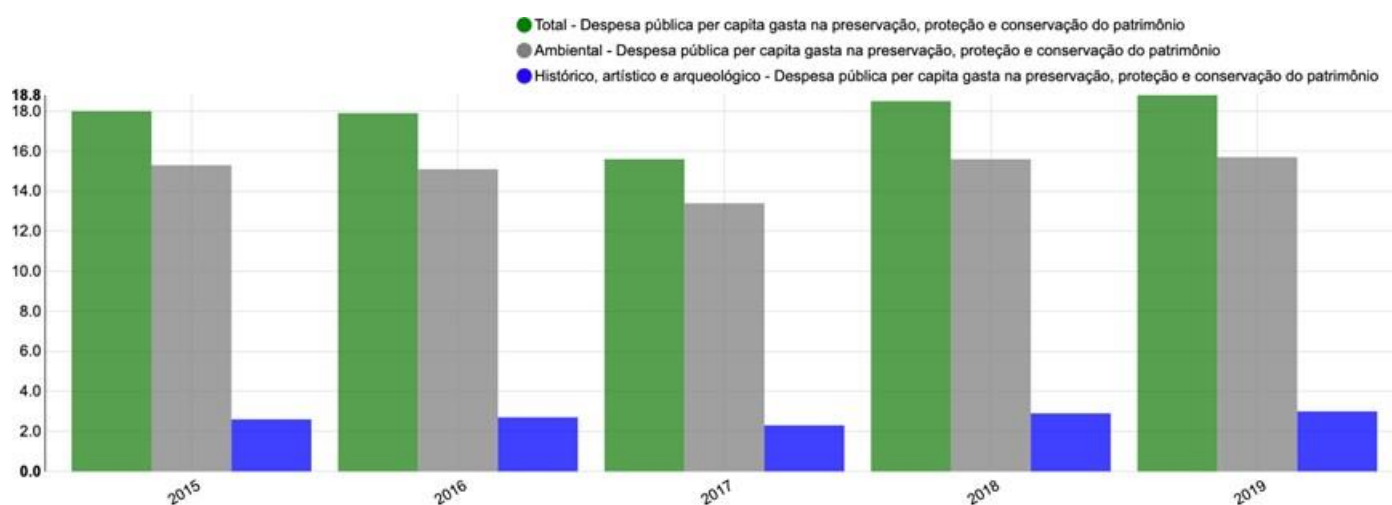


Figura 5: Indicador 11.4.1 - Total da despesa (pública e privada) per capita gasta na preservação, proteção e conservação de todo o patrimônio cultural e natural, por tipo de patrimônio (cultural, natural, misto e por designação do Centro do Patrimônio Mundial), nível de governo (nacional, regional e local) tipo de despesa (despesas correntes/de investimento) e tipo de financiamento privado (doações em espécie, setor privado sem fins lucrativos e patrocínios) Fonte: ODS Brasil

2.2 Contextualização a partir do World Economic Forum (WEF)

O Fórum Econômico Mundial (WEF) tem como principal objetivo melhorar as condições atuais do mundo por meio de ações planejadas. A partir de suas capacidades de Inteligência Estratégica é possível dar sentido às complexas forças que impulsionam a mudança

¹⁹ ODS 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis - Ipea - Objetivos do Desenvolvimento Sustentável. [Ipea.gov.br. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/ods/ods11.html>](https://www.ipea.gov.br/ods/ods11.html). Acesso em: 23 Sep. 2021.

²⁰ IBGE. [Odsbrasil.gov.br. Disponível em: <https://odsbrasil.gov.br/objetivo11/indicador1141>](https://odsbrasil.gov.br/objetivo11/indicador1141). Acesso em: 23 Sep. 2021.

transformacional entre economias, indústrias, e questões globais. Assim, criou-se uma base de dados que contém milhares de assuntos relevantes à sociedade. Os Mapas de Transformação nos permitem explorar e a dar sentido às ligações entre diferentes economias, industriais e questões globais, se tornando uma forma dinâmica de explorar informações relacionadas a diversos tópicos e assuntos.



Figura 6: Mapa de Transformação

Com base nos Mapas de Transformação mencionados²¹, foram escolhidos alguns tópicos para serem abordados neste capítulo. O primeiro deles é o tópico de Proteção do Patrimônio e Sustentabilidade Cultural. O corte de verbas do governo para manutenção infelizmente vêm acontecendo de forma gradual no Brasil. Temos como exemplo o caso do Museu Nacional, que em 2013 recebeu a verba de cerca de 1 milhão de reais, e no ano passado recebeu somente 643 mil reais para serem realizados toda a manutenção e preservação do Museu. O resultado disso foi um descuido do museu, e a ocorrência de um incêndio que destruiu um acervo de mais de 20 milhões de itens.

Sendo assim, sabe-se que a proteção do patrimônio da cidade do Rio de Janeiro é fundamental para o ciclo cultural. É protegendo o patrimônio cultural da cidade que conseguimos agregar valor para a sociedade, com crescimento de atividades culturais,

²¹ WORLD ECONOMIC FORUM. Strategic Intelligence | World Economic Forum. Strategic Intelligence. Disponível em: <<https://intelligence.weforum.org/topics/a1Gb0000002V7TyEAK?tab=publications>>. Acesso em: 12 Sep. 2021.

geraçãode empregos, utilização de espaços ociosos, tudo isso visando dar conhecimento, bem-estar, saúde, incentivar relações interpessoais, provocar discussões, debates, acarretando em um ciclo virtuoso, fazendo de modo que a sociedade cresça como um todo cultural.

O segundo tópico escolhido foi: Indústrias Culturais e Criativas. As indústrias criativas geram para a economia brasileira 24,8 bilhões de reais, e isso significa 3,8% de toda a renda gerada no estado, ficando somente atrás de São Paulo, com 5,9%. Análises realizadas pela FIRJAN sobre indústrias criativas constatou que o Rio de Janeiro é a capital mais importante para o Brasil quando se trata de indústrias criativas. A cada 20 estabelecimentos, 1 deles têm criatividade como parte do seu processo produtivo.

Em 2020, a pandemia do COVID-19 devastou a grande maioria dos setores da economia. Com isso, 2021 representou um ano de recomeços e retomadas em todos os sentidos. A Secretaria de Cultura retomou suas atividades, com uma injeção de dinheiro do governo de cerca de 75 milhões de reais, que serão distribuídos por editais culturais, em que alguns deles já foram citados nos capítulos anteriores, como o Edital "Cultura Presente nas Redes", que distribuirá 7,5 milhões a fazedores de cultura fluminenses, além de outros, como o Edital Retomada Cultural RJ 2, que receberá o maior volume, de 40 milhões de reais.

Então, como resposta ao isolamento social, a MUDA Outras Economias, uma comunidade virtual que se estrutura como uma rede de fomento à cultura, criou o Picadeiro Digital: projeto que fomenta eventos virtuais. A partir desta experiência surgiu o edital MUDA PICADEIRO DIGITAL 2021, que visa promover a produção de conteúdos audiovisuais para os programas Muda. São R\$ 15.000,00 destinados a 10 projetos, ou seja, cada projeto recebe R\$1.500,00 reais. O projeto recebeu 521 inscrições pelo Brasil, e dentre os selecionados, a maioria se encontra no estado do Rio.

3. Exploração de campo dos problemas mapeados

O seguinte capítulo tem como objetivo apresentar o Mapa de Stakeholders que busca identificar o grau de envolvimento de cada grupo de interesse neste Estudo de Oportunidade além de explicar qual é o papel exercido por estes no contexto da cidade do Rio de Janeiro. Além dele, temos também o Mapa de Empatia que é uma ferramenta usada para compreender um determinado grupo de forma mais aprofundada, identificando seus pensamentos, opiniões, sentimentos e ações em relação a determinado assunto. E por fim, temos a representação gráfica da Árvore de Problemas que foi estruturada de acordo com os resultados das pesquisas qualitativa e quantitativa e nela apresentamos as principais causas e os impactos do déficit no setor cultural carioca.

3.1 Mapa de Stakeholders

A seguir, apresentaremos o papel de cada stakeholder, começando pelos de maior impacto: Governo, População, Artistas e Profissionais do setor da cultura.

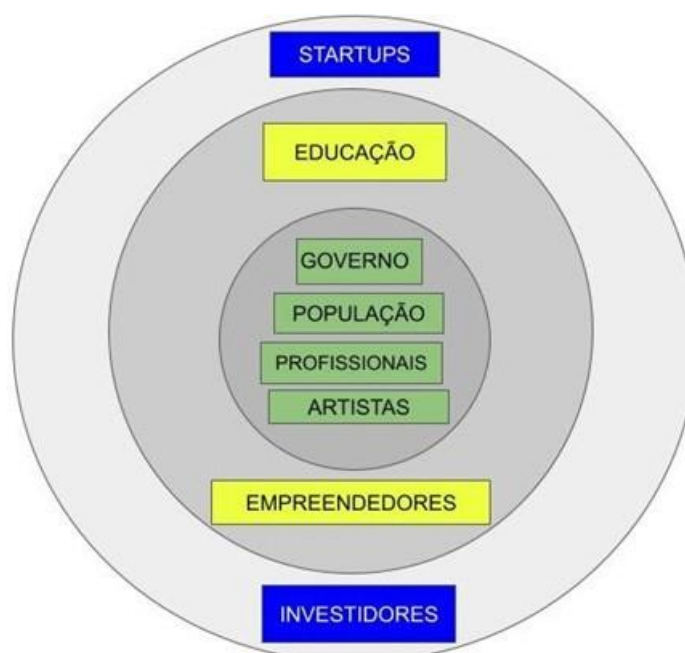


Figura 7: Mapa de Stakeholders

Governo: O papel do Governo no estudo apresentado é administrar e legislar o país de forma que atenda as necessidades da população e contribua para a solução de problemas na área da cultura, além disso, também é um dos responsáveis pelo fomento à cultura na cidade carioca através do desenvolvimento de políticas públicas. É um stakeholder de alto impacto pois tem o poder de causar graves problemas para o setor mas também tem o poder de reverter a situação.

População: No estudo apresentado a população aparece como um stakeholder que sofre diretamente com o ambiente que lhe é fornecido. Como consumidora de cultura tem o poder de influenciar nas decisões governamentais e nos rumos da cultura contemporânea. Algumas manifestações populares podem também originar alguns novos movimentos culturais.

Profissionais: Os profissionais da área têm papel de atuar na parte técnica da execução das produções culturais e apoiar os artistas na divulgação e produção de seus trabalhos. Sendo assim, contribuem diretamente para a cultura através do seu ofício, e também são afetados diretamente pelas ações governamentais em relação à cultura e investimentos feitos por empresas privadas. Os profissionais da cultura envolvem empresários, produtores, equipe técnica e diversos prestadores de serviços que trabalham no setor.

Artistas: Os artistas têm a função de realizar uma atividade relacionada a alguma arte, podendo estar relacionada a pintura, escultura, literatura, dança, música, arquitetura, cinema, entre outras. Influencia diretamente o setor por cuidar da parte da produção artística, e tem a capacidade de contribuir diretamente para a resolução do problema, além de sofrer diretamente com os impactos causados por outros stakeholders na área por conta da falta de investimento do Estado e de instituições privadas e dependem destas para desempenhar suas atividades.

Educação: O papel da educação no estudo é desenvolver o senso crítico e a criatividade da população e estimular o interesse dos cidadãos no setor cultural. Tem a capacidade de influenciar o setor formando profissionais que futuramente trabalharão na área e estimulando jovens a se tornarem consumidores dos diversos ramos culturais, ao passo que sofrem impacto direto do investimento dado pelo governo e instituições privadas dependendo destes para exercer sua influência.

Empreendedores: Tem como papel investir no setor além de criar parcerias público-privadas para desenvolvê-lo. Podem contribuir para soluções de problemas relacionados à área da cultura, como também podem causar problemas como falta de investimento por parte do setor privado e falta de parcerias com o governo para criação de projetos. O sucesso e interesse destes empreendedores depende diretamente da situação econômica e do cenário político-social do país.

Investidores: São responsáveis por investir nas empresas que atuam no setor cultural.

Influenciam indiretamente o setor ao investirem em empresas que atuam no ramo cultural, e simultaneamente podem ser prejudicados com um cenário adverso na área como falta de interesse do público ou inviabilidade de aplicação financeira por conta da perspectiva em relação à economia.

Startups: Tem o papel de trazer empresas com ideias inovadoras para a área da cultura. Tem a capacidade de contribuir com soluções para problemas que existem no setor, mas também sofrem de acordo com o interesse da população no ramo cultural e da economia do país.

3.2 Mapa de Empatia

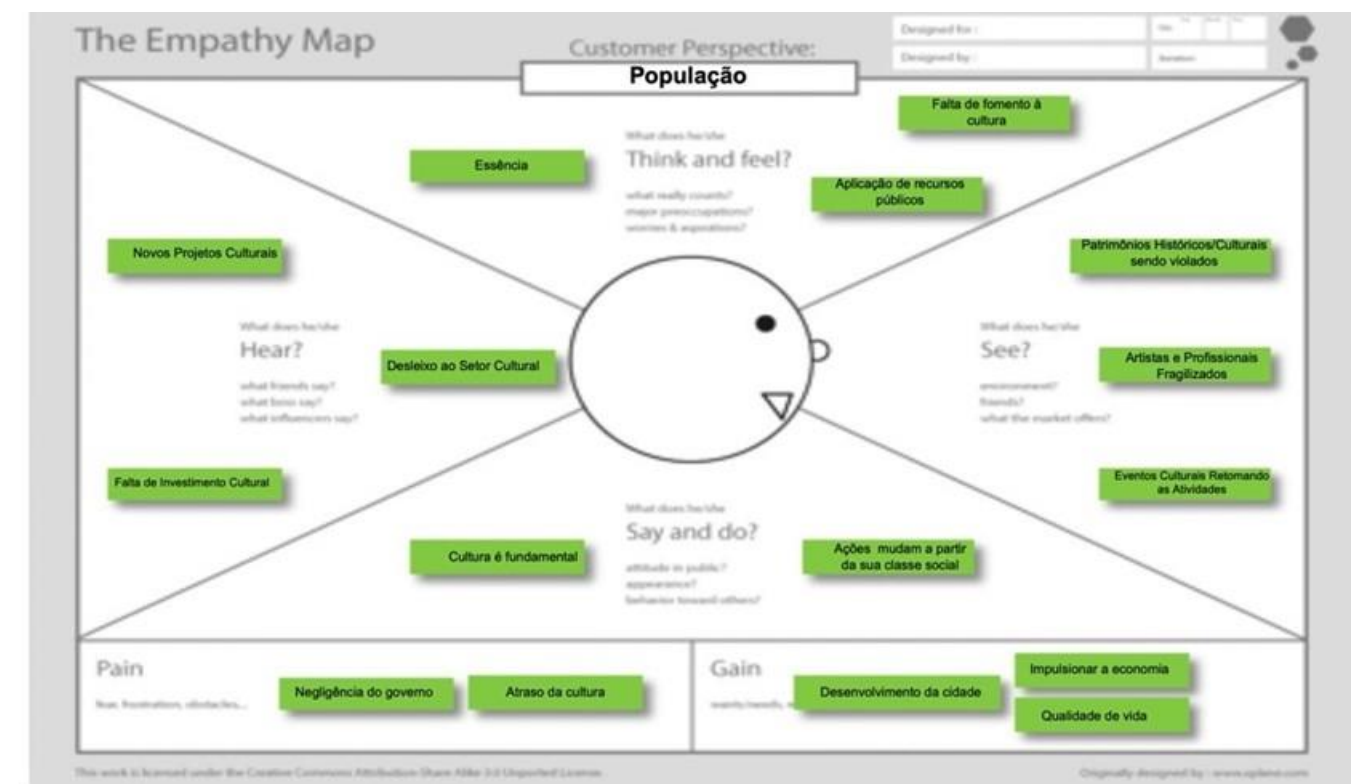


Figura 8: Mapa de Empatia

"HEAR" – O que a população ouve a respeito da Cultura no Rio de Janeiro?

Novos Projetos Culturais: Como apresentados no estudo, no ano de 2021 iniciaram novos projetos para o setor cultural, como o Fomento à Cultura Carioca (FOCA), que teve como pretensão de ser um impulso para a retomada de atividades culturais e artísticas. Além disso,

aSECEC autorizou o patrocínio para diversos projetos culturais; e para ampliar o acesso dos indivíduos de baixa renda a equipamentos culturais, o Governo lançou o programa Passaporte Cultural RJ no Museu do Amanhã. A iniciativa da Secretaria de Cultura e Economia Criativa garante o ingresso gratuito a museus, casas de espetáculos, cinemas, exposições, entre outros.

Falta de Investimento Cultural: A cidade carioca ainda sofre com a falta de investimento, o setor cultural foi um dos mais afetados pela pandemia agravando ainda mais o patrimônio histórico do Rio de Janeiro. Diversas obras e construções memoráveis foram arruinadas nesse período, o que faz ser cada vez mais comentado pelos profissionais e artistas que necessitam do patrimônio para exercer seus trabalhos.

Desleixo ao Setor Cultural: Ao longo dos anos foi ficando cada vez mais notório a falta de atenção por parte governamental, em 2018 por imprudências foi perdido 90% do acervo que continha no Museu Nacional devido a um incêndio que poderia ter sido evitado. Se o setor não fosse constantemente ignorado não ocorreria tantas perdas.

"SEE" - O que a população vê a respeito da Cultura no Rio de Janeiro?

Patrimônios Históricos/Culturais sendo violados: Em função da pandemia e a desatenção governamental pública, diversos acervos foram destruídos e vandalizados.

Artistas e Profissionais Fragilizados: Dado os patrimônios históricos e culturais sendo atingidos de forma negativa, isso também afeta nos profissionais e artistas da área, que são os indivíduos que mais usufruem desse setor e necessitam que o mesmo esteja intacto. A falta de atenção e de investimento também influenciam no trabalho, como a oportunidade em empregose a falta dele, além de interferir no dia a dia desses indivíduos.

Eventos Culturais Retomando as Atividades: Desde o início da pandemia em 2019, o setor cultural foi um dos mais afetados e muitas atividades foram suspensas. Com a iniciação da vacinação contra Covid-19 muitos eventos estão voltando a sua rotina normal.

"THINK AND FEEL" - O que a população pensa e sente a respeito da Cultura no Rio de Janeiro?

Essência: De acordo com as pesquisas realizadas, a cultura é pensada como a essência do Rio de Janeiro. O Rio é um dos maiores pólos culturais do Brasil, então sua importância para a cidade é imensurável. Está presente na história do município e boa parte da sua arrecadação

vem do setor cultural.

Falta de fomento à cultura: A partir dos resultados da pesquisa, vimos que na perspectiva dos cariocas a falta de fomento à cultura por parte dos poderes públicos é um obstáculo, é preciso ter garantias de investimento no setor e uma maior democratização no acesso em editais e na construção de políticas públicas.

Aplicação de recursos públicos: Ao analisarmos os sonhos e desejos da população em relação à cultura do Rio de Janeiro, vimos que existe um anseio por um incentivo do setor público através de uma maior aplicação de recursos públicos e variedade de editais, através da manutenção de equipamentos públicos voltados para a população, e através de políticas voltadas para a proteção do patrimônio cultural da cidade.

“SAY AND DO” - O que a população fala e faz a respeito da Cultura no Rio de Janeiro?

Cultura é Fundamental: Após analisarmos as pesquisas feitas, vimos que é comum a população falar sobre a importância da cultura para a cidade do Rio de Janeiro. Dizem que sua riqueza de valores culturais foram estabelecidos em centenas de anos desde a vinda da família real para o litoral carioca, o que fez com que o Estado do RJ e principalmente a cidade do Rio se tornasse um lugar riquíssimo. As ruas da cidade refletem a sua história na arquitetura. A culinária local, a música local, a linguagem dos habitantes e comportamentos locais fazem com que a cidade seja uma grande referência cultural no mundo todo.

Ações mudam a partir da sua classe social: De acordo com o site da Prefeitura do Rio de Janeiro, as atividades da população carioca em relação ao aspecto cultural variam de acordo com sua classe social. O conceito de cultura associado à arte e ao erudito (como museus, bibliotecas, teatro) tem como principais consumidores as classes A e B especialmente da Zona Sul do Rio e com nível superior de escolaridade. As atividades baseadas em relações sociais (Escola de samba, à participação em blocos de Carnaval) costuma ter um equilíbrio da classe C com as classes A e B. A parte da população que vai aos cinemas costuma vir das classes A/B e C e chega, além dos mais escolarizados, nos que têm nível médio de escolaridade. Em relação ao hábito de ouvir música, o costume de assistir a shows, frequência à praia e a presença em festas populares têm penetração significativa em quase todas as classes sociais da população.

“PAIN” - As principais dores da população.

Negligência do governo: De acordo com nosso estudo e as pesquisas realizadas,

percebemos que um dos maiores obstáculos ao desenvolvimento da cultura é a negligência do governo.

Atraso da cultura: A maior “frustração” dentro do estudo de problema analisado para a população é o atraso do setor cultural na cidade do Rio de Janeiro.

“GAIN” - Os principais ganhos da população.

Há muitos ganhos que podem ser obtidos com o desenvolvimento cultural, como o desenvolvimento da cidade, o impulso ao setor econômico e a melhoria na qualidade de vida da população carioca.

3.3 Árvore de Problemas

O Rio de Janeiro é uma das cidades que apresentam mais riquezas culturais. Em contrapartida, ainda existem certos problemas quando se trata de investimento e reconhecimento de tal setor. Tal déficit resulta da falta de interesse por parte da população e isso porque a cidade não possui educação de boa qualidade, que seria a base primária para a consideração de tal área. Essa falta de interesse da população, aliada a educação de baixa qualidade, pode resultar em um sintoma de uma população pobre de conhecimento cultural, gerando uma população sem diversidade, sem diferenças, e isso pode acarretar também em uma sociedade menos inclusiva. Sendo uma das causas desse fato a distribuição desigual do patrimônio artístico que existe na cidade.



Figura 9: Árvore de Problemas

Outro fator que influenciou diretamente esse setor foi a pandemia de COVID-19. Tal cenário intensificou mais esse déficit e a desvalorização da cultura no qual muitos artistas ficaram sem oportunidade para se expressar e tendo como resultado o desemprego e até mesmo um maior interesse em outras áreas de trabalho.

4. Mapeamento das oportunidades no contexto do Rio de Janeiro

Neste capítulo iremos apresentar oportunidades que encontramos no setor cultural a partir do estudo realizado. Primeiro, serão apresentadas duas oportunidades relacionadas a políticas públicas, ou seja, como o governo pode melhorar as suas políticas públicas em relação à cultura, e como essas políticas podem explorar melhor a cultura no cenário carioca. Apresentaremos, também, duas oportunidades relacionadas a novos negócios, ou seja, onde estão aquelas oportunidades que o investimento financeiro pode dar uma nova cara para a cultura no Rio de Janeiro.

4.1 Oportunidades de soluções relacionadas a políticas públicas

4.1.1 Criação da Lei Ricardo Rodrigues: Incentivo a Arte nas Favelas

Visto que existem poucas produções culturais nas regiões mais carentes do Rio de Janeiro, uma das oportunidades para minimizar tal condição seria apoiar artistas que residem nas favelas, conseqüentemente resultando em uma ampliação das exposições artísticas nas comunidades. Desta forma, sugerimos a criação da Lei Ricardo Rodrigues, que é o criador da exposição “Favelando”, que teve como objetivo retratar a vida nas favelas com obras produzidas pelos seus próprios moradores²². A finalidade desta lei é incentivar artistas locais das comunidades do Rio de Janeiro a produzir obras artísticas para exposições culturais nestas áreas. Com isso, seus moradores passariam a ter mais interesse em cultura e isso contribuiria para sua formação como cidadãos ao desenvolver melhor sua criatividade e senso crítico.

Existem ações parecidas com estas como o Museu de Favela fundadas por lideranças culturais moradoras das favelas Pavão, Pavãozinho e Cantagalo²³, e o Galpão Bela Maré que é um projeto da organização da sociedade civil de interesse público Observatório de Favelas do Rio de Janeiro em parceria com a Automatica Produtora que procura expor um conjunto de práticas curatoriais e de produção cultural para mostrar que a favela é um espaço adequado para exibição da arte contemporânea²⁴.

²² Exposição “Favelando” Inverte Lugar das Favelas na Arte, Destaca Poder da Arte para Transformação. Disponível em: <<https://rioonwatch.org.br/?p=36432>>. Acesso em: 30 set. 2021.

²³ Museu de Favela - MUF | Museu de Favela - MUF, Museudefavela.org, disponível em: <<https://www.museudefavela.org/>>, acesso em: 23 Sep. 2021.

²⁴ Galpão Bela Maré: sentidos e práticas curatoriais urgentes, Periodicos.uff.br, disponível em:

Porém, pelo fato de ambas serem organizações com poucos recursos financeiros, não tem a capacidade de investimento para trazer cultura e entretenimento em larga escala e portanto a atuação do governo a partir de políticas públicas para estes territórios seria essencial para criação destes espaços. A participação da Prefeitura na criação destas ações seria essencial para a conscientização dos moradores destas áreas da importância da cultura na nossa vida e sua capacidade de trazer lazer e entretenimento para a população.

4.1.2 Criação da Lei Ciço Caseiro: Incentivo a produção de filmes, vídeos e projetos culturais de moradores do Rio de Janeiro.

O acesso à cultura para a sociedade carioca é agudamente desigual. Muitos indivíduos não têm a oportunidade de conhecer e vivenciar os meios artísticos que os circundam, além do incentivo cultural apresentado ser insuficiente. Os espaços culturais existentes em nosso município são abundantes, salas de cinema e teatro estão disponíveis em vários bairros da cidade, contudo poucos artistas residentes aqui são contemplados.

Dessa forma, nós sugerimos a criação de uma nova lei, chamada Lei Ciço Caseira, que remete ao Francisco José Ferreira Caseira, um professor, autor, produtor, ator e diretor carioca que teve como missão levar o teatro para pessoas que nunca teriam acesso a essa arte. O objetivo da Lei é incentivar e proporcionar a produção de filmes, vídeos e projetos culturais de residentes do Rio de Janeiro.

Apesar de existirem outras leis federais e a Lei Municipal de Incentivo à Cultura, o interesse é que esta nova política pública seja focada e individualizada para os indivíduos que residem na cidade, por ser um dos maiores pólos culturais do país, e ainda assim, um dos lugares mais desiguais perante o setor cultural.

4.2 Oportunidades de soluções relacionadas a novos negócios

4.2.1 Desenvolvimento do setor da educação

A primeira oportunidade encontrada, através de pesquisas realizadas pela equipe, foi o fato de haver a necessidade de desenvolver a área de educação no Rio De Janeiro, o que é interligado à cultura e de extrema importância à mesma. Observando os indicadores das metas do objetivo 4, que foram escolhidas e mencionadas no cap 2.1, podemos dizer que uma

<<https://periodicos.uff.br/poiesis/article/view/40411/23261>>, acesso em: 23 Sep. 2021.

porcentagem alta dos jovens não tiveram o ensino médio completo no ano de 2020 e também que existe a necessidade de construir e melhorar as instalações físicas que sejam apropriados, inclusivas e eficazes para todos.

O fato de existir a necessidade de melhora nesse setor, abre portas de possibilidades para novos negócios serem criados a fim de solucionar tal problema. Para isso, o investimento feito por empresas no setor privado, seria com a realização de uma plataforma digital, como por exemplo a Qap eventos, que destacaria a realização nas escolas públicas. Assim, a tecnologia iria disponibilizar os projetos culturais, digitalmente, que as empresas já apoiam, para que os alunos conheçam mais a cultura da cidade.

Com isso, investir em empreendedorismo na escola é garantir às crianças e jovens não apenas a inserção no mercado de trabalho, como também o desenvolvimento de competências culturais que valem para a vida toda. Assim, levamos em consideração o propósito de conseguir uma melhor comunicação entre a cultura e a educação para que esse setor seja enraizado e presente desde o princípio.

4.2.2 Empresas privadas investindo na preservação do patrimônio.

De acordo com a pesquisa quantitativa realizada pelo grupo, identificamos que o patrimônio cultural do Rio de Janeiro é o setor mais prejudicado dentre os outros listados. O incêndio ocorrido em 2018 no Museu Nacional da cidade nos mostra a atitude negligente do Governo diante ao ocorrido, foi perdido 90% do acervo e o prejuízo total causado ainda é desconhecido.

Além disso, a pandemia do Covid-19 agravou a situação do patrimônio histórico, diversas obras e prédios memoráveis da cidade foram arruinados. Nesse mesmo período, na Praça de Tiradentes, no Centro, o monumento referente à Dom Pedro I foi vandalizado. Diante disso, podemos perceber que a desatenção e a falta de investimento do Governo, fez com que o patrimônio cultural sofresse diversas perdas, tornando-se urgente uma intervenção para zelar e investir no nosso campo histórico.

Com isso, a segunda oportunidade de negócio identificada pela equipe foi o investimento na proteção do patrimônio do Rio de Janeiro, que tem muito potencial para crescer, se for bem gerido por empresas com *know-how* de eventos e cultura como um todo, podendo oferecer um serviço de qualidade e conhecimento a aqueles que buscam por cultura. Essa busca pelos cidadãos cariocas reverte em receita de vendas de eventos, atividades, fóruns, tudo que pode ser considerado como cultura no Rio de Janeiro.

Com a aprovação do projeto e a autorização da empresa podendo captar recursos, o incentivo

virá através da dedução do imposto de renda, essa dedução possui uma porcentagem diferente para cada grupo de atividades, sendo dessa maneira divididos entre dois grupos. O primeiro grupo é classificado pela literatura, incluindo obras de referência; músicas de todos os gêneros populares; produções cinematográficas; folclores e artesanatos; rádio e televisão, educativas e culturais, de caráter não comercial; patrimônio cultural, inclusive histórico, arquitetônico e demais acervos; e, as artes plásticas e outras congêneres. Já o segundo grupo, é composto por livros de caráter artístico, literário ou humanístico; música clássica ou instrumental; doação de acervos para bibliotecas públicas; produção de curtametragem; preservação do patrimônio cultural material e imaterial; construção e manutenção de salas de cinema; exposição de artes visuais; e a exposição de peças teatrais.

Para as áreas do grupo um as empresas privadas que conseguiram uma dedução de 4% no imposto de renda, com base em 40% de doações e 30% em patrocínios, podendo ainda, registrar o valor doado como despesa operacional. Já para as áreas do grupo dois, a empresa pode deduzir até 100% da doação no imposto de renda, todavia não poderá registrar o valor como despesa operacional em seu demonstrativo do resultado do exercício (DRE).

4.3 Análise de tendências tecnológicas para possíveis soluções

4.3.1 Realidade Virtual

Considerando a oportunidade 4.2.1, referente ao desenvolvimento da educação na cidade, podemos analisar a utilização da realidade virtual como uma tecnologia com grande potencial de suportar soluções a este problema, que vem a afetar também a cultura. Quando a cultura é adotada como uma aliada na educação, nutrimos conseqüentemente a formação de indivíduos críticos e conhecedores de sua origem cultural, do respeito ao próximo, do exercício da democracia e de problematizações acerca de diversas temáticas existentes em nosso cotidiano, evidenciando a importância da unificação de tais setores.

Ao usar a análise de dados, é possível gerar indicadores a fim de mapear áreas da cidade que estão com uma educação precária, impactando assim positivamente nos índices culturais da mesma. Com isso, será mais fácil mapear redes de ensino que possuem indicadores abaixo do esperado, como vimos no estudo da Educação de Qualidade, dentro dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

Assim, esta tecnologia poderá servir de alerta tanto para as instituições de ensino quanto para o governo, servindo de auxílio a fim de transformar a realidade de áreas que possuem uma educação precária. Com isso, poderemos esperar uma sociedade culturalmente rica e ciente

de sua história e herança, além de uma educação de qualidade.

4.3.1. Crowdfunding

Tendo em mente a oportunidade 4.2.2, uma possível tecnologia com potencial para suportar os problemas relacionados aos patrimônios mal cuidados do Rio de Janeiro é o crowdfunding, que nada mais é do que o financiamento coletivo de pessoas interessadas em alguma iniciativa. Sabe-se que há uma demanda muito grande por parte do público carioca e pelos turistas que visitam a cidade em conhecer museus, favelas, exposições artísticas, a culinária local, manifestações populares com o carnaval e etc.

De acordo a pesquisa feita em nosso questionário, um dos setores culturais que as a população carioca tem como mais importantes são os patrimônios culturais da cidade, e são justamente estes os que enfrentam alguns dos maiores problemas. Temos como exemplo o desaparecimento do Mercado Municipal Praça XV que apesar de ter sido um elemento essencial na construção da história do Rio foi praticamente todo destruído, restando apenas umdos torreões²⁵.

O Rio de Janeiro é conhecido mundialmente por seus grandes monumentos arquitetônicos, e não à toa foi sede do Congresso Mundial de Arquitetura este ano. No entanto, o descaso do Governo Estadual é evidente, temos como exemplo a Praça Mário Lago que tem em valor sentimental no coração de todos os cariocas mas pode deixar de existir, pois a “Lei do Puxadinho” permitiu construções no local.

Sabendo das adversidades enfrentadas em relação aos patrimônios do município, sugerimos o crowdfunding como uma oportunidade para mantê-los em bom estado, já que muitos destes além de estarem em péssimas condições correm o risco de deixar de existir. O Rio possui inúmeros equipamentos culturais como a Biblioteca Nacional, o Planetário da Gávea, o Museu Nacional de Belas Artes e o Museu de Arte Moderna que deveriam ser prioridade do governo por serem algumas das edificações mais importantes em território nacional, e a perda deles seria inestimável.

²⁵ REBOUÇAS FRANÇA, C.; REZENDE, V. *O desaparecimento do Mercado Municipal Praça XV, fator na formação do espaço público da Cidade do Rio de Janeiro.* [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<http://www.anparq.org.br/dvd-enanparq/simposios/195/195-350-1-SP.pdf>>. Acesso em: 1 out. 2021.

4.4 Mapeamentos de startups que ofertam soluções

A Tabela 1 apresenta o mapeamento de startups que apresentam soluções para o setor cultural.


Nome da startup	Logomarca	Website	Resumo do negócio	País de origem
SambaTech		https://sambatech.com/	A Samba Tech é uma das empresas referências no mercado de vídeos online. A startup oferece infraestrutura para venda, distribuição, gerenciamento e armazenamento de vídeos, auxiliando na criação de treinamentos e cursos de capacitação de todos os tipos.	Brasil
Flowsense		https://flowsense.com.br/	A Flowsense é uma plataforma de Mobile Engagement que ajuda as empresas a entenderem a jornada dos usuários de aplicativos e se comunicarem de forma efetiva.	Brasil
Colab		https://www.colab.re/sobre	Aproximar cidadãos de seus governos através de uma ferramenta de tecnologia, disponibilizada em canal virtual. Dar à população o poder de colaborar com questões do setor público através de publicações de zelandoria urbana, participação em tomadas de decisões e em consultas de avaliação de serviços públicos. Além da ferramenta de participação social, o Colab atua diretamente com os gestores públicos no incentivo e promoção de melhorias para gestões mais eficientes e inovadoras na administração pública.	Brasil
QAP Eventos		https://www.qapeventos.com.br	A QAP eventos é a plataforma mais completa para eventos online, contendo toda a experiência e conteúdo do evento físico (convenções, congressos, palestras, reuniões e muito mais) em uma plataforma digital.	Brasil

Tabela 1: Mapeamento de startups