
A hélice tríplice como fomento às indústrias criativas em Pernambuco: o caso Porto Digital/Portomídia¹

Juliano Mendonça DOMINGUES DA SILVA²
Maria Eduarda Alves de ANDRADE³
Universidade Católica de Pernambuco, Recife, PE

RESUMO

O presente artigo situa-se no campo da análise de políticas de comunicação e cultura. Ele foi guiado pelo seguinte problema de pesquisa: como interpretar o desenvolvimento do Porto Digital e do Portomídia a partir do conceito de hélice tríplice? Com base na lógica do *process tracing*, o estudo dedicou-se a resgatar a trajetória de gênese e desenvolvimento de ambas as iniciativas, de modo a tornar possível identificar historicamente não apenas seus condicionantes, mas também verificar a possibilidade de associá-las ao fomento do setor das indústrias criativas no Recife. A investigação evidenciou a relevância da interação entre academia, mercado e governo como ferramenta fundamental para a compreensão do desenvolvimento do setor.

PALAVRAS-CHAVE: Políticas de comunicação e cultura; Porto Mídia; Porto Digital; Economia Criativa; Recife.

INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta resultados de pesquisa situada no campo interdisciplinar das políticas de comunicação e cultura⁴. Mais especificamente, analisa-se o caso das iniciativas Porto Digital e Portomídia, implementadas na cidade do Recife (PE), por meio da lógica da hélice tríplice. Tratam-se de resultados preliminares de uma investigação em curso que busca: (a) compreender a gênese e evolução de ambas as iniciativas a partir da identificação dos seus condicionantes; e (b) verificar a possibilidade de associá-las ao fomento das indústrias criativas no Brasil, uma vez que a cidade do Recife é apontada por Martell (2015) como a principal *smart city* do País.

A expressão “indústrias criativas” surgiu no início dos anos 1990 na Austrália,

¹ Trabalho apresentado no Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 5 a 7 de julho de 2018.

² Professor e pesquisador do Programa de Pós-graduação em Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco (PPGCriativas/Unicap), e-mail: juliano@unicap.br

³ Estudante do 5º período do curso de Jornalismo da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), PIBIC (20º Edital PIBIC/UNICAP/CNPq), email: eduardaa69@gmail.com

⁴ O presente artigo apresenta resultados preliminares de ampla pesquisa desenvolvida na Universidade Católica de Pernambuco (Unicap) intitulada “Estudo exploratório das indústrias criativas em Pernambuco”, sob a qual estão abrigados oito subprojetos coordenados por 13 pesquisadores-doutores e integrados por uma dezena de alunos de graduação.

desenvolvendo-se em seguida na Inglaterra, normalmente atrelada ao contexto de políticas públicas de cultura (BENDASSOLLI; WOOD JR.; KIRCHBAUM; PINA e CUNHA, 2009a; FAUSTINO, 2013). Ela se refere a setores produtivos nos quais a criatividade desempenha papel fundamental (BENDASSOLLI; WOOD JR.; KIRCHBAUM; PINA e CUNHA, 2009b; BENDASSOLLI, 2007). Insere-se nesse contexto o conjunto de atividades relacionadas à criação, fabricação e comercialização de serviços e/ou produtos culturais, tais como teatro, filmes, games, artes performáticas, jornalismo, fotografia, publicidade, design, softwares interativos e de lazer, música, indústria editorial, rádio, TV, museus e galerias (FAUSTINO, 2013).

Ao longo dos últimos anos, as indústrias criativas têm sido responsáveis por parcela significativa da movimentação econômica de países desenvolvidos. Na Europa, por exemplo, elas representam 654 milhões de Euros, o que corresponde a 2,6% do Produto Interno Bruto (PIB) da União Europeia e crescem 12,3% acima da média da economia (FAUSTINO, 2013). Nos Estados Unidos (EUA), o valor de produtos baseados em direitos de autor superam as taxas de exportação dos setores de automóvel, agrícola, aeroespacial e da defesa (idem). Pesquisa da Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (Firjan, 2014) indica que, no Brasil, entre os anos de 2004 e 2013, as indústrias criativas cresceram 90%. Nesse período, o PIB movimentado pelo setor cresceu 69,8% em termos reais. A remuneração dos trabalhadores da área também merece destaque: enquanto o rendimento mensal do trabalhador brasileiro era R\$ 2.073,00 em 2013, os profissionais da indústria criativa chegavam a ganhar três vezes mais.

Em Pernambuco, pode-se afirmar que o acúmulo gradual de importância desses segmentos da indústria criativa está associado ao Parque Tecnológico Urbano Porto Digital. Resultado de uma série de políticas públicas implementadas por governos estaduais, ele surge com o intuito de fomentar a tecnologia, a inovação e o desenvolvimento no Estado. Fundado no ano 2000 sob o tripé academia, mercado e governo, sua área abrange um total de 150 hectares dos bairros do Recife Antigo e Santo Amaro. Em 2011, dados oficiais (PORTO DIGITAL, 2011) indicavam que esse ambiente contava com 200 empresas e instituições instaladas – dentre as quais IBM, Microsoft, Samsung, Motorola, HP –, às quais estavam vinculados 6.500 colaboradores. Desde sua fundação, o Porto Digital concentra sua operação na área de Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), entretanto, em 2010, o Parque decidiu expandir

sua atuação para os segmentos da indústria criativa. O resultado foi a inauguração, em 2013, do Centro de Empreendedorismo e Tecnologias da Economia Criativa, o Portomídia.

Em termos metodológicos, a investigação empreendida está assentada em pressupostos do institucionalismo histórico a partir dos quais são empregados elementos próprios da estratégia analítica do tipo *process tracing* (análise processual). O conceito de hélice tríplice está inserido nesse contexto, como meio pelo qual se busca compreender a gênese e a evolução das iniciativas Porto Digital e Portomídia.

TEORIA E MÉTODOS

O institucionalismo histórico não é uma teoria ou um método, segundo March e Olsen (2008). Seria mais apropriado considerá-lo uma abordagem que pretende investigar como determinado ator fez certa escolha, bem como analisar as consequências de tal decisão (STEINMO, 2008). Ou seja, para se compreender a ação de atores políticos, é necessário observar o desenvolvimento histórico das instituições, com foco nos processos de construção, manutenção e adaptação das mesmas (SANDERS, 2008). Institucionalistas históricos estão interessados, em geral, em observar não só o modo como instituições moldam as escolhas e interesses dos atores, mas também como estruturam suas relações de poder com outros grupos numa perspectiva histórica, contextualizada no tempo e no espaço (THELEN; STEINMO, 1998).

Sob o ângulo institucionalista histórico, atores, interesses, estratégias, relações e distribuição de poder são melhor compreendidos quando contextualizados (THELEN; STEINMO, 1998). Na prática, isso representa um afastamento em relação às premissas deterministas de abordagens estruturais (IMMERGUT, 1998), bem como de pressupostos instrumentais utilitários do institucionalismo da escolha racional, supostamente aplicáveis universalmente. É preciso analisar e interpretar empiricamente o contexto em que o indivíduo maximizador se encontra, bem como elementos antecedentes à sua tomada de decisão, sem perder de vista, ainda, a expectativa de valor relacionada à escolha adotada, ou seja, os momentos subsequentes (STEINMO, 2008).

Pode-se afirmar que o institucionalismo histórico é, essencialmente, uma abordagem de síntese agência-estrutura. Ela faz referência ao institucionalismo sociológico ao reconhecer que, de fato, o mundo está repleto de instituições socialmente

construídas; e, ao mesmo tempo, aproxima-se do institucionalismo da escolha racional ao chamar atenção para as relações internas entre indivíduos, cujas consequências conferem a certos atores maior ou menor poder – tanto para manter tais instituições quanto para criar novas regras. (KATZNELSON; WEINGAST, 2005; STEINMO, 2008; PARSONS, 2010).

Os atores racionais constroem sua percepção da realidade e calculam possíveis comportamentos estratégicos diante de uma lista de alternativa de ações. Estas, por sua vez, são construídas e remodeladas sob constrangimentos de certos elementos culturais, sociais e históricos. As melhores investigações seriam aquelas que mostram como os atores históricos selecionam novas instituições com o objetivo instrumental – conforme pressupõe a escolha racional –, a partir de uma lista de alternativas histórica e socialmente determinadas por mecanismos que o institucionalismo sociológico descreve (HALL; TAYLOR, 2003).

Nesse contexto está inserido o chamado *process tracing*, ou análise processual. Trata-se de um método de viés qualitativo do tipo *within-case analysis* largamente utilizado nas ciências sociais, em claro contraste aos métodos estatísticos de teste de hipóteses do tipo *cross-case analysis* (BENNETT, 2008; GOERTZ; MAHONEY, 2012). Ao utilizá-lo, o investigador se dispõe a interpretar/compreender, a partir de uma perspectiva histórica, um caso específico, particular (MAHONEY, 2012). Basicamente, esse método se destina a dois fins principais: (i) inferir a existência de eventos ou processos não observáveis diretamente; (ii) inferir conexões causais entre um evento ou processo específico e outro, a partir de numa lógica de inferência causal qualitativa classificada como observação do processo causal (OPC) (MAHONEY, 2012; (GOERTZ; MAHONEY, 2012).

Quanto às técnicas de pesquisa, este trabalho lançou mão das seguintes estratégias (MARCONI; LAKATOS, 2010):

- Pesquisa documental: investigação e analisar de documentos de instituições da sociedade civil organizadas destinadas à coleta de dados sobre indústrias criativas, tais como dados estatísticos, documentos de arquivos públicos, publicações parlamentares e administrativas;
- Pesquisa bibliográfica: levantamento e análise de documentos e informações derivados de fontes secundárias, sobretudo dissertações de mestrado e teses de

doutorado que investigaram as indústrias criativas de um modo geral e o Porto Digital em particular, além de jornais, livros, artigos e material audiovisual.

- Pesquisa de campo: investigação, análise e registro de fatos relativos ao Porto Digital e Portomídia. Esse procedimento foi realizado através de visitas às sedes de ambos os centros tecnológicos e participação de eventos organizados por eles, em especial o Rec’N’Play, que ocorreu de 11 de novembro a 03 de dezembro de 2017. Foram fontes de dados palestras e debates sobre o fomento à indústria criativa, funcionamento interno dos dois objetos de estudo, a importância da tecnologia no cenário pernambucano e a atuação e o investimento do mercado nesse ambiente.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Desde sua gênese, em 1990, a expressão “indústrias criativas” é associada ao contexto de políticas públicas de comunicação e cultura. Parte-se do pressuposto de que as mesmas possuem o potencial de modificar e estruturar relações de poder, uma vez que, por meio de sua formulação e implementação, o estado recorre à sua prerrogativa de distribuir recursos (DOMINGUES-DA-SILVA; ZAVERUCHA, 2015).

No cenário brasileiro, o movimento de incubadoras criativas surgiu a partir do apoio governamental para com as ações realizadas entre as universidades, que tinham como objetivo fomentar o empreendedorismo no setor acadêmico. Desde a II Conferência Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação, realizada no ano de 2002, em Brasília, as políticas públicas em nível federal apontam para a construção de um ambiente de cooperação entre empresas, universidades e governo, conhecido como Hélice Tríplice ou Triple Helix. Este modelo surgiu a partir da união destes três principais pilares, com o intuito de agregar, de modo cooperativo, recursos para um fim comum e, assim, fomentar o desenvolvimento social e econômico baseado no conhecimento (ETZKOWITZ, 2009).

O modelo Triple Helix diz respeito, basicamente, à universidade como indutora das relações com as empresas e com o governo. Àquelas, dizem respeito a questões relativas a atividades produtivas de bens e serviços. A este, cabe a prerrogativa de, enquanto regulador de recursos, estabelecer barreiras e/ou incentivos ao desenvolvimento de determinados setores da economia (DOMINGUES DA SILVA, 2017, p. 8).

Enquanto política pública, o Porto Digital surge como resultado de iniciativas historicamente identificadas entre os anos 1990 e 2000 (DOMINGUES-DASILVA; ANDRADE, 2017). Suas ampliações e consolidações estão associadas a políticas de incentivo promovidas pelo poder público e estadual, através de leis que tinham como objetivo fomentar a Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs) na cidade do Recife. A lista abaixo (TABELA 1) apresenta os principais dispositivos legais que institucionalizaram, por meio de políticas públicas, um processo de transformação do Recife em uma *smart city* através do fenômeno Porto Digital, nos termos apontados por Martel (2015).

TABELA 1: dispositivos legais relacionados a políticas públicas voltadas às indústrias criativas.

| Lei | Objetivo |
|--------------------|---|
| Lei nº 15.563/91 | Institui o Código Tributário do Recife e dá outras providências |
| Lei nº 17.237/2006 | Institui o programa de incremento da receita tributária mediante a concessão de benefícios fiscais |
| Lei nº 17.244/2006 | Institui o programa de incentivo ao Porto Digital mediante a concessão de benefícios fiscais condicionados |
| Lei nº 17.762/2011 | Introduz alterações nas leis municipais nº 17.244/2006 e nº 17.237/2006 |
| Lei nº 17.942/2013 | Altera a lei municipal nº 17.244, de 27 de julho de 2006, que instituiu o programa de incentivo ao Porto Digital mediante a concessão de benefícios fiscais condicionados |
| Lei nº 18.168/2015 | Altera dispositivos da lei nº 17.244, de 27 de julho de 2006, modificada pela lei nº 17.762, de 28 de dezembro de 2011 |
| Lei nº 18.337/2017 | Altera dispositivos da lei nº 17.244, de 27 de julho de 2006 |

Fonte: DOMINGUES-DA-SILVA; ANDRADE, 2017.

A gênese do Porto Digital está associada à decisão do governo do Estado de Pernambuco, aliado a setores da academia e do mercado ligados às tecnologias da informação e da comunicação (TICs), de investir R\$ 33 milhões na iniciativa, valor revertido para a consolidação da infraestrutura do que viria a se tornar o Parque Tecnológico (DOMINGUES-DASILVA; ANDRADE, 2017). A partir de então, o modelo da Triple Helix se consolidou em seu desenvolvimento através da criação de uma Organização Social (OS), sem fins lucrativos e de gerenciamento privado. Trata-se

do Núcleo de Gestão do Porto Digital (NGPD), cuja função é administrar e atrair investimento ao Parque.

Ao longo de seus 17 anos, atuou diretamente com a Tecnologia da Informação e Comunicação, tendo-a como seu principal pilar de funcionamento. Porém, diante das crises econômicas vivenciadas no ano de 2010, sentiu a necessidade de expandir suas áreas de desenvolvimento, uma vez que apostar em um único segmento poderia ser uma estratégia de alto risco naquele momento. A partir de estudos e pesquisas socioeconômicas e culturais, o NGPD decidiu apostar em sua experiência de mercado e no potencial histórico-cultural de Pernambuco para promover a Economia Criativa no Recife. De tal decisão originou-se o Centro de Excelência em Tecnologia para a Economia Criativa e Inovação do Porto Digital, o Portomídia.

A iniciativa é uma extensão do parque tecnológico, diretamente ligada a área da criatividade, com objetivo de contribuir para a estruturação de um polo criativo internacionalmente relevante na cidade, através de um estudo de mapeamento da cadeia produtiva da indústria local. O projeto foi sancionado pelo poder legislativo da cidade do Recife, em 2011, por meio da Lei Municipal N°17.762/2011, que incorpora o território de Santo Amaro, bairro do centro da cidade, e determina a extensão de incentivo fiscal na redução de 60% do Imposto Sobre Serviço de Qualquer Natureza (ISSQN) para o desenvolvimento do setor da indústria criativa.

Art. 1º Fica instituído o programa de incentivo ao Porto Digital mediante a concessão de benefícios fiscais aos estabelecimentos, contribuintes do Imposto Sobre Serviço de Qualquer Natureza - ISSQN, situados no âmbito de Revitalização da Zona Especial do Patrimônio Histórico Cultural 09 - Sítio Histórico do Bairro do Recife (Zona Primária); no quadrilátero do Bairro de Santo Amaro (Zona Secundária 1); e na Avenida Guararapes e adjacências (Zona Secundária 2), que exerçam as seguintes atividades: (Redação dada pela Lei nº 18168/2015)

III - produção e pós-produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão, enquadradas nos itens 12.13, 13.01 e 13.02 da lista de serviços do art. 102 da Lei Municipal nº 15.563/91;

IV - distribuição cinematográfica, de vídeo, de programas de televisão e de música, enquadradas no item 10.10 da lista de serviços do art. 102 da Lei Municipal nº 15.563/91;

V - exibição cinematográfica, de musicais, espetáculos, shows, concertos e óperas enquadradas no item 12.02 e 12.16 da lista de serviços do art. 102 da Lei Municipal nº 15.563/91;

VI - gravação de som e edição de música, enquadradas no item 13.01 da lista de serviços do art. 102 da Lei Municipal nº 15.563/91;

VII - fotográficas e similares enquadradas no item 13.02 da lista de serviços do art. 102 da Lei Municipal nº 15.563/91;

VIII - design relativo aos incisos III, IV, V, VI e VII deste artigo enquadradas nos itens 23 e 32 da lista de serviços do art. 102 da Lei Municipal nº 15.563/91.

No ano de 2011, a expressão “economia criativa” foi listada como uma das metas propostas no relatório gerencial anual, cujo objetivo principal era implantar o CETEC, Centro de Excelência em Tecnologia para Economia Criativa e Inovação do Porto Digital (RELATÓRIO GERENCIAL, 2011, p. 31). Esse, porém, não é um fato isolado. Ainda em 2011, no dia 28 de dezembro, foi sancionada a lei municipal nº 17.762/2011, a qual altera parcialmente a redação da lei municipal nº 17.244/2006.

A alteração ampliou o benefício fiscal para as empresas vinculadas à economia criativa, com o claro objetivo de incentivar o desenvolvimento do setor, tanto em termos de diversidade de atividades, quanto territorialmente (RECIFE, 2011). A expressão é inserida nos documentos de gerenciamento do Parque em relatório de 29 de março de 2012 (47 ocorrências). A Tabela 2⁵ apresenta o perfil dos empreendimentos embarcados no Porto Digital/PORTOMIDIA em relação ao tipo empresarial de cada uma. A maioria se classifica como sociedade empresária limitada – 16 de 32 empresas. Em três delas não foi possível identificar o CNPJ. As demais apresentaram perfil heterogêneo.

TABELA 2: empresas classificadas quanto ao seu CNPJ.

| Tipo de Empresarial | Definições | Quantidade de empresas | % |
|---|---|-------------------------------|----------|
| Associação Privada | É uma organização resultante da reunião legal entre duas ou mais pessoas, com ou sem personalidade jurídica, sem fins lucrativos para a realização de um objetivo comum. | 2 | 6,3% |
| Empresa Individual de Responsabilidade Limitada | É aquela constituída por uma única pessoa titular da totalidade do capital social, devidamente integralizado, que não poderá ser inferior a 100 (cem) vezes o maior salário-mínimo vigente no País. | 1 | 3,1% |
| Empresário Individual | É o empresário que exerce em nome próprio uma atividade empresarial, sendo o titular do negócio. | 3 | 9,4% |
| EPP - Empresa de Pequeno Porte | É a pessoa jurídica que obtém o faturamento bruto anual superior a R\$ 360.000,00 (trezentos e sessenta mil reais) e igual ou inferior a R\$ 3.600.000,00 (três milhões e seiscentos mil reais) | 2 | 6,3% |

⁵ A sistematização desses dados da Tabela 2 se deu graças à contribuição da pesquisadora Tatiane Gonçalves de Lima, mestranda do Programa de Pós-graduação em Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco (PPGCriativas/Unicap), a quem os autores deste artigo agradecem.

| | | | |
|-------------------------------|--|-----------|---------------|
| ME - Microempresa | É a pessoa jurídica que obtenha um faturamento bruto anual igual ou inferior a R\$ 360.000,00 (trezentos e sessenta mil reais). | 2 | 6,3% |
| Não encontrado | - | 3 | 9,4% |
| Sociedade Anônima Fechada | Sociedade anônima é um modelo de companhia com fins lucrativos, caracterizada por ter o seu capital financeiro dividido por ações. | 3 | 9,4% |
| Sociedade Empresária Limitada | Aquela formada por duas ou mais pessoas que se responsabilizam solidariamente de forma limitada ao valor de suas quotas pela integralização do capital social. | 16 | 50,0% |
| Total de empresas | - | 32 | 100,0% |

Fonte: elaborado pelos autores.

Baseado em quatro pilares (capacitação, incubação, experimentação e demonstração), o Portomídia se propõe a ser uma política pública capaz de contribuir para o avanço da qualidade dos produtos e serviços oferecidos pelas empresas e pessoas atuantes no mercado criativo. Para isso, disponibiliza infraestrutura física, com laboratórios para trabalhos de design, animação e edição, além de sala de capacitação, incubadora e programas de qualificação de mão de obra para o setor.

A sede do Portomídia foi inaugurada no dia 12 de agosto de 2013, fruto de um investimento de R\$ 24 milhões do Governo Federal e do Governo de Pernambuco (CAVALCANTI, 2013). O desenvolvimento do projeto se deu por meio de um plano de ação voltado para as seguintes áreas: jogos digitais, multimídia, cine-vídeo, animação, design, publicidade e propaganda, música e fotografia (RELATÓRIO GERENCIAL, 2011, p. 32). Segundo dados disponíveis no 16º Termo Aditivo ao Contrato de Gestão com a Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Estado de Pernambuco, o polo conta com mais de 55 projetos finalizados em seus laboratórios (RELATÓRIO GERENCIAL, 2015, p. 28). Desse modo, infere-se que a união entre a economia criativa e as tecnologias, por meio da complementariedade entre Porto Digital e Portomídia, reforça a tendência do Recife se consolidar como importante polo nacional para o empreendedorismo.

Quanto ao modelo da Triple Helix, é válido mencionar que a fundação do Parque Tecnológico e suas vertentes, como o Portomídia, está diretamente ligada à academia. A universidade pode ser classificada como condicionante necessário para a gênese de ambas as iniciativas (Porto Digital e Portomídia), sobretudo por possuir capital humano altamente capacitado voltado ao ambiente de inovação. Entre as instituições parceiras é válido citar o Centro de Estudos e Sistemas Avançados do

Recife (CESAR), considerado um dos principais pilares da educação superior do Porto Digital. A escola oferece programas de mestrado profissional nas áreas de engenharia de software e design, além de cursos online de especialização em diversas linguagens de programação e plataformas.

Outra organização fundamental é Centro de Informática (Cin) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), o qual desenvolve parcerias de educação e pesquisa, estando diretamente envolvido nas atividades das empresas incubadas no parque (PORTO DIGITAL, 2018). Um bom exemplo disso é a In Loco, um dos maiores *cases* de sucesso do Porto Digital, que atualmente é avaliado em US\$ 150 milhões (R\$ 501 milhões) e fatura R\$ 60 milhões por ano (VALADARES, 2018). O Parque também mantém parcerias com Instituições de Ensino Técnico e Superior (IETS), as quais disponibilizam infraestrutura e condições para treinamento e especialização de profissionais e estudantes, visando inseri-los no mercado (PORTO DIGITAL, 2018).

Desse modo, podemos validar o estudo desta pesquisa, uma vez que sua atuação em parceria com o meio acadêmico tem como resultado o desenvolvimento econômico e profissional do Estado, proporcionando um ambiente inovador envolto por profissionais que são capazes de gerenciar empresas de sucesso e obter números expressivos como resultado.

CONCLUSÃO

O presente artigo apresenta resultados preliminares de pesquisa situada no campo da análise de políticas de comunicação e cultura cujo principal objetivo é: (a) compreender a gênese e evolução de ambas as iniciativas a partir da identificação dos seus condicionantes; e (b) verificar a possibilidade de associá-las ao fomento das indústrias criativas no Brasil. A análise desenvolvida permite as seguintes inferências até o momento:

- entre a gênese do Porto Digital e o surgimento do Portomídia, há um processo gradual de ampliação das áreas de atuação direcionado ao fomento das indústrias criativas, com intenção de estruturar cadeias de negócio sustentáveis nesse setor;
- entre a documentação analisada, é válido ressaltar a Lei Municipal Lei Municipal nº 17.762/2011, pois seu texto explicita a predisposição do poder público (no caso específico, da esfera municipal) para promover

o fomento de um ambiente de negócios criativos por meio do oferecimento de incentivos fiscais, com a expansão, ainda, do território beneficiado;

- a união entre governo, academia e mercado, com o objetivo de fomentar o desenvolvimento intelectual e econômico, evidencia-se como condicionante necessário para a gênese e desenvolvimento das iniciativas Porto Digital e Portomídia;
- o surgimento do Portomídia, também baseado na lógica da Tríplice Hélice, reforça o processo de desenvolvimento do setor das indústrias criativas no Recife, iniciado com a gênese do Porto Digital, de modo a consolidar a cidade como referência nacional no setor.

As inferências levantadas, de modo preliminar no presente trabalho, não se pretendem absolutas – ao contrário. O objeto deste estudo encontra-se em movimento. A análise mais acurada de seus efeitos demandam um distanciamento histórico maior. Isso acaba por se refletir em eventuais fragilidades dos resultados aqui apresentados. Empreender tal tarefa é, portanto, algo arriscado, porém extremamente necessário diante da relevância das indústrias criativas na sociedade contemporânea. As evidências identificadas até o momento pela pesquisa em curso sugerem que o Porto Digital e o Portomídia são objeto exemplar desse contexto pós-industrial, sobretudo quando se busca interpretá-lo a partir da lógica da interação entre academia, mercado e governo.

REFERÊNCIAS

BENDASSOLLI, Pedro F.; WOOD JR.; Thomas; KIRCHBAUM, Charles; PINA e CUNHA, Miguel. Indústrias criativas: definição, limites e possibilidades, **Revista de Economia e Administração - ERA**, jan./mar., n.1 v.49, São Paulo, 2009a. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rae/v49n1/v49n1a03.pdf>>. Acesso em: 26 nov. 2015

BENDASSOLLI, PEDRO. **Estudo exploratório sobre indústrias criativas no Brasil e no Estado de São Paulo**. Fundação Getúlio Vargas: FGV-EAESP, 2007. Disponível em: <http://www.pedrobendassolli.com/npp.pdf>. Acesso em: 26 nov. 2015.

BENNETT, Andrew. Process tracing: a bayesian perspective. In: BOX-STEFFENSMEIER, Janet M.; BRADY, Henry E.; COLLIER, David (eds.). **The Oxford Handbook of Political Methodology**. Oxford: Oxford University Press, 2008.

DOMINGUES-DA-SILVA, J.; ZAVERUCHA, J. Teoria da regulação e mídia: ferramentas conceituais para análise de políticas de comunicação. **Revista Alceu**, v. 16, n. 31, p. 215–229, 2015.

EDITAL, **PORTOMÍDIA** 2012 – Disponível em <
[file:///C:/Users/Eduarda/Downloads/EditalPortomidia2012%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Eduarda/Downloads/EditalPortomidia2012%20(2).pdf)>. Acesso em: 01 de maio. 2017.

ETZKOWITZ, Henry. **Hélice Tríplice**. Porto Alegre, EdiPUCTS, 2009.

FAUSTINO, Paulo (coord). **Indústrias criativas, media e clusters: políticas, desenvolvimento, mercado, regiões, produções, estratégias**. Lisboa, Portugal: Editora Media XXI, 2013.

FIRJAN – Federação das indústrias do Estado do Rio de Janeiro. **Indústrias Criativas – Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**. Rio de Janeiro: Firjan, 2014. Disponível em: <<http://www.firjan.com.br/firjan/empresas/competitividade-empresarial/industria-criativa/default.htm>>. Acesso em: 26 nov. 2015.

FIRJAN – Federação das indústrias do Estado do Rio de Janeiro. **Indústrias Criativas – Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**. Rio de Janeiro: Firjan, 2016. Disponível em: <<http://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/pages/default.aspx>>. Acesso em: 03 mai. 2017.

FREY, Klaus – **Políticas públicas: Um debate conceitual e reflexões referentes à prática da análise de políticas públicas no Brasil***. 2000. Disponível em: <<http://www.ipea.gov.br/ppp/index.php/PPP/article/viewFile/89/158>>. Acesso em: 25 jan. 2017.

GOERTZ, Gary; MAHONEY, James. **A tale of two cultures: qualitative and quantitative research in the Social Sciences**. Princeton: Princeton University Press, 2012.

HALL, Peter A.; TAYLOR, Rosemary C.R.. As três versões do neo-institucionalismo. **Lua Nova**, São Paulo, n. 58, 2003.

HOWKINS, John. **Economia Criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas**. São Paulo, M. Books do Brasil Editora Ltda, 2013.

HOWLETT, Michael; RAMESH, M.; PERL, Anthony. **Políticas públicas: seus ciclos e subsistemas – uma abordagem integradora**. São Paulo: Editora Campus, 2013.

DOMINGUES, Juliano Mendonça; ANDRADE, Maria Eduarda; O Estado como Indutor das Indústrias Criativas: um mapeamento dos condicionantes da gênese e evolução do Porto Digital e do PORTOMÍDIA. In: **Anais do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba - PR – 04 a 09/09/2017**. Disponível em:

<<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2385-1.pdf>>. Acesso em 20 de maio de 2018.

IMMERGUT, Ellen. The theoretical core of the new institutionalism. **Politics & Society**, vol. 26, n. 1, p. 5-34, mar. 1998.

KATZNELSON, Ira; WEINGAST, Barry R.. Intersections between historical and rational choice institutionalism. In: KATZNELSON, Ira; WEINGAST, Barry R. (eds). **Preferences and situations: points of intersection between historical and rational choice institutionalism**. Russell Sage Foundation: New York, 2005.

MAHONEY, James. The logic of process tracing test in the social sciences. **Sociological Methods Research**, March, 2, 2012.

MARCH, James G; OLSEN, Johan P. Neo-institucionalismo: fatores organizacionais na vida política. **Rev. Sociol. Polit.**, Curitiba, v. 16, n. 31, Nov. 2008.

MARQUES, Eduardo Cesar Leão. As políticas públicas na Ciência Política. In: MARQUES, Eduardo Cesar Leão; FARIA, Carlos Aurélio Pimenta de (Org.). **A política pública como campo multidisciplinar**. São Paulo: Editora Unesp; Rio de Janeiro: Editora Fiocruz/CEM, 2013.

MARTELL, Frédéric. **Smart: o que você não sabe sobre a internet**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.

PARSONS, Craig. **How to map arguments in Political Science**. Oxford: Oxford University Press, 2010.

PORTO DIGITAL – EDUCAÇÃO. Disponível em: <http://www.portodigital.org/capital-humano/educacao>. Acesso em 20 de maio de 2018.

RECIFE. Lei municipal nº 17.244/2006. Institui o programa de incentivo ao Porto Digital mediante a concessão de benefícios fiscais condicionados. **Sistema de Leis Municipais**. Recife, 27 de julho de 2006. Disponível em: <<https://leismunicipais.com.br/a1/pe/r/recife/decreto/2006/2245/22449/decreto-n-22449-2006-regulamenta-a-lei-n-17244-de-27-de-julho-de-2006>>. Acesso em 03 maio de 2017.

RECIFE. Lei Municipal nº 17.762/2011. Introduz alterações nas Leis Municipais nº 17.244/2006 e nº 17.237/2006. Recife, 28 de Dezembro de 2011. **Sistema de Leis Municipais**. Disponível em: <<https://leismunicipais.com.br/a/pe/r/recife/lei-ordinaria/2011/1776/17762/lei-ordinaria-n-17762-2011-introduz-alteracoes-nas-leis-municipais-n-17244-2006-e-n-17-237-2006>>. Acesso em: 03 mai. 2017.

RELATÓRIO BI ANUAL 2001/2002 – **Porto Digital**. Disponível em <http://portodigital.org/arqSite/Plano_bianual_20012002_aditivo20061006.pdf>. Acesso em: 17 de abril. 2017.

RELATÓRIO DE ATIVIDADES 2003 – **Porto Digital**. Disponível em <<http://portodigital.org/arqSite/relatorio2003formatado20061009.pdf>>. Acesso em: 18 de maio. 2017.

RELATÓRIO GERENCIAL 2011 – **Porto Digital**. Disponível em <http://portodigital.org/arqSite/Relatorio_Gerencial_Contrato_de_Gestao_2011_SECTEC.pdf>. Acesso em: 17 de abril. 2017

RELATÓRIO GERENCIAL 2015 – **Porto Digital**. Disponível em <http://portodigital.org/arqSite/RELATORIO_GERENCIAL_2015.pdf>. Acesso em: 17 de abril. 2017.

RISSO SALES, Camila Maria. **O Brasil Na Economist: pensando a influência do perfil político-ideológico da revista na formação da imagem internacional do País**, Tese de Doutorado - UFSCar, 2016.

ROSSETTO, Graça Penha Nascimento; SILVA, Alberto Marques. Agenda-setting e framing: detalhes de uma mesma teoria?. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 26, p. 98-114, jul. 2012.

SANDERS, Elizabeth. Historical institutionalism. In: RHODES, R. A. W.; BINDER, Sarah A.; ROCKMAN, Bert A. (eds). **The Oxford handbook of political institutions**. Oxford: Oxford University Press, 2008.

SOUZA, Celina. Políticas públicas: uma revisão da literatura. **Sociologias**. Porto Alegre, ano 8, n. 16, jul/dez 2006, pp. 20-45.

STEINMO, Sven. Historical institutionalism. In: DELLA PORTA, Donatella; KEATING, Michael (orgs.). **Approaches and Methodologies in the Social Sciences**. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

THELEN, Kathleen; STEINMO, Sven. Historical institutionalism in comparative politics. In: **Structuring politics: historical institutionalism in comparative analysis**. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

VALADARES, João. Parque tecnológico em área histórica do Recife tenta triplicar faturamento. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/seminariosfolha/2018/03/parque-tecnologico-em-area-historica-do-recife-tenta-triplicar-faturamento.shtml>>; Acesso em: 2 de abril de 2018

UNESCO - Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura. **Relatório de economia criativa 2010 - Economia Criativa: Uma Opção de Desenvolvimento Viável. São Paulo, 2010.** Disponível em:<http://unctad.org/pt/docs/ditctab20103_pt.pdf>. Acesso em: 07 fev. 2017.