

CRIATIVIDADE, MERCADO E COMPLEXIDADE: percursos no labirinto da indústria criativa

Mauricio Barth¹

Universidade Feevale: <https://orcid.org/0000-0001-9125-9832>

DOI: [10.21680/1982-1662.2026v9n45ID43884](https://doi.org/10.21680/1982-1662.2026v9n45ID43884)

Resenha: PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. *Labirinto da indústria criativa: percepções e caminhos*. Porto Alegre: Sulina, 2025.

Introdução: abrindo os portões do labirinto

A obra *Labirinto da indústria criativa: percepções e caminhos*, de Cristiano Max Pereira Pinheiro (2025), constitui uma contribuição relevante e madura para o campo dos estudos da indústria criativa no Brasil. Mais do que um esforço de sistematização conceitual, o livro propõe uma inflexão epistemológica ao deslocar o foco da definição para a compreensão dos processos que estruturam o campo. Esse movimento ganha densidade ao ser conduzido por um autor que não apenas observa a indústria criativa, mas a habita e a constrói.

Pinheiro é reconhecido como uma referência na área, especialmente no Rio Grande do Sul, onde sua atuação foi decisiva na consolidação de iniciativas acadêmicas e profissionais ligadas à economia criativa, com destaque para sua participação na estruturação de programas de pós-graduação² e no desenvolvimento do setor de jogos digitais. Essa trajetória, que articula mercado, empreendedorismo e universidade, não aparece como pano de fundo, mas como fundamento metodológico da própria obra.

¹ E-mail:mauricio@feevale.br

² Um exemplo é o Programa de Pós-graduação em Indústria Criativa da Universidade Feevale (Novo Hamburgo/RS). Disponível em: <https://www.feevale.br/pos-graduacao/stricto-sensu/mestrado-profissional-em-industria-criativa>. Acesso em: 05 jun. 2026.

Além de sua atuação profissional no setor de jogos digitais, Pinheiro ocupa posição relevante na institucionalização dos estudos sobre indústria criativa no Brasil. Sua trajetória está associada à criação e consolidação de iniciativas acadêmicas voltadas ao tema, especialmente no contexto gaúcho, onde contribuiu para a formação de pesquisadores e profissionais do campo. Essa inserção simultânea na pesquisa, na gestão universitária e no mercado criativo constitui um elemento importante para compreender a perspectiva adotada no livro, marcado pela constante articulação entre pensamento teórico e experiência prática.

Nesse sentido, o livro se apresenta como uma reflexão situada, que emerge da experiência concreta e do trânsito entre diferentes esferas do campo criativo. Ao assumir essa posição, o autor afasta-se tanto de abordagens puramente normativas quanto de leituras excessivamente abstratas, propondo uma análise que reconhece a complexidade, as tensões e as contradições inerentes à indústria criativa contemporânea.

Para “criativar” sobre: percursos, tensões e bifurcações

Antes de desenvolver seus argumentos centrais, o autor organiza a obra em uma estrutura composta por prefácio, introdução, quatro partes temáticas e um posfácio. O prefácio assume tom autobiográfico e apresenta a trajetória profissional que motivou a escrita do livro. A introdução estabelece a metáfora do labirinto e apresenta o pensamento complexo como principal fio condutor da análise. As quatro partes seguintes desenvolvem, respectivamente, os fundamentos epistemológicos da criatividade, o diálogo com os principais teóricos da economia criativa, a realidade brasileira do setor e um estudo de caso voltado ao ecossistema de jogos digitais do Rio Grande do Sul. Essa organização evidencia a intenção do autor de partir de discussões conceituais amplas para alcançar aplicações concretas em contextos específicos.

O ponto de partida da obra é uma crítica à busca por definições estáveis da indústria criativa. Pinheiro argumenta que a multiplicidade de conceitos existentes não é um problema a ser resolvido, mas um sintoma de uma limitação mais profunda do pensamento ocidental, historicamente marcado por dicotomias como teoria e prática, arte e técnica, cultura e economia. Ao recusar a formulação de uma definição fechada,

o autor propõe compreender a indústria criativa como um “labirinto”, metáfora que sintetiza sua natureza dinâmica, relacional e paradoxal. O objetivo, portanto, não é encontrar uma saída, mas desenvolver formas de navegar nesse espaço complexo.

Do ponto de vista metodológico, a obra apresenta caráter predominantemente ensaístico. Em vez de desenvolver uma pesquisa empírica delimitada por procedimentos específicos de coleta e análise de dados, Pinheiro constrói sua argumentação a partir de revisão bibliográfica, articulando autores provenientes de diferentes áreas do conhecimento, como comunicação, antropologia, economia, psicologia e estudos urbanos. A experiência profissional do autor também ocupa papel relevante nessa construção interpretativa, funcionando como elemento complementar à discussão teórica.

Essa mudança de enfoque se ancora no pensamento complexo de Morin (2003, 2005), que estrutura toda a argumentação do livro. Diferentemente de usos superficiais desse referencial, Pinheiro o incorpora como método, mobilizando princípios como o dialógico, o recursivo e o hologramático para analisar o campo. A indústria criativa passa a ser entendida como uma *unitas multiplex*, uma unidade composta por múltiplas dimensões interdependentes, nas quais tensões não são falhas do sistema, mas sua própria condição de existência.

Essa perspectiva permite ao autor avançar na compreensão de um dos núcleos mais problemáticos do campo: a relação entre criatividade e mercado. Ao dialogar com autores como Howkins (2001) e Potts (2011), Pinheiro explicita a tensão entre duas abordagens econômicas distintas. De um lado, a valorização da propriedade intelectual como base da economia criativa, que introduz uma lógica de controle e escassez artificial sobre ideias. De outro, a compreensão das indústrias criativas como motores de inovação sistêmica, cuja dinâmica depende da circulação, recombinação e transformação constante de ideias. Em vez de optar por uma dessas perspectivas, o autor as articula por meio do princípio dialógico, demonstrando que a sustentabilidade do campo depende da coexistência entre ordem e desordem, regulação e experimentação.

Outro aspecto relevante da obra é a reconfiguração do conceito de criatividade. Ao dialogar com a antropologia de Ingold (2013) e com a psicologia contemporânea,

Pinheiro afasta-se da visão idealista que associa a criação exclusivamente à mente, enfatizando seu caráter processual, material e situado. A criatividade é compreendida como resultado de interações entre indivíduos, contextos e sistemas de validação, o que permite superar tanto o mito do gênio quanto abordagens instrumentais que reduzem a criação a técnicas de gestão.

A análise se expande para a dimensão urbana, na qual o autor revisita criticamente teorias como a da classe criativa de Florida (2011). Embora reconheça a importância dessas abordagens para a valorização da criatividade no desenvolvimento econômico, Pinheiro evidencia seus efeitos colaterais, especialmente no que se refere à gentrificação e à exclusão social. Ao incorporar críticas como as de Hollands (2024), o livro problematiza o uso instrumental da criatividade em políticas urbanas, destacando as contradições entre discurso inovador e práticas excludentes, particularmente em contextos do Sul Global.

Essa preocupação com o contexto brasileiro se torna central na terceira parte da obra, dedicada à análise da indústria criativa no país. Pinheiro adota uma postura equilibrada, reconhecendo a relevância econômica do setor, mas também evidenciando suas limitações estruturais, como desigualdades sociais, informalidade e descontinuidade de políticas públicas. Ao analisar iniciativas como a Lei Paulo Gustavo, o autor demonstra que o campo se encontra em um momento de amadurecimento, ainda que marcado por tensões e instabilidades.

A discussão sobre o papel da universidade merece destaque. Pinheiro critica modelos de formação excessivamente especializados e defende a necessidade de formar praticantes reflexivos, capazes de atuar em ambientes complexos e incertos. Essa proposta dialoga diretamente com sua própria trajetória e reforça a ideia de que a indústria criativa exige não apenas competências técnicas, mas, também, capacidade crítica e adaptativa.

A obra culmina com um estudo de caso sobre o setor de jogos digitais no Rio Grande do Sul, que funciona como uma aplicação concreta do modelo teórico desenvolvido. Ao analisar a articulação entre governo, universidade, empresas e sociedade civil, o autor demonstra como ecossistemas criativos podem emergir e se consolidar mesmo em contextos periféricos. Esse capítulo evidencia, de forma

empírica, a validade do princípio hologramático, ao mostrar como um setor específico é capaz de refletir as dinâmicas mais amplas da indústria criativa. Ao mesmo tempo, reforça a posição do autor como agente ativo desse processo, especialmente no contexto gaúcho, onde sua atuação contribuiu diretamente para a consolidação desse ecossistema.

Considerações finais: entre saídas possíveis e novos caminhos

Embora a adoção do pensamento complexo constitua um dos principais méritos da obra, ela também produz algumas limitações analíticas. A forte centralidade conferida a Edgar Morin faz com que outras perspectivas contemporâneas potencialmente relevantes para o estudo da indústria criativa apareçam de forma secundária. Abordagens oriundas da economia política da comunicação, dos estudos críticos das plataformas digitais ou das teorias das redes sociotécnicas poderiam ampliar o diálogo teórico proposto pelo autor e oferecer interpretações complementares para fenômenos discutidos ao longo do livro.

Da mesma forma, o caráter ensaístico da obra favorece uma leitura fluida e interdisciplinar, mas reduz a presença de evidências empíricas sistematizadas que permitam avaliar mais profundamente algumas das proposições apresentadas. Em determinados momentos, o livro privilegia a construção de sínteses conceituais amplas em detrimento da demonstração empírica, característica que não compromete sua relevância, mas delimita seu alcance enquanto contribuição analítica.

Sob esse prisma, *Labirinto da indústria criativa: percepções e caminhos* se destaca como uma obra de densidade teórica e forte enraizamento empírico, oferecendo uma contribuição consistente para os estudos da indústria criativa no Brasil. Ao abandonar a busca por definições fixas e adotar a complexidade como princípio organizador, Cristiano Max Pereira Pinheiro propõe uma mudança de paradigma que amplia significativamente o horizonte analítico do campo.

A relevância do autor, especialmente no Rio Grande do Sul, não se limita ao reconhecimento institucional, mas se manifesta na própria estrutura do livro, que articula reflexão e prática de maneira rara. Sua trajetória como pesquisador, gestor e

empreendedor confere legitimidade às análises apresentadas e permite que a obra dialogue tanto com a academia quanto com o mercado e as políticas públicas.

Se, por um lado, a forte centralidade no pensamento de Morin (2003, 2005) pode restringir o diálogo com outras abordagens contemporâneas, por outro, essa escolha garante coerência e profundidade ao argumento. O livro não pretende oferecer respostas definitivas, mas, sim, ferramentas conceituais para lidar com a complexidade de um campo em constante transformação.

Em um cenário marcado por simplificações, modismos e apropriações superficiais do conceito de indústria criativa, a obra de Pinheiro se impõe como um contraponto rigoroso e necessário. Trata-se de uma leitura fundamental para pesquisadores, estudantes e profissionais que buscam compreender criticamente as dinâmicas contemporâneas da criação, da cultura e da economia, especialmente em contextos periféricos como o brasileiro. Mais do que mapear o labirinto, o livro ensina a habitá-lo, reconhecendo que sua complexidade não é um obstáculo, mas a própria condição de possibilidade do criar.

Referências

- FLORIDA, Richard. **A ascensão da classe criativa**: e como ela está transformando o trabalho, o lazer, a comunidade e a vida cotidiana. Porto Alegre: L&PM, 2011.
- HOLLANDS, Robert G. Creative industries and the creative city. *In*: HOLLANDS, Robert G. **Beyond the neoliberal creative city**: critique and alternatives in the urban cultural economy. Bristol: Policy Press, 2024.
- HOWKINS, John. **The creative economy**: how people make money from ideas. London: Penguin Books, 2001.
- INGOLD, Tim. **Making**: anthropology, archaeology, art and architecture. London: Routledge, 2013.
- MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. 8. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.
- MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Labirinto da indústria criativa**: percepções e caminhos. Porto Alegre: Sulina, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.29327/5844425>. Acesso em: 05 jun. 2026.
- POTTS, Jason. **Creative industries and economic evolution**. Cheltenham: Edward Elgar, 2011.

Recebido: 07 mai 2026

Aceito: 25 mai 2026