



Kulturaren
Euskal Behatokia
Observatorio Vasco
de la Cultura

Statistiques des arts, des industries culturelles et des industries créatives

2019

SYNTHÈSE DES DONNÉES



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

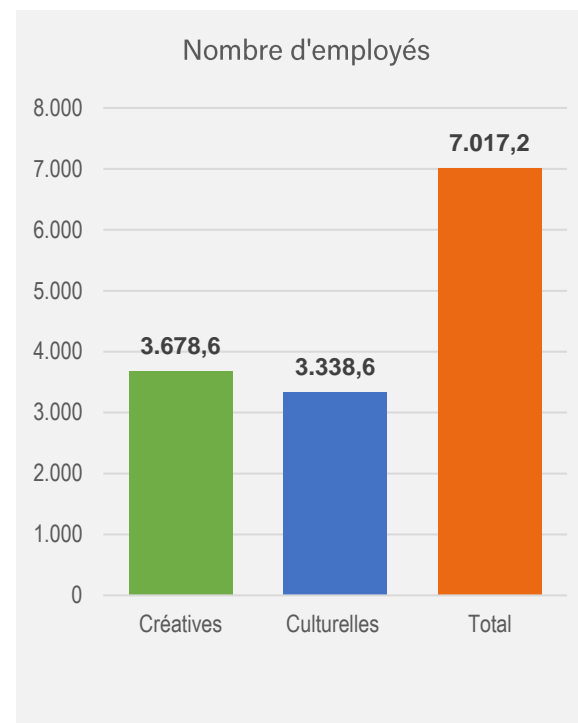
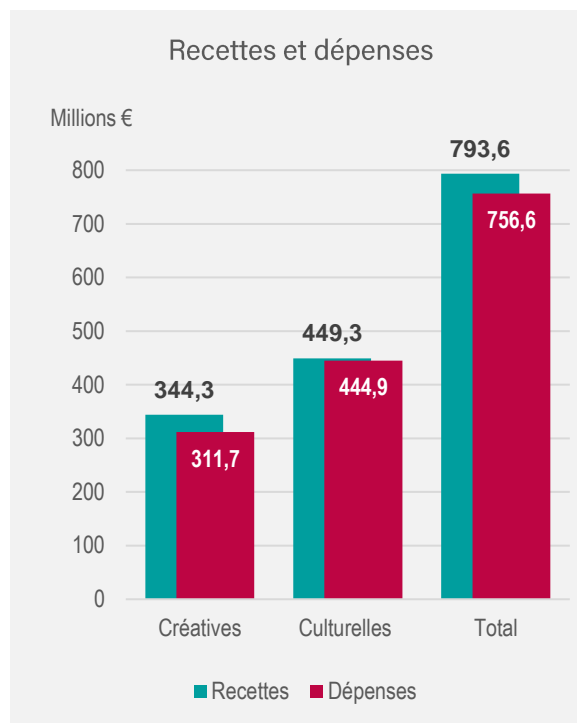
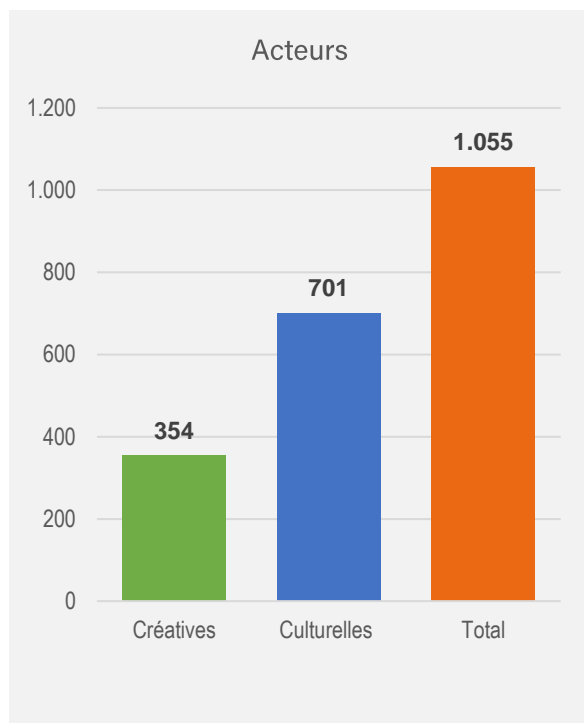
KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

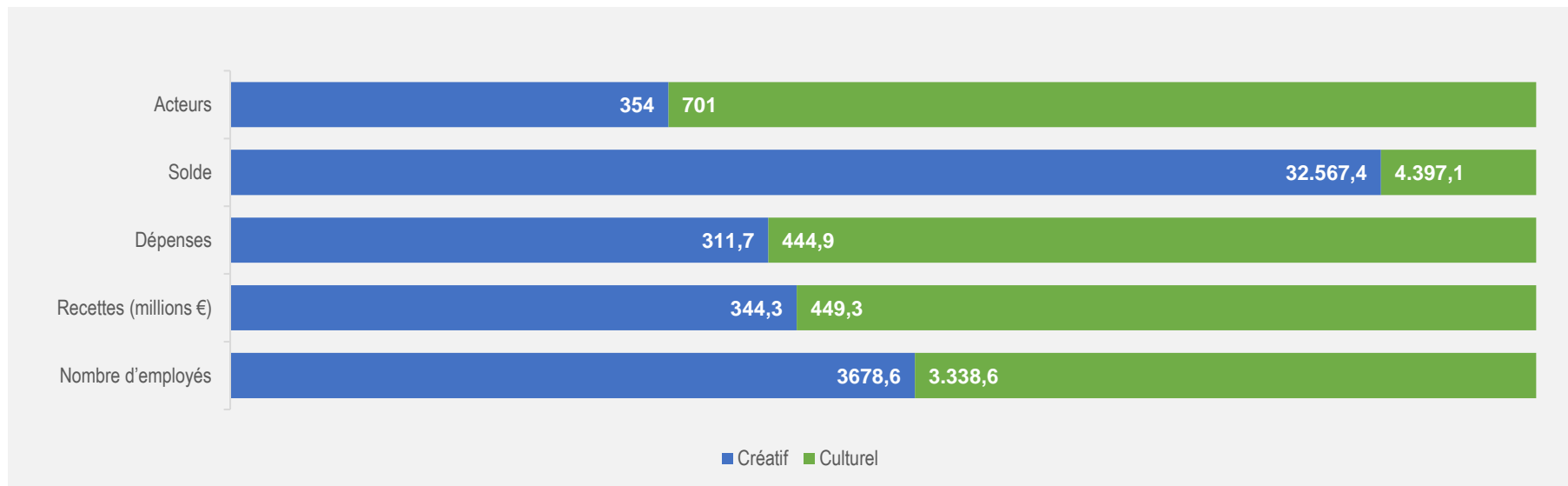
Index

1. Aperçu général	3
2. Analyse par secteurs	5
Acteurs	5
Recettes	6
Emploi	7
3. Lectures transversales	9
80/20 recettes	9
80/20 emploi	10
Pourcentage de femmes	11

1. Aperçu général



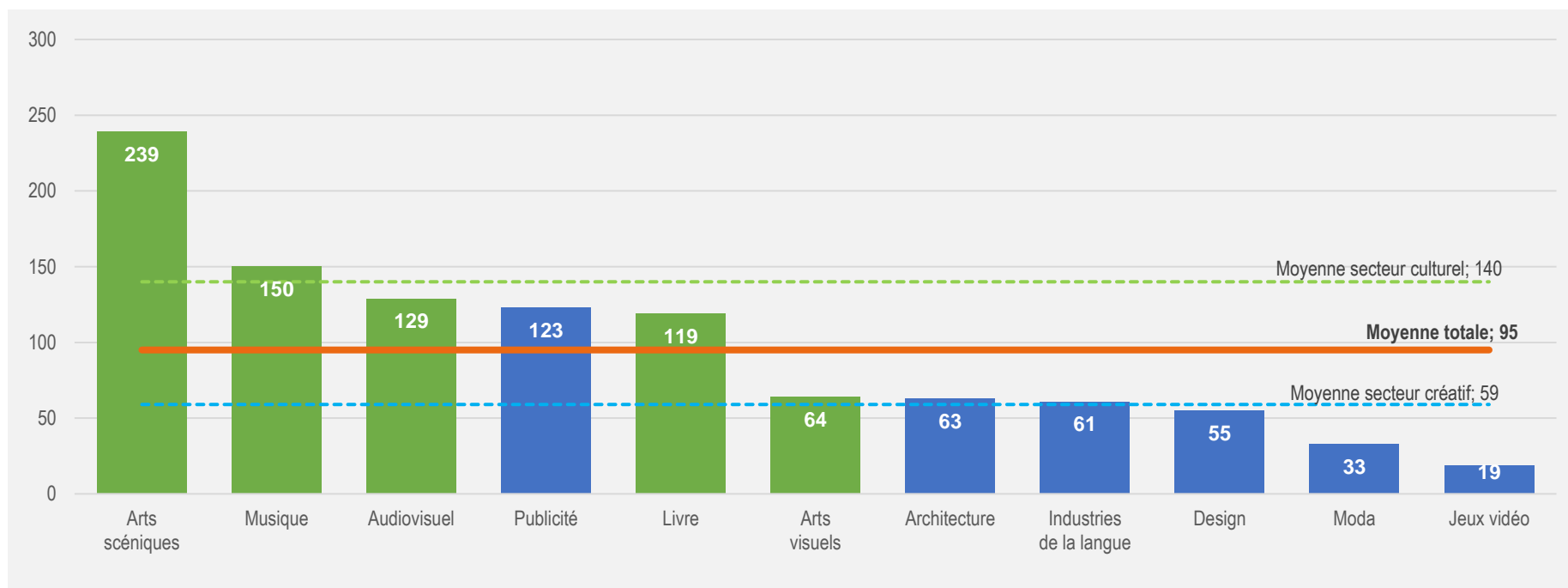
Les principaux chiffres de la Statistique des Arts, des Industries culturelles et des Industries créatives révèlent que ce secteur fait intervenir **1.055 acteurs**, produit un chiffre d'affaires de **793 millions d'euros** et emploie **7.017,2 salariés**.



- ▶ **66,4 % des acteurs** de la statistique appartiennent aux **secteurs culturels**; leurs **recettes** s'élèvent à **56,6 %** du chiffre d'affaires total et ils emploient **47,6 % des salariés** de la CAB.
- ▶ Les acteurs des **industries créatives** représentent **33,6 %** du total, accumulent **43,4 %** du total des **recettes** et occupent **52,0 % des salariés**.
- ▶ Le ratio d'employés par entreprise est en moyenne de 6,7. Dans les **secteurs créatifs**, ce ratio est de **10,4 salariés par entreprise**, contre 4,8 dans le secteur culturel. On remarque pour les plus hauts ratios les industries de la langue, avec 17,8 salariés par entreprise, suivies des jeux vidéos (14,5) et de la publicité (10,5)

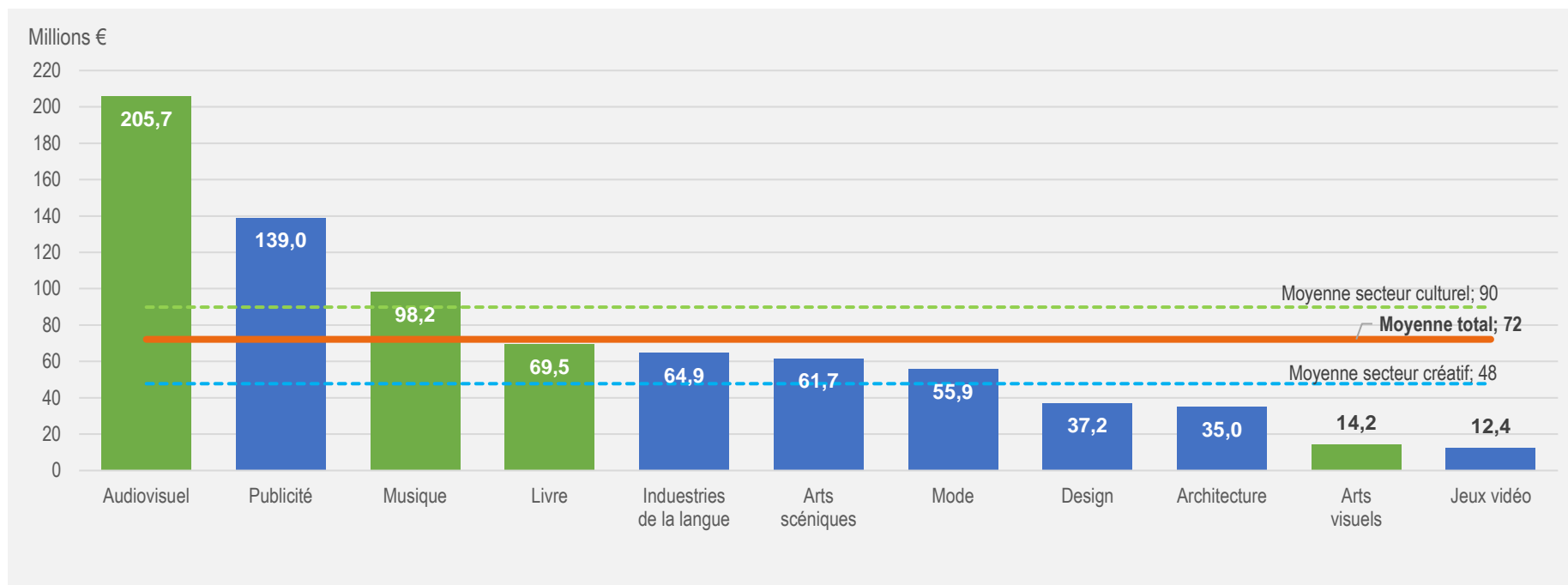
2. Analyse par secteurs

Acteurs



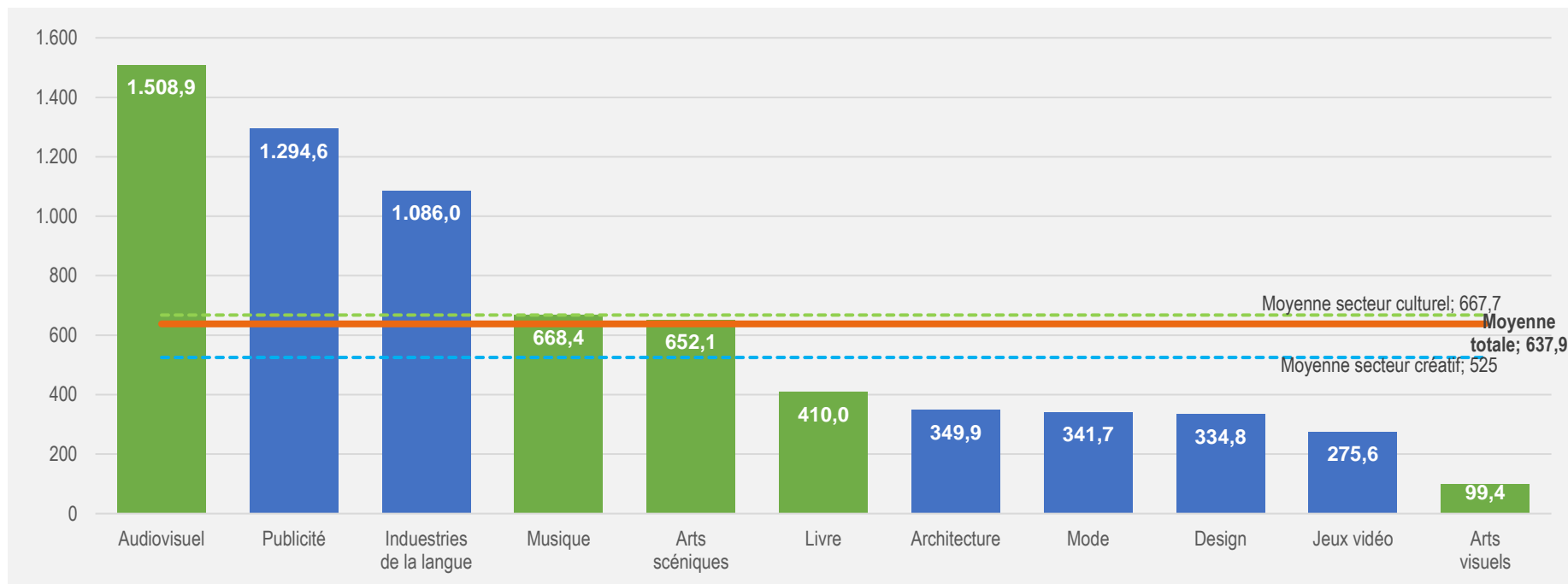
Si on analyse les données par secteur, on observe que celui des arts scéniques est celui qui réunit le plus d'acteurs, suivi de la musique, de l'audiovisuel, de la publicité et du livre. À l'exception de la publicité, les secteurs culturels réunissent plus d'acteurs que les secteurs créatifs. La mode et les jeux vidéo sont les secteurs qui rassemblent le moins d'acteurs.

Recettes

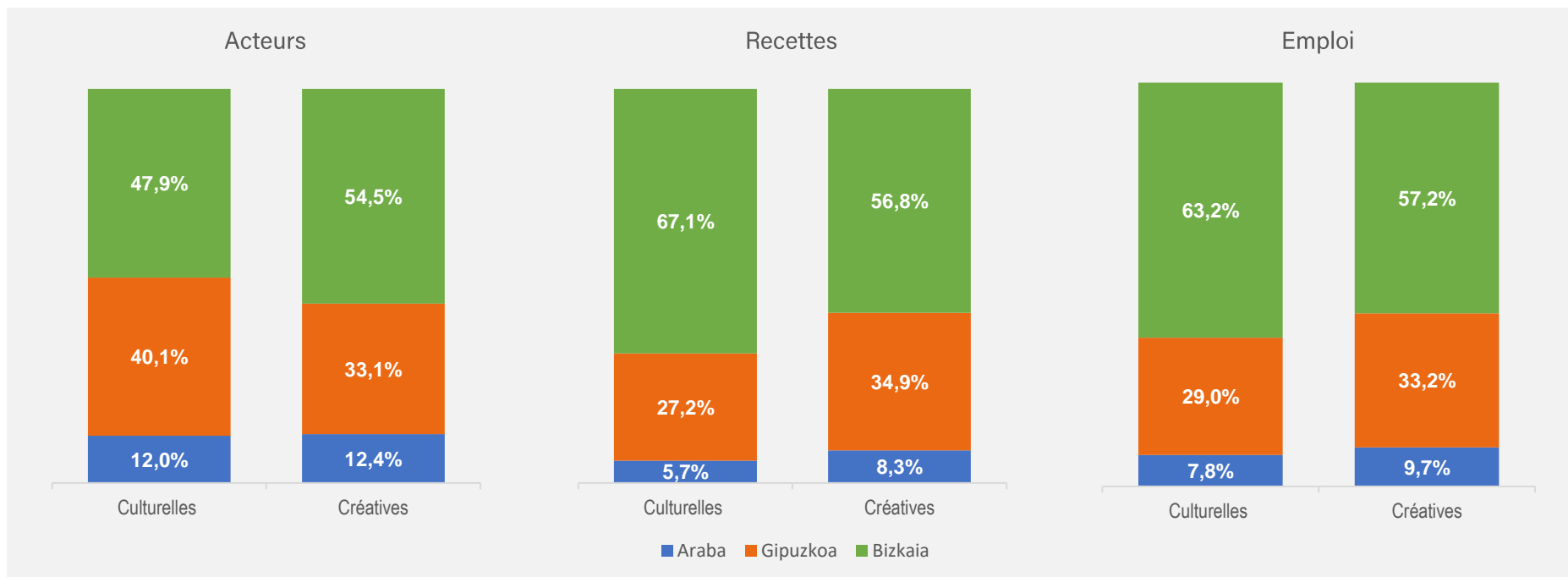


Concernant les recettes, on remarque le chiffre d'affaires de l'audiovisuel (où il faut tenir compte de l'influence de la télévision publique) et de la publicité, tous deux largement au-dessus des moyennes de leurs secteurs. Les secteurs qui présentent le chiffre d'affaires le plus bas sont les arts visuels, dans le cas des industries culturelles, et les jeux vidéo, dans le cas des industries créatives.

Emploi



Dans l'emploi, on relève l'audiovisuel, la publicité et les industries de la langue, largement au-dessus des moyennes. Les arts visuels se situent au plus bas du classement de l'emploi des secteurs culturels et créatifs.

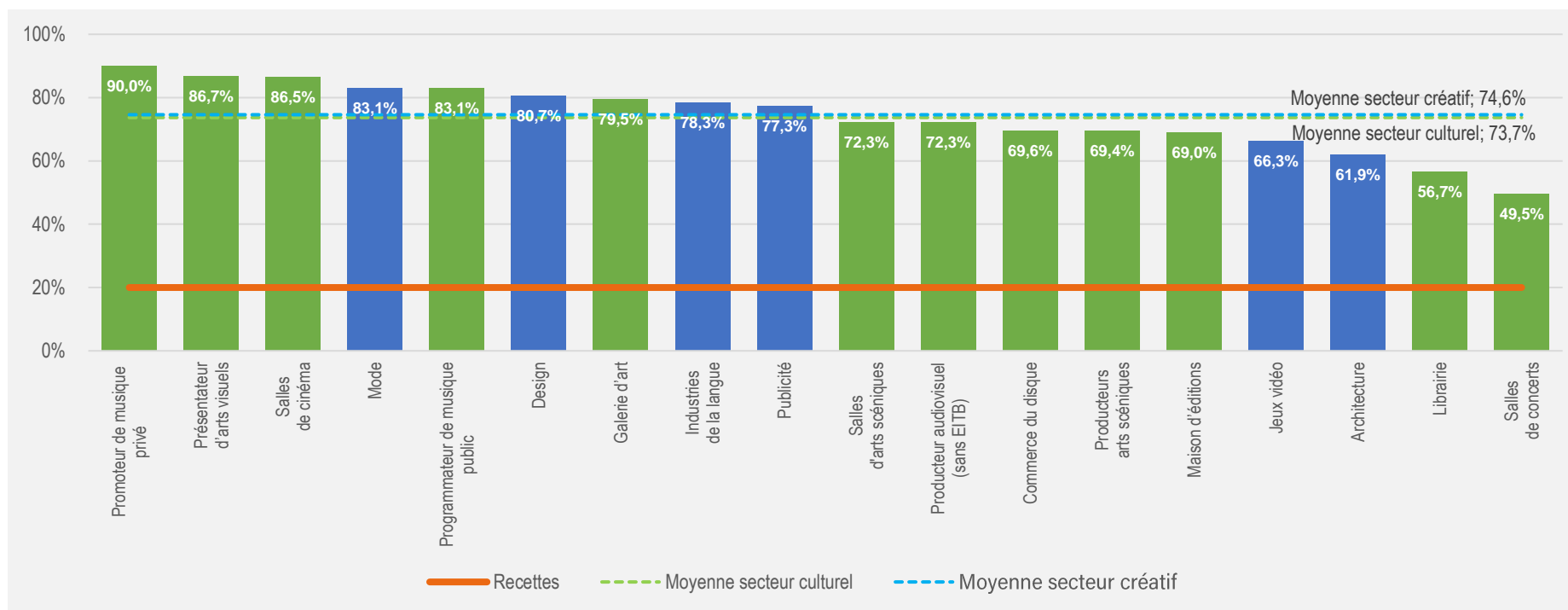


Dans les données par territoire, on distingue Bizkaia, qui se démarque du reste des territoires, en nombre d'acteurs, comme en chiffres d'affaires et en emploi.

Si on analyse les données suivant le domaine culturel et créatif, on observe de petites différences. Les acteurs des industries culturelles sont plus répartis entre Bizkaia et Gipuzkoa que ceux des industries créatives, même si les recettes et l'emploi sont proportionnellement inférieurs dans Gipuzkoa, pour lesquels Bizkaia prédomine. Dans leur répartition territoriale, les industries créatives gardent une meilleure proportion entre acteurs, recettes et emplois créés.

3. Lectures transversales

80/20 recettes



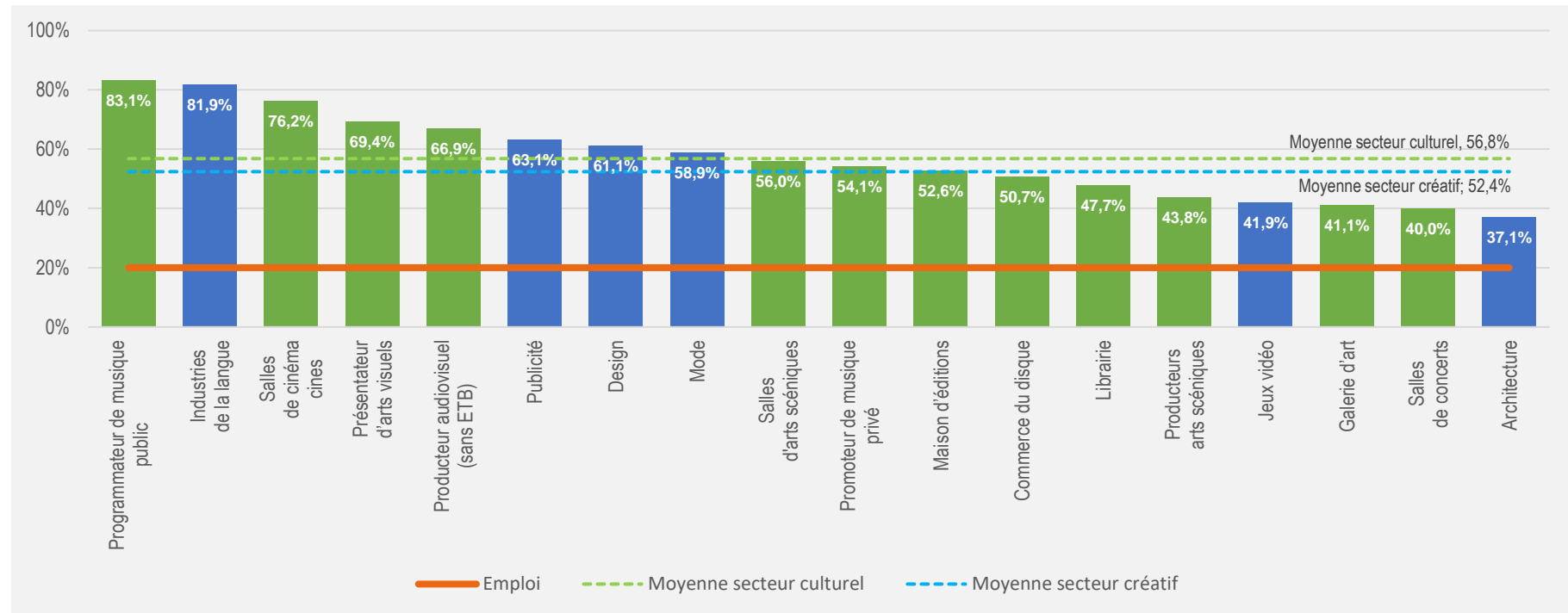
* Sans les compagnies discographiques pour des raisons de protection des données

Si on analyse les données suivant la loi 80-20 ou principe de Pareto (le but est de chercher les différences en séparant, dans chaque secteur, les 20 % d'acteurs à plus hautes recettes des 80 % restants), on peut constater que, dans tous les secteurs, un petit nombre

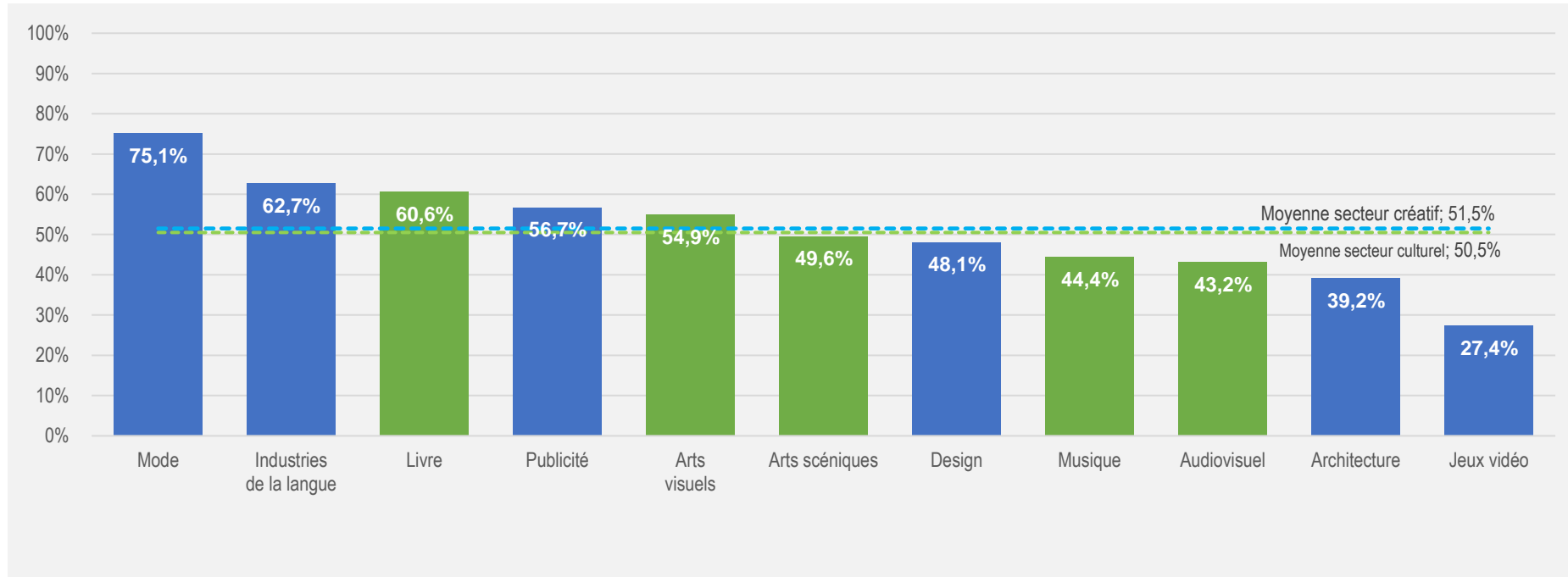
d'acteurs accumule la plus grande partie des recettes. Dans six cas, ce volume dépasse même 80 % du chiffre d'affaires du secteur secteur.

Même chose dans le cas de l'emploi, mais avec une asymétrie moins marquée. Il n'y a que dans le cas des programmeurs de musique publics et des industries de la langue qu'ils dépassent 80 % de l'emploi.

80/20 emploi



Pourcentage femmes



Si on détaille encore plus l'emploi en incorporant la perspective de genre, on peut distinguer les secteurs les plus féminisés et les plus masculinisés. La mode, les industries de la langue, le livre et la publicité, emploient un plus grand nombre de femmes. Alors que leur présence est inférieure dans les secteurs de l'architecture et surtout, dans les jeux vidéo.