



Kulturaren
Euskal Behatokia
Observatorio Vasco
de la Cultura

Estadísticas de artes, industrias culturales e industrias creativas

2019

SÍNTESIS DE DATOS



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

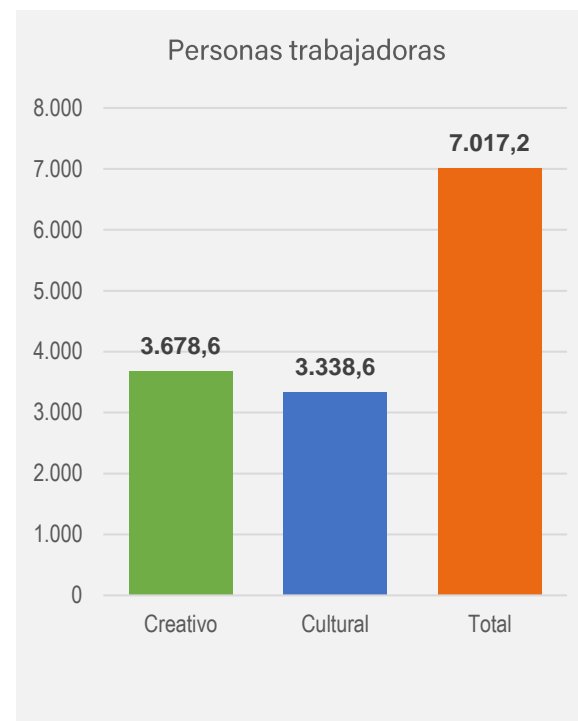
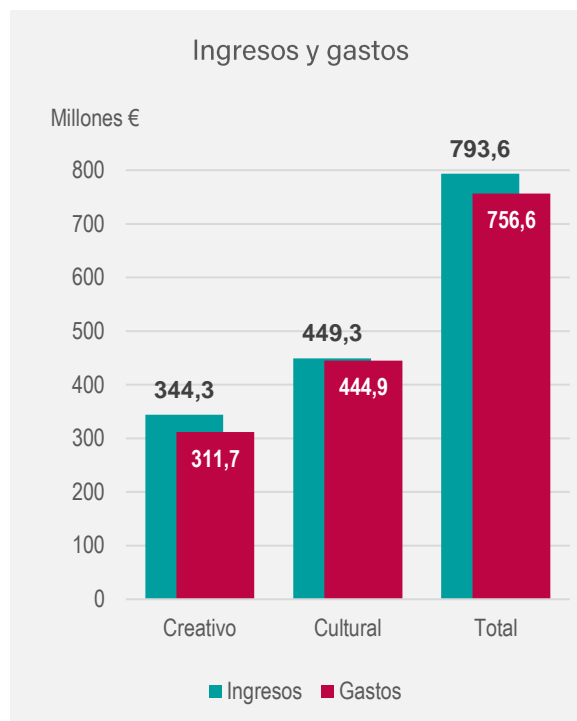
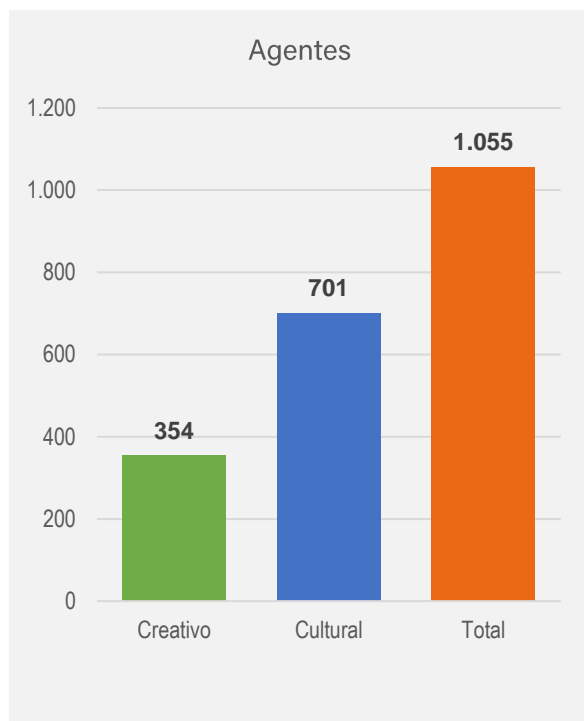
KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

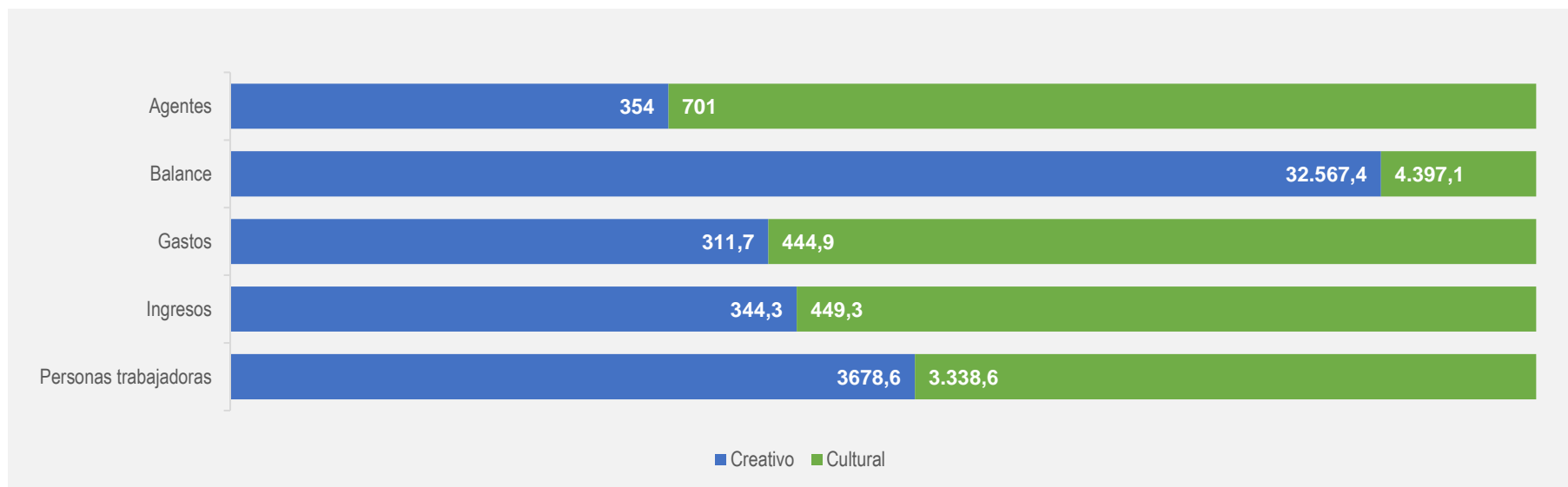
Índice

1. Visión global	3
2. Análisis por sectores	5
Agentes	5
Ingresos	6
Empleo	7
3. Lecturas transversales	9
80/20 ingresos	9
80/20 empleo	10
Porcentaje mujeres	11

1. Visión global



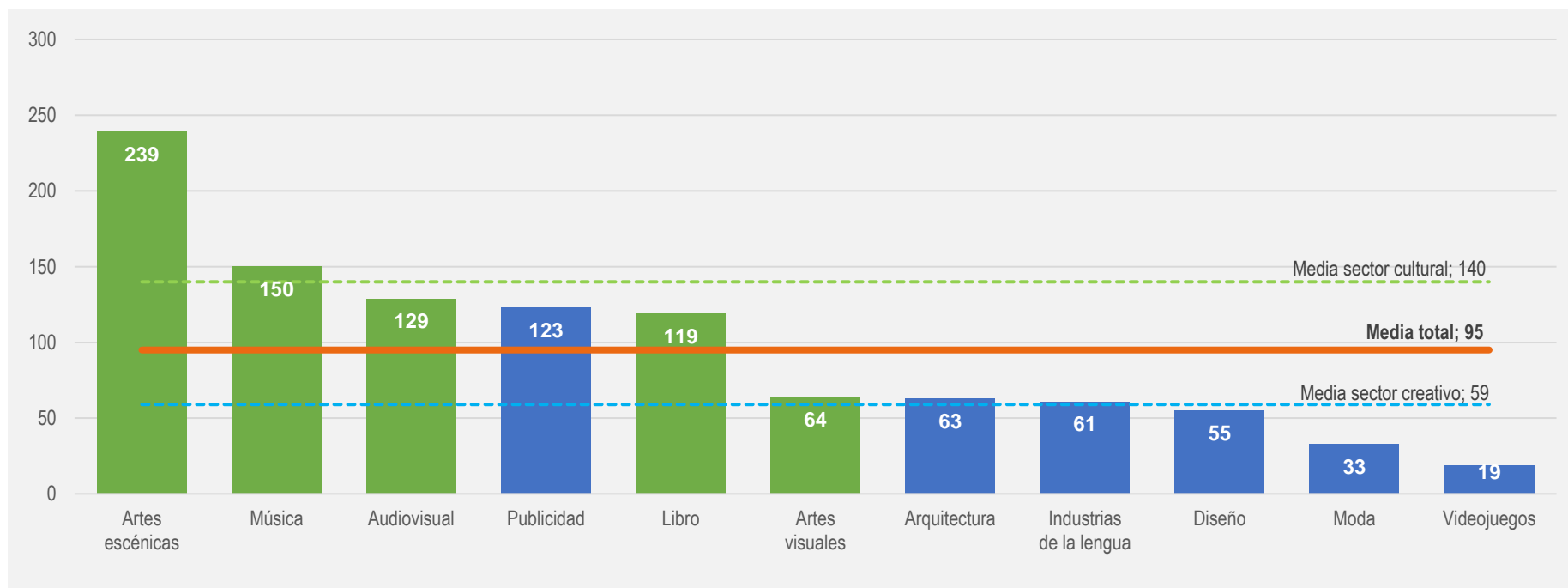
Los principales datos de la Estadística de Artes e Industrias Culturales y de las Industrias Creativas muestra un panorama global del que forman parte **1.055 agentes, acumulan un volumen de ingresos de 793 millones de euros y ocupan a 7.017,2 personas trabajadoras.**



- ▶ El **66,4 % de los agentes** de la estadística pertenecen a los **sectores culturales**; generan un **56,6 %** del total de **ingresos** y ocupan al **47,6 % del empleo** de la CAE.
- ▶ Los agentes de las **industrias creativas** representan el **33,6 %**; acumulan el **43,4 %** del total de **ingresos** y ocupan al **52,0 % de las personas trabajadoras**.
- ▶ La ratio personas trabajadoras por empresa, la media alcanza una ratio de 6,7 personas por empresa. En los **sectores creativos** trabajan **10,4 personas trabajadoras por empresa**; en el sector cultural 4,8. Destacan las industrias de la lengua 17,8 personas trabajadoras por empresa, seguido de los videojuegos 14,5 y la publicidad 10,5.

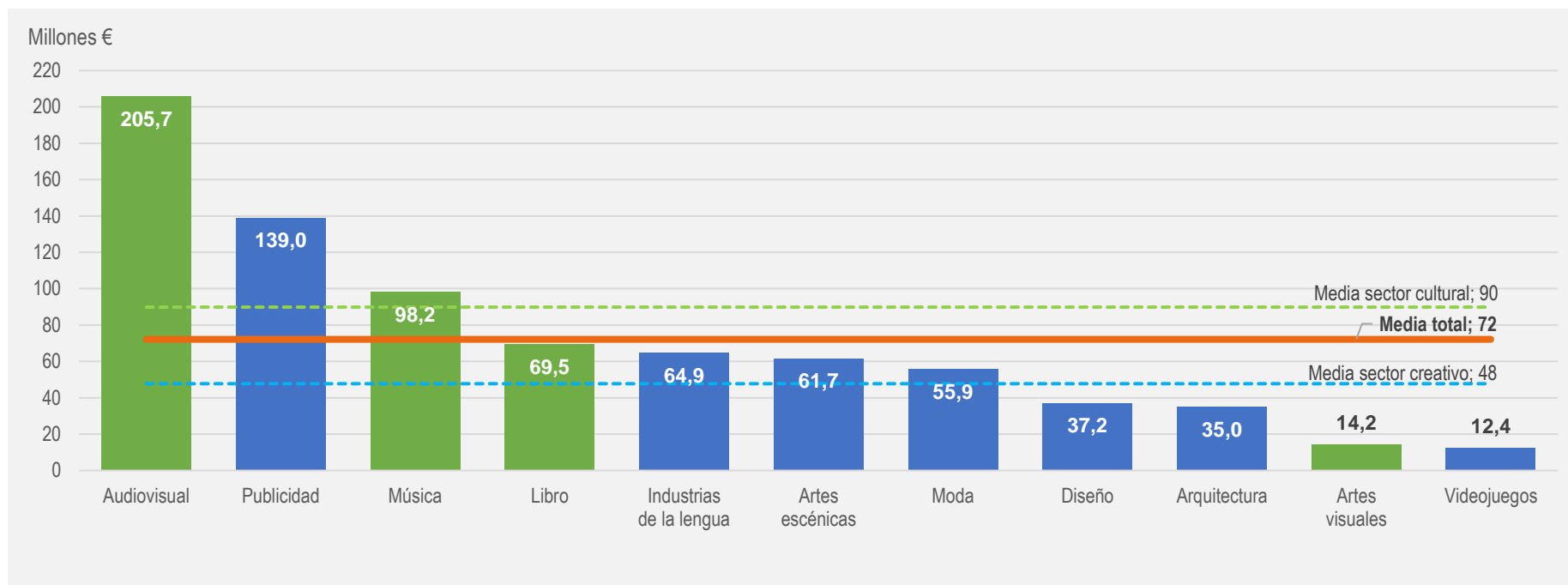
2. Análisis por sectores

Agentes



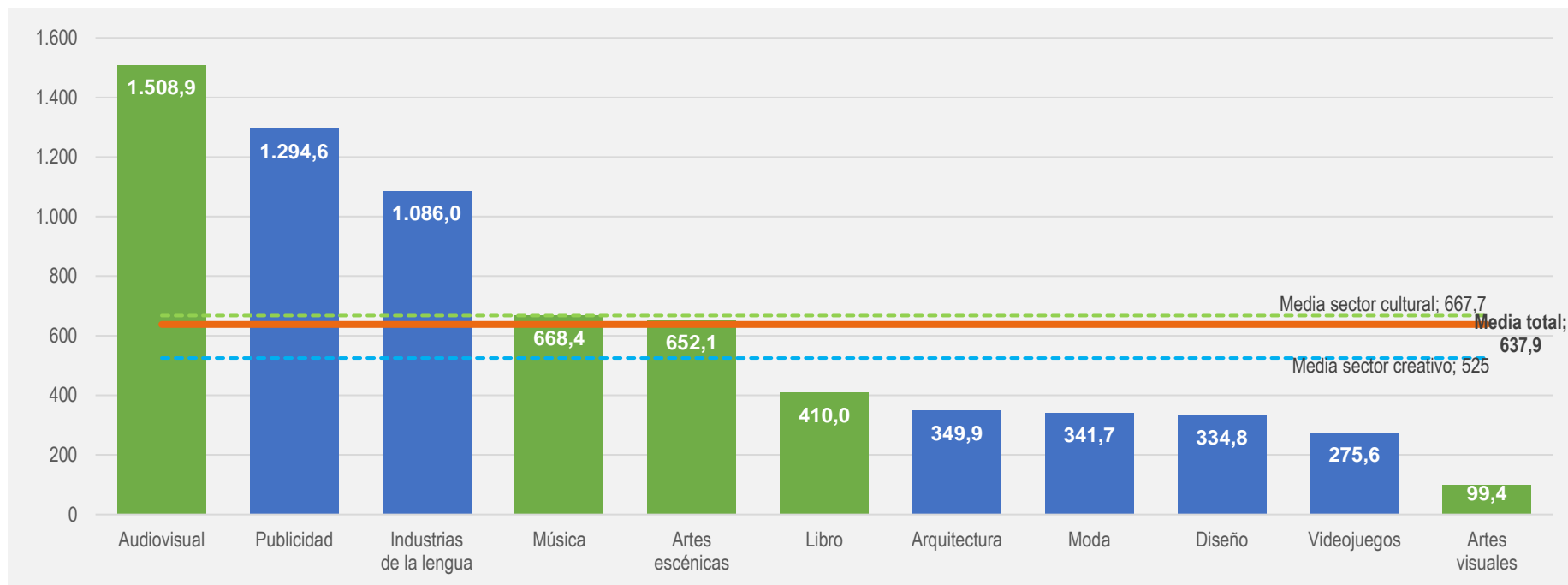
Analizando los datos por sectores se observa que el sector de las artes escénicas es el que tiene mayor volumen de agentes, seguido de la música, el audiovisual, la publicidad y el libro. A excepción de la publicidad, los sectores culturales reúnen más agentes que los sectores creativos. La moda y los videojuegos son los sectores más pequeños.

Ingresos

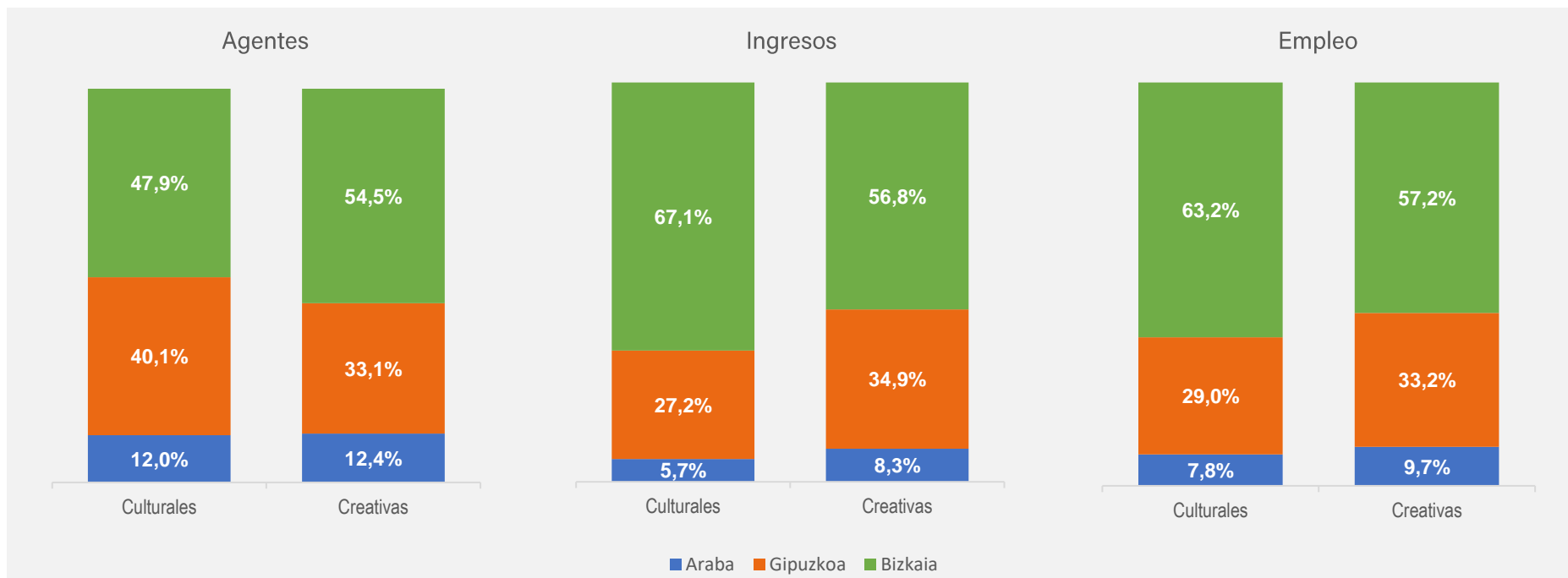


En relación con los ingresos, destaca el volumen del audiovisual (cabe tener en cuenta la influencia de la televisión pública) y de la publicidad, ambos muy por encima de las medias de sus sectores. Los sectores que tienen un volumen de negocio más reducido son las artes visuales en el caso de las industrias culturales, y los videojuegos, en el caso de las industrias creativas.

Empleo



En el empleo despiertan el audiovisual, la publicidad y las industrias de la lengua, muy por encima de las medias. Las artes visuales se sitúan en la posición más bajas del ranking de empleo de los sectores culturales y creativos.

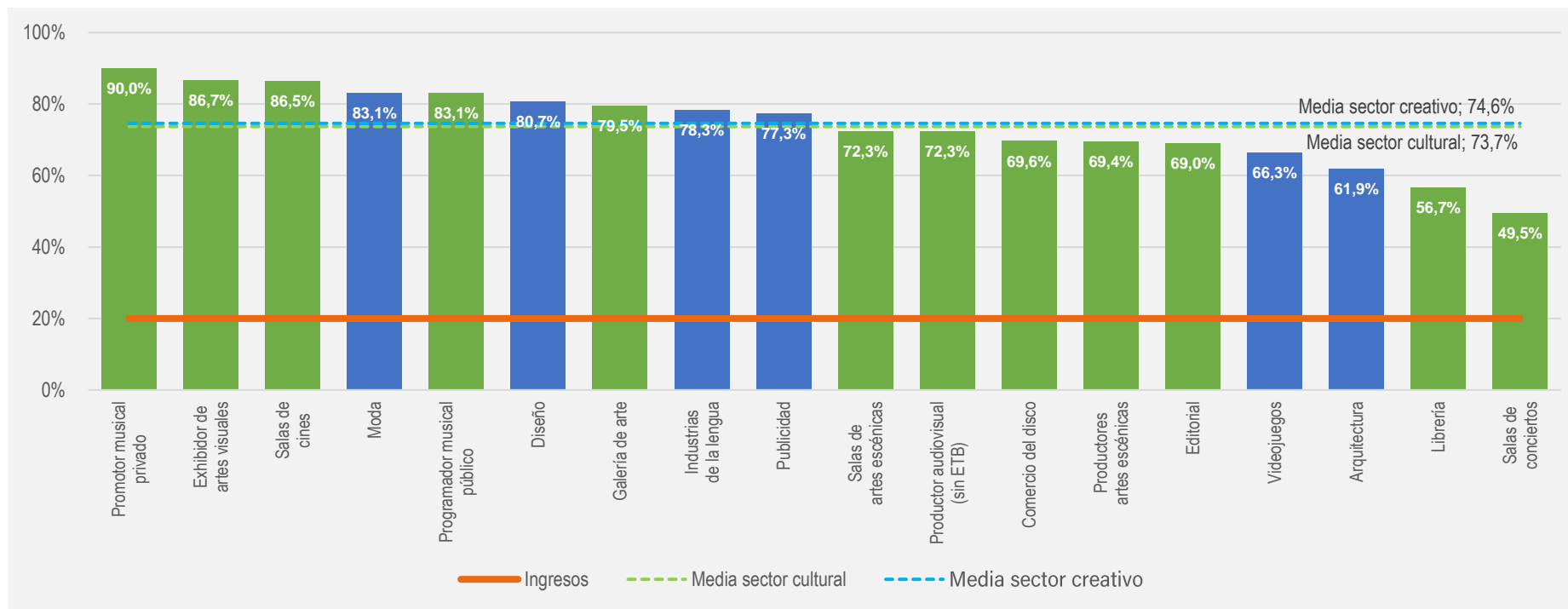


En los datos por territorio destaca Bizkaia por delante del resto tanto en volumen de agentes, ingresos y empleo.

Si se analizan los datos según el ámbito cultural y creativo se observan pequeñas diferencias. Las industrias culturales tienen los agentes más repartidos entre Bizkaia y Gipuzkoa que las creativas, aunque los ingresos y el empleo proporcionalmente son inferiores en Gipuzkoa, predominando Bizkaia. Las industrias creativas guardan mayor proporción en su distribución territorial entre el mapa de agentes, los ingresos y el empleo que generan.

3. Lecturas transversales

80/20 ingresos



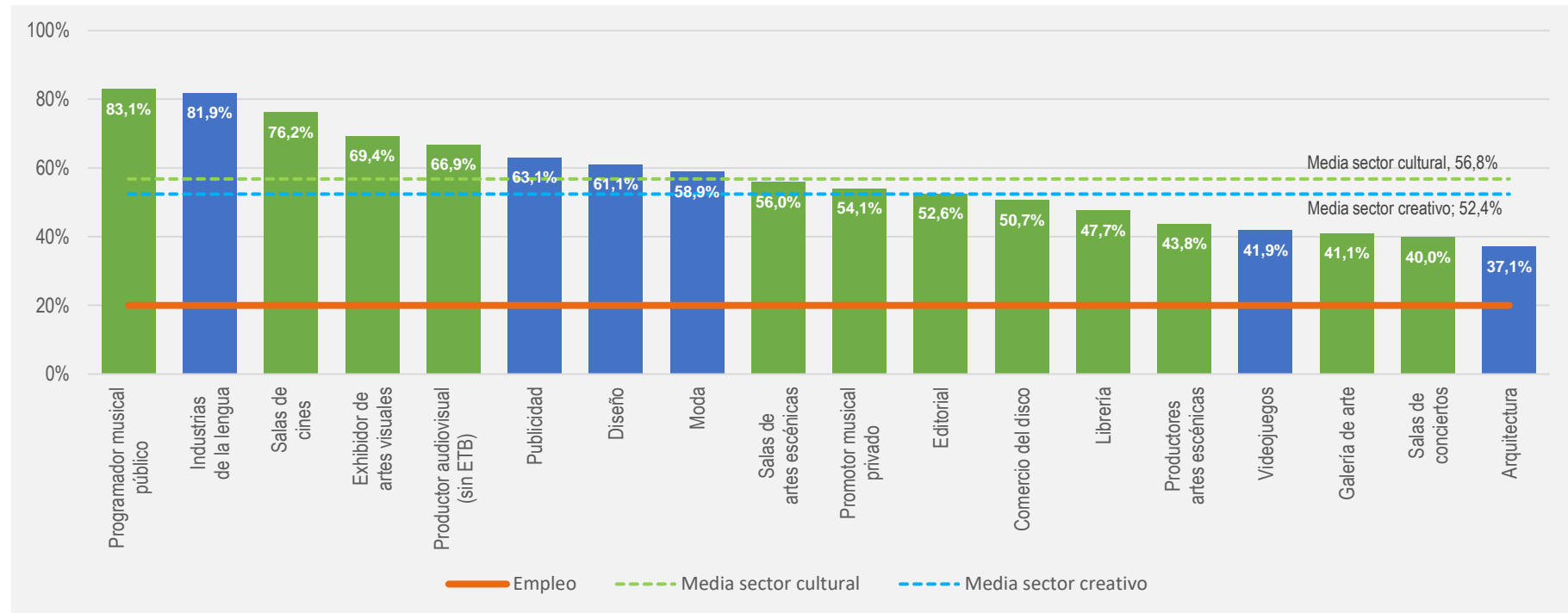
* Sin discográficas por una cuestión de protección de datos

Analizando los datos según la regla del 80-20 o principio de Pareto (se trata de buscar las diferencias aplicando un corte entre el 20% de los agentes de cada sector con mayores ingresos y el 80 % restante), se puede ver que en todos los sectores un volumen

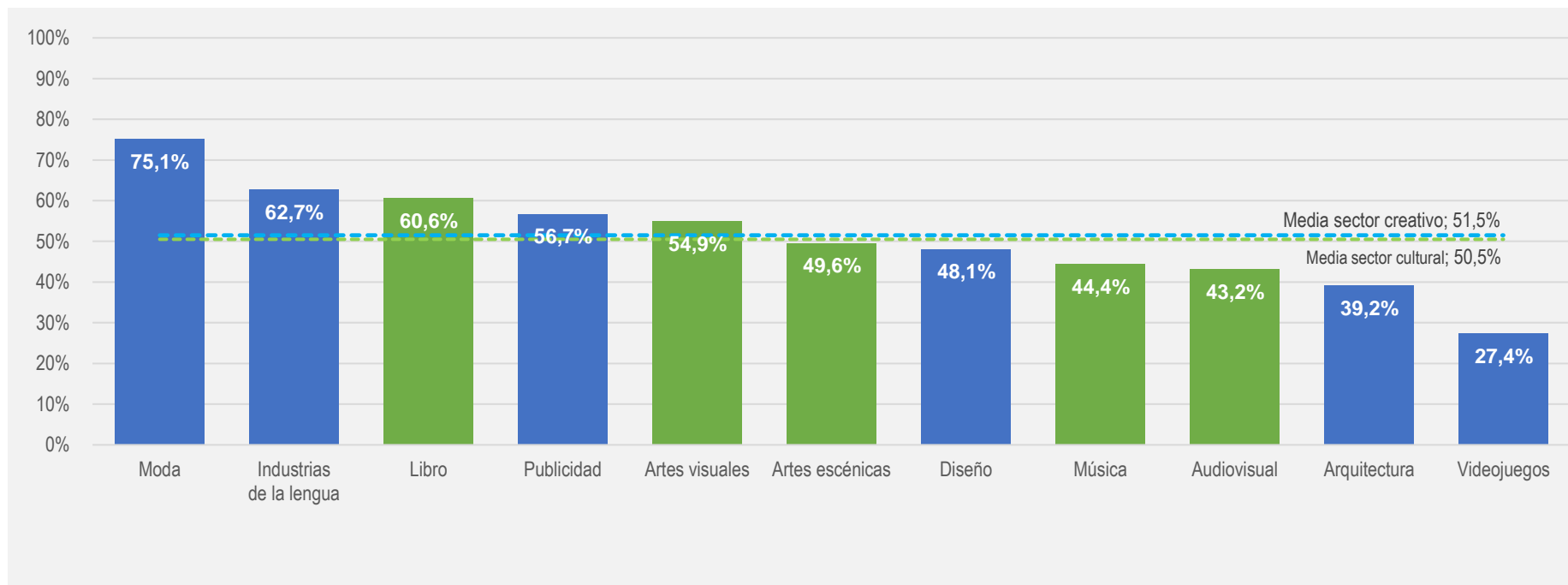
reducido de agentes acumula la mayor parte de los ingresos. En seis casos incluso llegando a superar el 80 % del volumen de negocio del sector.

Lo mismo pasa en el caso del empleo, pero con una asimetría menos marcada. Sólo en el caso de los programadores públicos de música y las industrias de la lengua superan el 80 % del empleo.

80/20 empleo



Porcentaje mujeres



Si se desgrana aún más el empleo y se considera la perspectiva de género, pueden observarse los sectores más feminizados y los más masculinizados. La moda, las industrias de la lengua, el libro y la publicidad ocupan a un mayor número de mujeres en sus plantillas. En la arquitectura y, sobre todo, los videojuegos, su presencia es menor.