

ENSAIO INICIAL DE UM PARQUE TECNOLÓGICO NA REGIÃO METROPOLITANA DO RIO DE JANEIRO: O ESBOÇO DE UMA PROPOSTA PARA A INDÚSTRIA DO ENTRETENIMENTO NO BRASIL

Carlos Frederico Barros

Resumo: Nos dias de hoje, quando o ambiente competitivo é baseado no conhecimento, e este aspecto define padrões de consumo, estabelece valores e símbolos que criam uma forma e estilo de vida, nós necessitamos manter esforços para desenvolver a pesquisa científica e apoiar a existência de uma indústria de entretenimento consistente para proteger a cultura local e a identidade nacional. A proposta deste trabalho é propor a criação de um parque tecnológico orientado para indústria do entretenimento/indústria criativa, visando incrementar e consolidar este setor de serviços intensivo em mão de obra, assim como fortalecer as empresas nacionais no segmento.

Palavras chave: Engenharia do entretenimento; pólos e parques tecnológicos, educação tecnológica; indústria cultural.

1 Introdução

Este trabalho possui como objetivo discutir a instalação de um parque tecnológico na Área Metropolitana do Rio de Janeiro, visando despertar nos setores público e privado o interesse pela sua implementação, devido as oportunidades de geração de empregos de alto conteúdo tecnológico, que coadunam com a disponibilidade local, baseado em um setor vocacional da região, que se expressa em termos econômicos de forma pujante, que é o de Engenharia do Entretenimento, demandado pela Indústria Cultural e Audiovisual de porte existente no nosso estado e no país, que seria o pilar do parque tecnológico, assim como todo o espectro da Indústria Criativa e do Turismo. O que é inovador, além do pioneirismo na proposta é que junto ao parque tecnológico teríamos as instalações de atividades de entretenimento, como museu, teatro, unidades temáticas de diversão focadas, centro de apoio e estímulo à Indústria Criativa, centro experimental de radiodifusão e televisão, unidades de games eletrônicos e telemática educativa, e que teriam três funções sinérgicas, que são: locais de prototipação e experimentação dos desenvolvimentos tecnológicos do pólo, o uso do entretenimento para educação tecnológica e ser parte da fonte de recursos financeiros de manutenção das atividades de pesquisa do mesmo.

2 Considerações sobre o macro-ambiente de decisão

No atual momento mundial, as informações e as decisões estão cada vez mais centradas em poucas mãos, conforme explicitado por Masi (2002). Esta tendência se evidencia de forma sutil no controle da pesquisa científica e dos meios de comunicação de massa. A partir da segunda metade do século XIX, o denominado Primei-

Carlos Frederico Barros é Engenheiro de Produção (Escola de Engenharia da Universidade Federal do Rio de Janeiro), Mestre e Doutorando em Engenharia de Produção (COPPE/UFRJ).
E-mail: guimaraesbarros@ig.com.br

ro Mundo deixa o foco industrial, baseado na produção em massa de bens materiais, e passa para um foco pós industrial, suportado na produção de bens não materiais, ou seja, de serviços, de símbolos, de valores, de estética, e, principalmente, de informações, que são a matéria-prima de qualquer conhecimento. Nesse novo contexto, a produção de idéias e conteúdo, patentes, informações, ciência, arte e diversão, a pesquisa científica nas universidades e centros tecnológicos, telemática, provedores de conteúdo, centros de televisão, empresas editoriais, cinematográficas, fonográficas e de difusão cultural em geral, museus e equipamentos culturais nas suas variadas formas, assim como as mega estruturas de uso do tempo livre e todo o conjunto de recursos tangíveis e principalmente os intangíveis com os quais as novas culturas e modelos de comportamento de vida venham a ser produzidos, determinando intrinsecamente os modelos de consumo, passam a ser estratégicos para a sobrevivência econômica e manutenção da identidade nacional.

A existência de *expertise* em produção cultural e no entretenimento nos permite a gestão dos valores, símbolos e desejos que fundamentam a nossa cultura local e nossa estrutura de consumo aderente, sendo que especificamente hoje no mundo, nossa indústria televisiva é expressiva, veiculando uma produção pensada, realizada e consumida internamente e exportada, conforme preceitos da cultura brasileira, assim como a nossa produção musical de valor incontestável, seja no estabelecimento de um estilo próprio, seja na diversidade dos ritmos, seja na pujança da quantidade produzida. Temos que reconhecer esta competência de criar produtos audiovisuais sofisticados e musicais de qualidade, ter dimensão da importância dessa competência no novo contexto mundial de competição, e buscar manter esforços para que esse significativo ativo intangível, nossa indústria criativa, de valor econômico, simbólico, cultural e político não se perca. A proposta da criação deste pólo tecnológico visa consolidar e expandir a indústria de entretenimento/indústria criativa brasileira apoiada na nossa criatividade artística aplicada e nas tecnologias aplicáveis à comunicação de massa e a distribuição de conteúdo, tanto pelo volume financeiro envolvido no negócio assim como pela capacidade de geração de empregos advinda do uso de mão de obra intensivo do setor e, por fim, pela nossa própria afirmação nacional.

3 Conceituação de Parque Tecnológico

A definição de parques científicos pela International Association of Science Parks - IASP, observado em Gonçalves e de Paula (2003), define esses empreendimentos como “uma organização administrada por profissionais especializados que têm como objetivo proporcionar para sua comunidade a promoção da cultura da inovação e competitividade de suas empresas e instituições de pesquisa. Para alcançar esses objetivos um parque deve estimular e gerenciar o fluxo de conhecimento e tecnologia entre as universidades, centros de P & D, empresas e seus mercados, facilitando a criação e consolidação de empresas de base tecnológica. O parque não deve se caracterizar como um empreendimento meramente imobiliário, pois é preciso considerar a geração de sinergia entre os envolvidos, identificação das vocações locais e regionais sob os vários ângulos, de tal forma que viabilizem os aspectos econômico e tecnológico. É importante frisar que não é só o espaço físico o fator principal para o sucesso dessa empreitada, mas a vontade política e a integração dos órgãos públicos nas várias esferas, a parceria de agentes econômicos privados e os

segmentos da comunidade científica afim ao pólo. Empreendimentos dessa natureza são de longa maturação, necessitando de um formato de sustentabilidade sólido e bem estruturado. Dentro desse contexto, podemos afirmar que a criação de pólos tecnológicos é uma estratégia importante para fomentar o desenvolvimento científico e tecnológico.

Os pólos tecnológicos são iniciativas conjuntas e planejadas com o desenvolvimento dos parceiros, representando o setor privado, as instituições de ensino e pesquisa e o governo. Os empreendimentos dessa natureza têm por objetivo agregar ações que permitam facilitar e acelerar o surgimento de produtos, processos e serviços em que a tecnologia assume o papel principal.

A iniciativa pode partir de qualquer um dos parceiros. Assim, observando-se pela ótica das políticas públicas, os pólos podem mudar o perfil sócio-econômico e técnico de uma região. Já para as instituições de ensino e pesquisa, o pólo pode ser um laboratório para fazer a retroalimentação dos programas desenvolvidos na suas diversas áreas de atuação. O setor privado, por outro lado tem a oportunidade de criar e consolidar novos produtos e negócios. Assim, as vantagens e os benefícios que podem ser conseguidos estão no ganho coletivo, ou seja, a iniciativa permite uma série de ações de forma ordenada e atualizada, trazendo resultados positivos a todos. A estruturação de um pólo está relacionada ao grau de formalização que une os integrantes. O parque tecnológico é um dos exemplos em que o grau de formalização é normalmente muito bem definido e, sendo assim, permite aos parceiros a execução de ações desde o planejamento estratégico até a execução das atividades operacionais.

Para a criação de um parque tecnológico não se depende apenas de uma decisão política de curto prazo. São necessárias articulações e reflexões entre os parceiros que deverão avaliar as condições de infra-estrutura existente, qualidade dos recursos humanos disponíveis e atividade de pesquisa aplicada e voltada para o desenvolvimento de produtos e processos. Também é importante que haja um ambiente empreendedor capaz de propiciar a criação de empresas. Além disso, é fundamental que exista o apoio da comunidade local. Se essas condições existirem, poderemos ter um bem sucedido empreendimento, capaz de proporcionar resultados aos parceiros. Os resultados para o governo são o estímulo à criação e consolidação de empresas de base tecnológica, novos postos de trabalho, maior arrecadação fiscal, entre outros benefícios.

No caso específico do setor de entretenimento, pelo pioneirismo da proposta, além da contribuição tecnológica clássica, ele seria também um elo aglutinador dos esforços, desenvolveria formatos de organização produtiva e normatização para o setor e criaria mecanismos de monitoramento técnico, sócio-econômico, informações setoriais e de administração, de forma a contribuir nas políticas e estratégias de estímulo, apoio e organização.

4 Considerações sobre a Indústria do Entretenimento

As considerações sobre o entretenimento passam por duas grandes vertentes, a filosófica e sociológica e a econômica. Na sociedade pós-industrial, o lazer passa a ter novos contornos, seja pela disponibilidade de opções, seja pela disponibilidade maior do tempo. Dentro da visão econômica, temos como consequência o crescimento da atividade de Entretenimento de forma assustadora, contribuindo para

que o setor de serviços seja aquele que mais cresce no momento no mundo. Dentro do viés sociológico e filosófico, fica a preocupação que essa indústria contribua para um lazer ativo, participante e não alienado, buscando difundir um conteúdo que contribua de forma efetiva para nossa sociedade, seja informando, seja educando, seja criando novos comportamentos.

Para a criação de um parque tecnológico, sempre temos em mente a valorização da cultura local, o comprometimento com nossos valores e a capacitação para a competitividade das nossas empresas, mas acima de tudo a percepção da necessidade de um comprometimento do conteúdo da nossa criação artística com os ideais, necessidades e interesses de uma sociedade brasileira mais justa e soberana.

Conceituação sobre o Lazer e o Entretenimento

Histórico do lazer

Conforme Aranha e Martins (1993), o lazer é criação da civilização industrial, e aparece como um fenômeno de massa com características especiais que nunca existiram antes do século XX.

Antes, o lazer era privilégio dos nobres que, nas calçadas, festas, bailes e jogos, intensificavam suas atividades predominantemente ociosas. Mais tarde, os burgueses enriquecidos também podiam se dar ao luxo de aproveitar o tempo livre.

Os artesãos e camponeses que viviam antes da Revolução Industrial seguiam o ritmo da natureza: trabalhavam desde o clarear do dia e paravam ao cair da noite, já que a deficiente iluminação não permitia outra escolha. Seguiam o ritmo das estações, pois a semente exige o tempo de plantio, tanto quanto a colheita deve ser feita na época certa. Havia “dias sem trabalho”, que ofereciam possibilidade de repouso, embora não muito, pois geralmente os feriados previstos eram impostos pela Igreja e havia exigência de práticas religiosas e rituais obrigatórios. As festas religiosas ou as que marcavam o fim da colheita eram atividades coletivas e adquiriam importante sentido na vida social.

O advento da Era Industrial e o crescimento das cidades alteram o panorama. Com a introdução do relógio, o ritmo do trabalho deixa de ser marcado pela natureza. A diminuição da jornada de trabalho cria o tempo liberado, que não pode ser confundido ainda com o tempo livre, pois aquele é gasto de inúmeras maneiras: no transporte - na maioria das vezes se mora longe do local de trabalho, com as ocupações de asseio e alimentação: com o sono: com obrigações familiares e afazeres domésticos, com obrigações sociais, políticas ou religiosas, às vezes, até com um atividade para ganhar mais.

O que é lazer?

O tempo propriamente livre, de lazer, é considerado aquele que sobra após a realização de todas as funções que exigem uma obrigatoriedade, quer sejam as de trabalho ou todas as outras que ocupam o chamado tempo liberado.

O que é lazer, então? Segundo Dumazedier (1972), o lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar,

seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou, ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora, após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais. Portanto, há três funções solidárias no lazer:

- a) visa ao descanso e, portanto, libera da fadiga;
- b) visa ao divertimento, a recreação, o entretenimento e, portanto, é uma complementação que dá equilíbrio psicológico a nossa vida, compensando o esforço que despendemos no trabalho. O lazer oferece, no bom sentido da palavra, a evasão pela mudança de lugar, de ambiente, de ritmo, quer seja em viagens, jogos ou esportes ou ainda em atividades que privilegiam a ficção, tais como no cinema, teatro, romance, e que exigem o recurso à exaltação da nossa vida imaginária;
- c) visa à participação social mais livre, e com isso promove o nosso desenvolvimento. A procura desinteressada de amigos, de aprendizagem voluntária, estimula a sensibilidade e a razão e favorece o surgimento de condutas inovadoras.

De tudo isso, fica claro que o lazer autêntico é ativo, ou seja, o homem não é um ser passivo que deixa “passar o tempo” livre, mas emprega-se em algo que escolhe e lhe dá prazer e o modifica como pessoa.

É bom não reduzir o lazer criativo apenas aos programas com funções claramente didáticas. Podemos assistir ativamente a qualquer tipo de programa quando somos bons observadores, assumimos atitude seletiva, somos sensíveis aos estímulos recebidos e procuramos compreender o que vemos e apreciamos.

O lazer alienado

No mundo em que a produção e o consumo são alienados, é difícil evitar que o lazer também não o seja. A passividade e o embrutecimento naquelas atividades repercutem no tempo livre. Sabe-se que pessoas submetidas ao trabalho mecânico e repetitivo no dia-a-dia têm o tempo livre ameaçado pela fadiga mais psíquica do que física, tornando-se incapazes de se divertir. Ou então, exatamente ao contrário, procuram compensações que as recuperem do amortecimento dos sentidos.

A propaganda orienta as escolhas e os modismos, manipula o gosto, determinando os programas, conceito já citado e comentado no tópico “ Considerações sobre o macro ambiente de decisão”, deste documento.

Até aqui, fizemos referência a determinado segmento social que tem acesso ao tempo de lazer. Resta lembrar que algumas cidades não têm infra-estrutura que garanta a todos a ocupação do seu tempo livre: lugares onde ouvir música, praças para passeios, várzeas para o joguinho de futebol, clubes populares, locais de integração social espontânea. Isso torna muito reduzida a possibilidade do lazer ativo, não-alienado, ainda mais se supusermos que o homem se encontra submetido a todas as formas de massificação pelos meios de comunicação.

Vimos que o lazer ativo se caracteriza pela participação integral do homem como ser capaz de escolha e de crítica. Dessa forma, o lazer ativo permite a reformulação da experiência. Tal não ocorre com o lazer passivo, no qual o homem não reorganiza a informações recebidas ou a ação executada, de modo que elas nada lhe acrescentam de novo, ao contrário, reforçam os comportamentos mecanizados.

É bom lembrar que o caráter de atividades ou passividade nem sempre decor-

re do tipo de lazer em si, mas da postura do homem diante dele. Assim, duas pessoas que assistem ao mesmo filme podem ter atitude ativa ou passiva, dependendo da maneira pela qual se posicionam como seres que comparam, apreciam, julgam e decidem ou não.

Vemos no histórico do lazer, o contraste da disponibilidade e acesso aos equipamentos culturais para várias camadas da população, assim como aspectos de conteúdo, e acima de tudo, entendemos que a partir dessa exposição como podemos através de uma Indústria do Entretenimento consolidada e o desenvolvimento de novos formatos de equipamentos culturais no parque tecnológico colaborar com mudança deste quadro, levando em consideração os conceitos acima expostos.

O que é Entretenimento? Qual seu tamanho como atividade?

Conforme Kamel (2003), então podemos estar nos perguntando, o que é entretenimento; porque existe tanto interesse nisso e o que suas várias formas têm em comum? No nível mais fundamental, qualquer coisa que estimule ou gere uma condição de diversão prazerosa poderia ser chamado de entretenimento. A palavra francesa *divertissement* cita talvez seja o que melhor capture esta essência (VOGEL, 2001). Entretenimento ainda pode ser muito mais que uma mera diversão. É algo tão universal, tão interessante que, quando eficiente, toca emocionalmente.

Entretenimento é desse modo definido através de seu resultado: um estado psicológico e emocional satisfeito e feliz. De qualquer modo, não importa se o resultado é alcançado através de significados ativos ou passivos. Tocar um instrumento musical ou escutar uma música são formas. Entretenimento, na verdade, significa tantas coisas diferentes para tantas pessoas que requer uma análise aguçada sobre uma possível delimitação. Tais limites são aqui estabelecidos por classificar atividades de entretenimento em segmentos industriais – empresas ou organizações de tamanho significativo - que têm uma estrutura tecnológica similar de produção e que produzem ou proporcionam mercadorias e serviços.

Segundo Vogel (2001), uma classificação que facilita dar continuidade para o assunto é o discernimento entre um entretenimento *software*, como nós podemos falar mais genericamente sobre as marcas dos filmes, gravadoras e vídeo games, e o *hardware* – o equipamento físico e o equipamento no qual o software e as instruções são executados. Tal classificação também nos permite mais facilmente traçar os efeitos do nível de desenvolvimento tecnológico. Vogel (2001) cita que de fato, tão acostumados estamos agora em continuar o crescimento na performance do *hardware* e *software* do entretenimento, que temos problemas em lembrar o início do século XX.

O cinema e a música foram incríveis novidades, o rádio foi um milagre dos dias modernos e a televisão foi curiosidade de laboratório. Simples transmissores e laser ainda estavam por serem inventados e computadores eletrônicos e satélites de comunicação ainda eram domínio da ficção científica. Os frutos da aplicação tecnológica têm proporcionado novas formas de arte e perspectivas de expressão humana e têm trazido milhões de pessoas de todo o mundo a uma mudança repentina virtual, muito mais variada e maior qualidade de mix de entretenimento que jamais poderíamos ter imaginado. No nosso contexto do parque tecnológico, o foco seria tanto o entretenimento *hardware*, quanto no *software*.

Quanto ao seu tamanho, se temos no Brasil a dificuldade de avaliação econômica, devido à não consolidação da mensuração das atividades pertinentes, podemos perceber sua dimensão nos Estados Unidos. Conforme Vogel (2001), nas formas legais de entretenimento, os americanos consumiram pelo menos 60 bilhões de horas, gerando uma receita em torno de U\$ 60 bilhões no ano de 1994. Harold Vogel, na quarta edição do seu livro “Entertainment Industry Economics: a guide for financial analysis”, de 1998, aferiu 120 bilhões de horas consumidas e um ganho de U\$ 150 bilhões enquanto que na quinta edição de 2001, compara essa progressão mostrando um balanço de 120 bilhões de horas consumidas e uma receita de pelo menos U\$ 200 bilhões. Dobrou a quantidade de horas consumidas e triplicou o faturamento em bilhões de dólares. É um mercado crescente na economia americana e, cada vez mais, rentável e pode ser apontado como uma tendência mundial.

Fica claro que termos um centro de informações setoriais é vital. A partir do escopo da proposta do parque tecnológico, poderíamos seguir a conceituação do Censo Americano – U.S. Census Bureau, citado por Kamel (2003) que relata no “Economics Census” de 1997 um grupo de atividades econômicas denominado: “Sector 71 – ARTS, ENTERTAINMENT, AND RECREATION” e relaciona as diversas atividades previstas no censo supracitado. São elas: indústria fonográfica e de espetáculos, teatro, cinema e televisão, parque gráfico e indústria editorial, esportes, turismo, ópera, tv a cabo, zoológicos, museus, companhias de dança e teatro, empresas que estão envolvidas com produção e promoção em eventos de interesse histórico, cultural, esportivo e educacional; bandas e grupos de músicos; agentes e empresários dos artistas e atletas; os artistas e escritores independentes, o sindicato dos artistas e etc.

No Brasil, o último censo do FIBGE–2000 (KAMEL, 2003) nas suas notas de aula, classifica grande parte das atividades de entretenimento no item telecomunicações e outra parte no item Miscelâneos, que deriva também da classificação americana. As atividades de entretenimento estão difusas na classificação de atividades econômicas do FIBGE. As atividades culturais não estão listadas na Classificação Nacional de Atividades Econômicas. Prestes (2002) coloca na “Economia da Cultura”, que se baseando na “arrecadação de ICMS, conseguiu desagregar, dos setores tradicionais de arrecadação tributária, dados que estivessem diretamente ligados à indústria cultural. Uma primeira aproximação foi suficiente para revelar, por exemplo, que só o Escritório Central de Arrecadação de Direitos Autorais (Ecad) arrecada e distribui para autores e intérpretes –cerca de R\$ 100 milhões por ano- superam a arrecadação tributária de ICMS para o governo do Estado do Rio de Janeiro de segmentos industriais como têxtil, mecânica, plástico e vestuário”. Prestes (2002) mostra que os “primeiros esforços para medir a economia da cultura no Estado do Rio, (...) revelam números surpreendentes: a participação do setor cultural no PIB fluminense é de 3,8%, contra apenas 1% do PIB nacional. Em 1999, a indústria cultural fluminense produziu o equivalente a R\$ 5,1 bilhões e pagou R\$ 429 milhões de ICMS, tanto quanto a indústria de bebidas”, que depende bastante da economia da cultura, e “mais do que setores tradicional como química, metalurgia e alimentos”. Gerou muitos postos de trabalho diretos e indiretos, contribuiu ainda com a economia informal, alavancando parte da economia fluminense. Dados muito longe da atual metodologia de trabalho do nosso censo econômico, industrial e de serviços, especialmente de entretenimento.

O Professor Carlos Lessa, no artigo “A Economia do Lazer e o Nascimento da

Indústria Cultural de Massa” que consta do livro “Economia da Cultura, a Força da Indústria da Cultura no Rio de Janeiro (2002), lembrou no ciclo de palestra que originou o livro, que o conceito de economia da cultura derruba noções estabelecidas, pois lida com o tempo livre, geralmente entendido como o tempo do não-trabalho, mas o que se consome no tempo do não-trabalho gera emprego e renda.

A partir das considerações acima, vemos claramente que a indústria do Entretenimento no Brasil precisa de uma formalização estrutural para que a sua verdadeira dimensão possa ser entendida e a partir daí termos políticas para o segmento, frisando que é um setor de mão de obra intensiva, que permite se inserir estrategicamente no processo sócio econômico do país como parte de uma política de oferta de empregos. Da mesma forma, lembramos que a indústria cultural na Grã Bretanha, é um dos três maiores itens de exportação, o que nos possibilita perceber o viés de comércio exterior associado a essa atividade.

5 Considerações sobre a Engenharia do Entretenimento: *histórico e fundamentos do escopo*

Em 1999, surge essa denominação espontânea, Engenharia do Entretenimento, a partir do Convênio entre a Rede Globo de Televisão através do Projeto Globo-Universidade e a Universidade Federal do Rio de Janeiro, através da sua Escola de Engenharia, no qual estou envolvido diretamente na sua consolidação, e posteriormente sediando esses esforços no Curso de Engenharia de Produção. Na realidade, o conceito inicialmente abrangia um escopo de Gestão da Produção Cenográfica, por estar voltado para demandas detectadas na Fábrica de Cenários da Central Globo de Produção do seu Centro de Televisão no Rio de Janeiro, conhecido como Projac, onde atuo como gerente.

Desde dessa data foram se consolidando iniciativas que geraram a implantação de uma cadeira de Engenharia de Entretenimento na graduação, e mais recentemente o primeiro período desta disciplina no Mestrado de Engenharia de Produção da COPPE-UFRJ. Posteriormente foi criada a disciplina de Novas Mídias Digitais no Curso de Engenharia Eletrônica. Cabe citar que neste esforço de criação deste pólo tecnológico de entretenimento, semente já plantada na UFRJ seria parte embrionária para consecução da proposta.

Cabe ainda construir o escopo dessa atividade, mas ao sediar os esforços desta modalidade no curso de Engenharia de Produção, estávamos constatando a grande aderência da Engenharia do Entretenimento à natureza da Engenharia de Produção, principalmente, pela multidisciplinaridade sempre presente ao contexto dos seus projetos. Conforme Lima (1997), tomando a definição clássica de Engenharia de Produção (A.I.I.E/ABEPRO), “compete à EP o projeto, a implantação, a melhoria e a manutenção de sistemas produtivos integrados, envolvendo homens, materiais e equipamentos, especificar, prever e avaliar os resultados obtidos destes sistemas, recorrendo a conhecimentos especializados da matemática, física, ciências sociais, conjuntamente com os princípios e métodos de análise e projeto de engenharia”. Poderíamos, talvez, num primeiro momento e de forma bastante simplificada, adotar a definição da EP agregada que os sistemas com os quais lidaremos na Engenharia do Entretenimento, sejam aqueles que conceitualmente pertençam ao conjunto de atividades que compõem a Indústria do Entretenimento.

Muito há de se fazer nesse processo de consolidação dessa nova habilidade, mas entendemos que a primeira ação para se criar um corpo pensante para essa atividade seria a articulação setorial, que consta como parte do projeto do parque tecnológico, buscando criar uma Sociedade Brasileira de Gestão do Entretenimento, envolvendo os atores que exemplificamos a seguir no contexto do Rio Janeiro, e que incorporaria novos sócios em todo o Brasil: ECAD - Escritório Central de Arrecadação de Direitos Autorais, ABERT - Associação Brasileira Empresas de Radiodifusão e Televisão, ANJ-Associação Nacional de Jornais, Rede Globo de Televisão, TV Educativa-TVE, TV MultiRio, Artplan/DreamsFactory-Rock in Rio, LIESA-Liga das Escolas de Samba do Rio de Janeiro, Projeto Cidade do Samba da Prefeitura do Rio de Janeiro, Instituto Gênese-PUC-Rio-Projeto Economia da Cultura, UFRJ, UFF, UERJ, FGV Neath, Uni-Rio, SBAT-Teatro, Fundação Getulio Vargas-Rio, Univercidade, ENCE-Escola Nacional de Ciências Estatísticas, INPI-Instituto Nacional de Propriedade Industrial, Universidade Estácio de Sá- Faculdade de Turismo, Universidade Cândido Mendes - MBA Turismo, Fecomércio-RJ, Firjan - Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro, ACRJ - Associação Comercial do Rio de Janeiro-Projeto Economia da Cadeia Produtiva do Carnaval, Prefeituras da Região Metropolitana do Grande Rio, Secretarias de Estado pertinentes, COB - Comitê Olímpico Brasileiro, Escola Superior de Desenho Industrial - Uerj, Riocentro, Gravadoras da Indústria Fonográfica - ABPD, Editoras, Produtoras e Distribuidoras da Indústria do Cinema, ABIH/RJ-Associação de Hotéis, POLO - Rio Cine e Vídeo, SET - Sociedade Brasileira de Eng. Televisão, Senac, Senai, CEFET/RJ - Centro Federal de Educação Tecnológica, Escritório de Direitos Autorais - EDA -Biblioteca Nacional, ETV-Instituto de Estudos da Televisão, Rede Estadual de Teatros/Teatro Municipal, Rio Centro, CBF- Confederação Brasileira de Futebol, CBV - Confederação Brasileira de Vôlei, CBB- Confederação Brasileira de Basquete - Orquestra Sinfônica Brasileira - UFF, Fundação Roberto Marinho, TV Record-Estúdios de Dramaturgia-Rio, Globosat/TV Futura, Embratur, Turisrio, Riotur, Caminho Aéreo Pão de Açúcar, Funarte, Suderj, Museu Nacional - Quinta da Boa Vista, Museu Nacional de Belas Artes - MNBA e tantos outros afetos ao segmento. Esse centro de articulação setorial ficaria sediado no pólo tecnológico.

6 Esboço da proposta

Do Conceito

A idéia central é ter lado a lado a produção do conhecimento e o seu ambiente de experimentação em um processo contínuo de trocas e prototipação, de tal forma que uma sinergia agilize as soluções adequadas. Nesse modelo, o parque tecnológico terá dois grandes espaços conceituais: a zona de desenvolvimento tecnológico, onde estará o conjunto de empresas incubadas, centros de pesquisa de desenvolvimento e setor de apoio e administração do complexo e a zona de unidades de diversão e experimentação, ao qual o público terá acesso.

Da Macrolocalização

Exemplificando parcialmente com megaeventos ou operações de entreteni-

mento, como o Rock in Rio, o Reveillon, o Carnaval, o Centro de Produção de Televisão da Rede Globo, o Pólo Rio de Cine e Vídeo, a presença das gravadoras, a rede de teatros, a produção de filmes, Jogos Pan-Americanos de 2007, entre outros, torna inegável a vocação da região metropolitana do Rio de Janeiro como localização privilegiada no aspecto do *software* do entretenimento. Da mesma forma, o conjunto de universidades e centros de pesquisas (COPPE-UFRJ/CEPEL/LNCC/IMPA/Esdi-UERJ/ENCE-Unirio/IME/CENPES-Petrobras-FGV), entre outros baseados na região, permite contar com uma disponibilidade variada de *expertise* tecnológica para o *hardware* do entretenimento. A microlocalização deve ser avaliada com um maior grau de acuracidade conforme haja evolução no processo de implementação do parque, conforme Cosenza (2003).

Da organização lógica e espacial

A zona de desenvolvimento tecnológico terá:

a) três subáreas:

- i) Tecnologias de Hardware direcionada para desenvolvimento de soluções de equipamentos usados na Indústria do Entretenimento, comportando empresas de base tecnológica e juniores, e centros de pesquisa aplicada, tendo como componentes básicos vislumbrados inicialmente;
- ii) Centro de Desenvolvimento de Tecnologias digitais aplicadas ao Cinema, Televisão e Radiodifusão;
- iii) Centro de Desenvolvimento das Mídias Audiovisuais;
- iv) Centro de Desenvolvimento de Tecnologias Cenotécnicas;
- v) Centro de Eletrônica Aplicada ao Entretenimento.

b) Tecnologias de *Software* direcionadas para o desenvolvimento de soluções e aspectos de conteúdo, comportando empresas de base tecnológica e juniores, e centros de pesquisa aplicada, tendo como componentes básicos vislumbrados inicialmente:

- i) Centro de Estudos de Direitos da Propriedade Intelectual;
- ii) Centro de Documentação Técnica, Normatização e Informações Estatísticas Setoriais
- iii) Centro de Desenvolvimento de Novos Formatos e Equipamentos Culturais Populares;
- iv) Centro de Estudos Econômicos e de Formação de Mão de Obra;
- v) Centro de Desenvolvimento de *Edutainment*;
- vi) Centro de Artes Cênicas e Circenses;
- vii) Centro de Apoio e Estímulo à Indústria Criativa (moda, design, artes folclóricas, etc.);
- viii) Unidade de Administração e Apoio;
- ix) Complexo administrativo;
- x) Centro de Convenções e Treinamento;
- xi) Centro de Articulação Setorial-sede da Sociedade Brasileira de Gestão do Entretenimento.

- c) A zona de unidades de diversão e experimentação terá:
- i) Estação de Radiodifusão experimental;
 - ii) Estação de Televisão experimental;
 - iii) Centro de provedores de Telemática/Internet/*LAN House*;
 - iv) Parques temáticos tecnológicos focados em games/ind.audiovisual/indústria criativa;
 - v) Museu da tecnologia do hardware da ind.entretenimento e da indústria criativa
 - vi) Museu da Imagem e do Som;
 - vii) Planetário;
 - viii) Arena para Circos;
 - viii) Arena de Esportes;
 - ix) Complexo de Teatros;
 - x) Arena oficina para apresentação/exposição da indústria criativa;
 - xi) Concha Acústica;
 - xii) Centro Experimental de Novas Mídias Interativas;
 - xiii) Área para Cidades Cenográficas;
 - ix) Conjunto de Cinemas Multiplex.

7 Considerações Finais

Conforme cita a Profa. Dra. Fátima S. Fernandes, em seu artigo no livro “A Economia da Cultura” (PRESTES FILHO, 2002), temos ainda muitas perguntas a serem respondidas, como as que abaixo formulamos em conjunto, que certamente serão respondidas na constituição deste parque tecnológico. Quem são os principais produtores culturais/entretenimento? Quanto há de competição entre eles por diversos fatores de produção? Quanto essa indústria é concentrada ou fragmentada nos diversos segmentos? Quais são os principais fornecedores de capital (sob a forma de financiamentos, incentivos, patrocínios) para o setor cultural? Quais são os principais fornecedores de instalações e equipamentos para essa produção, sobretudo para os produtores independentes menores? Quais são os principais fornecedores de trabalho e de formação da mão-de-obra que atuam nesse setor? Quais são os principais fornecedores de tecnologia e, sobretudo, de conhecimento que permita a esse setor avançar sem deixar de caracterizar e pensar a identidade nacional e se democratizar? Quais são os principais distribuidores e divulgadores de produtos da indústria cultural e seus principais agentes de comercialização? Como é a relação, o poder de barganha, entre os diversos atores? Como se dá o entrelaçamento desses setores com as outras atividades econômicas? Qual o verdadeiro impacto econômico direto e indireto desta atividade? Qual é a compreensão dos agentes econômicos privados e públicos quanto a real dimensão desta atividade? Como exportar nossa indústria cultural/entretenimento para obter mais divisas? Como obter uma agenda de entretenimento associada ao esforço de captação do turismo? As renúncias e estímulos fiscais-tributários são adequados ao setor? Como configurar e apoiar no contexto geral a indústria criativa?

Este trabalho, na verdade, procura despertar na comunidade envolvida na Indústria do Entretenimento e na Indústria Criativa/Turismo para a tomada de ações

executivas, que possibilitem o seu avanço à luz da importância desse setor para a sociedade brasileira. Dessa forma, concluímos que há necessidade de envia- dos esforços para a busca da consecução desse projeto através da sensibilização dos orga- nismos afetos ao mesmo pela sua importância para a economia regional e nacional.

8 Referências

- ARANHA, M. L. A.; MARTINS, M. H. P. *Filosofando: introdução à filosofia*. 2. ed. São Paulo: Moderna, 1993.
- COSENZA, C. A. N. *Notas de aula da cadeira de localização industrial*. COPPE/ UFRJ-Rio de Janeiro, 2003.
- DUMAZEDIER, J. *Lazer e cultura popular*. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- GONÇALVES, A.(2003). *Parques Tecnológicos - a experiência brasileira*-Artigo ANPROTEC NEWS-Site Assoc.Nacional de Entidades Promotoras de Empreendi- mentos de Tecnologia Avançada.
- KAMEL, J. A. N. *Notas de aula da cadeira de engenharia do entretenimento*. CO- PPE/UFRJ: Rio de Janeiro, 2003.
- LIMA, F. P. A. *Da Natureza e do objeto da engenharia de produção*. Depto.Eng. rodução (UFMG), 1997.
- MASI, D. A. Globalização, o Brasil e a cultura *.Jornal O Globo*, 2002.
- PAULA, E.W. de. *Parque tecnológicos: uma estratégia de desenvolvimento*. Artigo ANPROTEC NEWS-Site Assoc. Nacional de Entidades Promotoras de Empreendi- mentos de Tecnologia Avançada, 2003.
- PRESTES FILHO, L.C. (Org.). *Economia da cultura: a força da indústria da cultu- ra no Rio de Janeiro*. Faperj-COPPE-UFRJ: Rio de Janeiro, 2002.
- BARROS, C.F. *Notas da dissertação sobre gestão da produção cenográfica: uma aplicação de Engenharia de Produção-COPPE-UFRJ*, 2005.
- VOGEL, H. L. *Entertainment industry economics: a guide for financial analysis*. Cambridge University Press. Fifth edition. Cambridge, 2001.
- SILVA, A. C. M.; BARROS, C. F. Congresso da SLADE- Sociedade Latino America- na de Estratégia. Itapema: Santa Catarina, 2004.

Texto aprovado para publicação em maio de 2009.

Abstract: At nowadays, when the competitive atmosphere is based on knowledge, and this concept determine consumption patterns, establish values and symbols that create a way of life, we need to maintain efforts and support to develop scientific research and a strong entertainment industry to protect a national culture and identity.This proposal is to create technological site focused to the Brazilian Entertainment Industry,increasing this sector and qualifying national firms and enterprises.

Keywords: Entertainment Industry, technological parks, edutainment.