



REGARDS

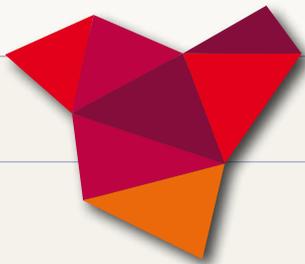
une lecture analytique des données de la statistique
relative aux **Industries Créatives**



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA



REGARDS

une lecture analytique des données de la statistique
relative aux **Industries Créatives**



KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia

Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Vitoria-Gasteiz, 2021

Il est possible de consulter une notice bibliographique de cet ouvrage peut être dans le catalogue de la Bibliothèque Générale du Gouvernement Basque:
<https://www.katalogoak.euskadi.eus/cgi-bin/q81a/abnetclop?SUBC=VEJ/J0001>

Édition: 1ère, novembre 2021.

© Administration de la Communauté Autonome du Pays Basque
Département de la Culture et de la Politique Linguistique

Internet: www.euskadi.eus

Édité par:
Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia
Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco
C/ Donostia-San Sebastián, 1 01010 Vitoria-Gasteiz

Coordination technique:
ICC-CONSULTORS CULTURALS, SL

Travail sur le terrain:
SIADECO, S.COOP

Conception et mise en page:
Miren Unzurrunzaga Schmitz
ISBN: 978-84-457-3625-8

1.	Introduction méthodologique	5
1.1.	Fiche technique	6
1.2.	Définitions conceptuelles	7
2.	Les chiffres des industries créatives	8
2.1.	Dimension Sectorielle	8
2.2.	Territoire	14
3.	Dimension et durabilité	20
3.1.	Dimension industrielle	20
3.2.	Durabilité	23
4.	Asymétries et profils des secteurs	24
4.1.	Asymétries	24
4.2.	Profils des acteurs	27
5.	Internationalisation	48
6.	Perspective de genre	49

1. Introduction méthodologique

Ce rapport contient une vision globale des résultats de la Statistique des *Industries créatives 2019*. Il s'agit d'une opération bisannuelle, qui partage des objectifs et une méthodologie avec la *Statistique des Arts et Industries culturelles*. Deux outils qui, en s'additionnant, permettent de connaître les caractéristiques fondamentales de l'ensemble des Industries culturelles et Créatives (ICC) de la Communauté autonome basque (CAB).

Dans cette édition 2019, la deuxième de la série, nous avons analysé les données apportées par 354 acteurs des secteurs de la mode, du design, de l'architecture, des industries de la langue, de la publicité et des jeux vidéo. L'enquête de terrain s'est déroulée en 2020 et a coïncidé avec la pandémie, mais les résultats présentés sont préalables à la crise qui a suivi la Covid-19. Compte tenu du caractère bisannuel de l'opération, qui a lieu les années impaires, il convient de souligner que cet outil sera utile pour analyser l'impact de la pandémie sur les secteurs créatifs.

Le premier chapitre est consacré à la présentation des grands chiffres de ces secteurs : la carte des acteurs qui forment les Industries créatives de la CAB, les emplois qu'ils représentent et où ils sont localisés. À ce tour d'horizon succèdent des analyses axées sur leur dimension industrielle et leur durabilité; sur les asymétries internes et leurs profils Sectoriels ; sur leur internationalisation, et pour finir sur la répartition des emplois selon le genre.

1.1. Fiche technique

Nom de l'opération
Statistique relative à l'Industrie créative de la CAB
Statut de l'opération
Officialisée par Eustat, organisme basque de statistiques
Fréquence
Bisannuelle
Catégorie d'opération
Exhaustive
Année de collecte de l'information
2020
Année à laquelle se rapporte l'information
2019
Entreprise chargée du travail de terrain
Siadeco
Champ et taux de réponse
354 acteurs (63 du secteur de l'architecture, 55 du design, 61 des industries de la langue, 33 de la mode, 123 de la publicité, 19 des jeux vidéo). Taux de réponse total : 74,6 %.
<ul style="list-style-type: none">• Taux de réponse Architecture : 76,2 %.• Taux de réponse Design : 74,5 %.• Taux de réponse Industries de la langue : 85,2 %.• Taux de réponse Mode : 51,5 %.• Taux de réponse Publicité : 72,4 %.• Taux de réponse Jeux vidéo : 89,5 %.

1.2. Définitions conceptuelles

Critères retenus, communs à tous les secteurs créatifs :

- Seules sont incluses les entreprises privées des industries créatives ; les indépendants et les personnes physiques ne sont en principe pas pris en compte dans la statistique.
- Nombre d'employés minimum pour l'inclusion dans la statistique : 3 (les acteurs de moins 3 salariés ne sont pas inclus).
- On excepte de ce second critère les entreprises membres des associations qui fonctionnent comme plateformes, qui sont incluses même si leur nombre de salariés est inférieur à 3.

Architecture	<ul style="list-style-type: none">▪ On exclut les entreprises du bâtiment.
Design	<ul style="list-style-type: none">▪ On considère comme industries créatives du sous-secteur design toutes les entreprises qui prêtent des services de design à des tiers (studios de design) et toutes celles qui, ayant pour activité principale le design (et non pas la fabrication ni la commercialisation, pour lesquelles l'activité de design est également nécessaire dans l'entreprise et même si celle-ci représente un avantage compétitif) auraient des activités de fabrication et/ou commercialisation associées à l'autoédition de leurs propres designs.
Industries de la langue	<ul style="list-style-type: none">▪ Entreprises de traduction et interprétation, technologies de la langue, conseil en linguistique et enseignement de langues.▪ Liste intégrale des entreprises validée par Langune (qui inclut donc des entreprises de moins de 3 salariés).
Mode	<ul style="list-style-type: none">▪ On inclut uniquement les entreprises qui réalisent leur propre design.▪ On exclut les entreprises dont l'activité est entièrement tournée vers la fabrication.
Publicité	<ul style="list-style-type: none">▪ Création, conception et réalisation de stratégies et d'actions de communication publicitaire.
Jeux vidéo	<ul style="list-style-type: none">▪ On exclut le commerce de jeux vidéo.

2. Les chiffres des industries créatives

2.1. Dimension Sectorielle

Cette deuxième édition de la *Statistique relative aux Industries créatives* réunit l'information collectée auprès de 354 acteurs de la CAB qui satisfont aux critères exigés pour être inclus dans le champ étudié. La carte des acteurs participants se compose :

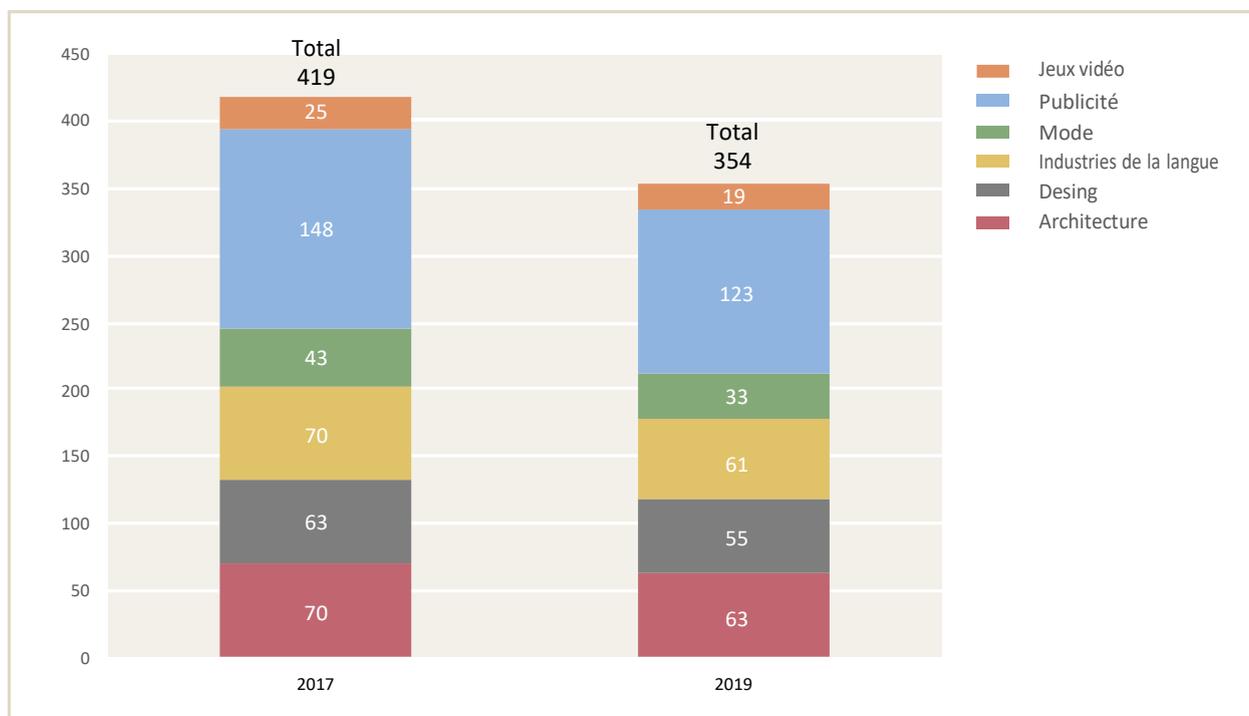
- Du secteur de l'architecture, avec 63 entreprises.
- Du secteur du design, avec 55 acteurs.
- Des industries de la langue, qui totalisent 61 acteurs.
- Du secteur de la mode, avec 33 entreprises.
- Du secteur de la publicité, formé de 123 acteurs, parmi lesquels : des agences de création, de médias, de services marketing, et des agences de conseil en communication et de relations publiques.
- Et du secteur des jeux vidéo, avec 19 acteurs.

Comme on peut l'observer sur la figure suivante, le secteur de la publicité est celui dont le poids est le plus important en nombre d'acteurs (34,8 %), suivi du secteur de l'architecture (17,8 %) et des industries de la langue (17,2 %), du design (15,5 %), du secteur de la mode (9,3 %) et pour finir du secteur des jeux vidéo (5,4 %).

Par rapport à 2017, on observe une baisse de 15,5 % du nombre des acteurs participants à la statistique, une dynamique qui se présente dans tous les secteurs, avec des effets oscillant autour de 23-24 % dans les jeux vidéo ou la mode, et de 10 % dans l'architecture. Il faut souligner que cette baisse des acteurs est due principalement à des questions propres aux premières éditions de l'opération plutôt qu'à une dynamique de contraction

Secteurielle. Il convient donc de présupposer que les résultats de cette édition reflètent mieux la réalité des industries créatives que l'édition précédente, compte tenu toujours des critères de base retenus, et notamment la limite de trois emplois minimums comme principale condition de participation à l'étude.

Figure 1. Acteurs par secteur Valeurs absolues · 2017-2019



En chiffres absolus, la Solde des recettes et des dépenses des industries créatives affiche un solde positif, avec 32 millions d'euros, soit 9,5 % des recettes. L'analyse montre que 40,4 % du total provient du secteur de la publicité. L'autre secteur qui se distingue par son chiffre d'affaires est celui des industries de la langue, qui représente 18,8 % du total des industries créatives. Du point de vue des dépenses, la répartition par secteur est similaire à celle des recettes.

Figure 2. Recettes totales des acteurs par secteur

Millions d'euros · 2017-2019

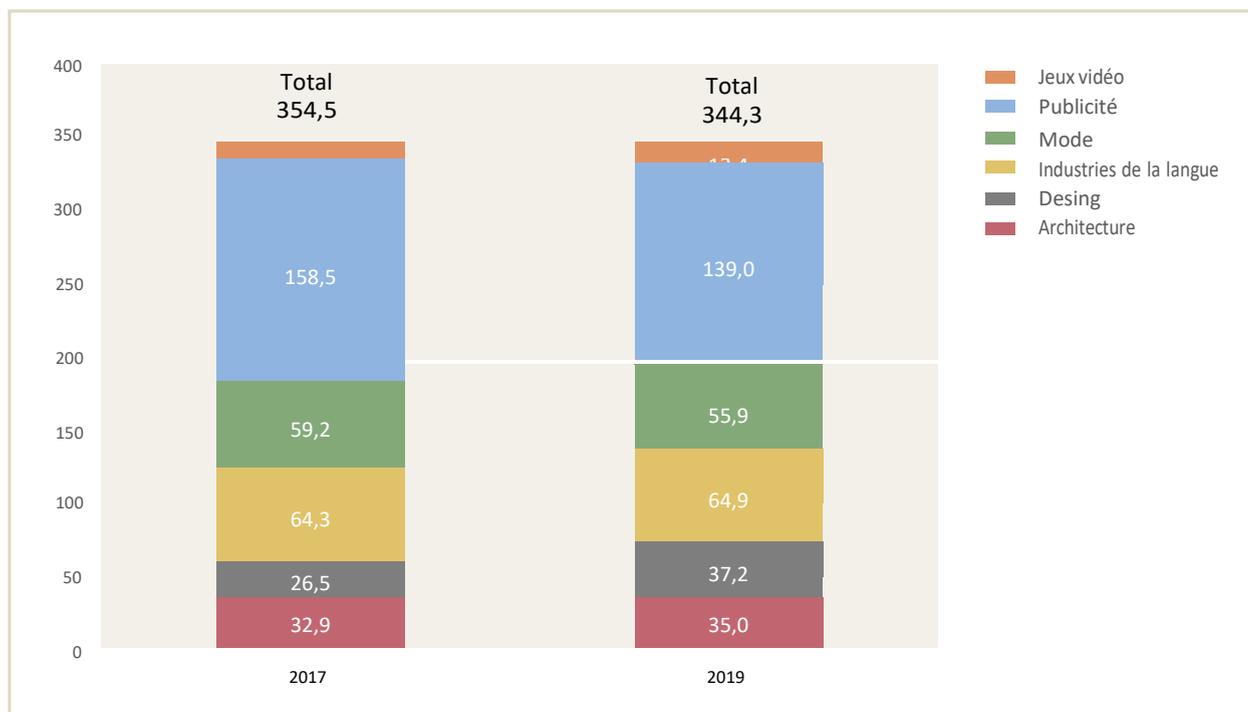


Figure 3. Dépenses totales des acteurs par secteur

Millions d'euros · 2017-2019

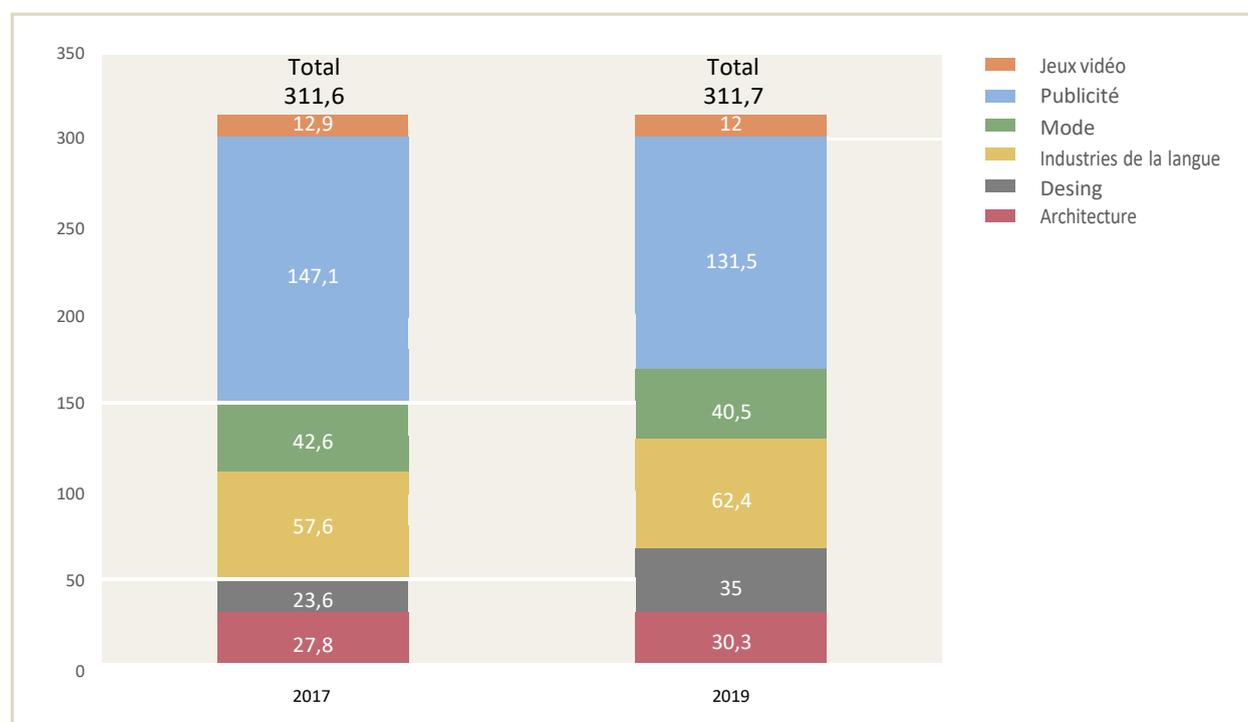


Figure 4. Recettes, dépenses et solde par secteur et typologie d'acteur 2017-2019

Année	Secteur	Recettes	Dépenses	Solde	Pourcentage sur les recettes totales
		Milliers d'euros	Milliers d'euros	Milliers d'euros	%
2017	Jeux vidéo	13.128,5	12.900,2	228,3	1,7 %
	Publicité	158.506,7	147.063,5	11.443,2	7,2 %
	Mode	59.220,2	42.589,9	16.630,3	28,1 %
	Industries de la langue	64.262,7	57.576,9	6.685,8	10,4 %
	Design	26.474,6	23.617,3	2.857,3	10,8 %
	Architecture	32.946,2	27.835,7	5.110,5	15,5 %
Total		354.538,9	311.583,5	42.955,3	12,1 %
2019	Jeux vidéo	12.411,5	12.000,5	411,0	3,3 %
	Publicité	138.961,8	131.468,2	7.493,6	5,4 %
	Mode	55.932,5	40.478,3	15.454,2	27,6 %
	Industries de la langue	64.872,5	62.444,7	2.427,9	3,7 %
	Design	37.178,6	35.036,2	2.142,4	5,8 %
	Architecture	34.963,0	30.324,6	4.638,4	13,3 %
Total		344.320,0	311.752,5	32.567,4	9,5 %

Les Industries créatives de la CAB occupent 3.678,6 personnes. 64,7 % du poids de l'emploi est réparti entre le secteur de la publicité (35,2%) et les industries de la langue (29,5 %). Le secteur qui emploie le moins en chiffres absolus est celui des jeux vidéo (7,5 %). Quoi qu'il en soit, l'analyse des emplois par entreprise contribue à compléter le regard sur

la dimension de l'emploi des différents secteurs : un premier niveau, formé des industries de la langue et des jeux vidéo, qui tourne autour de 14-17 emplois par entreprise ; un deuxième niveau, formé de la publicité et de la mode, avec 10 emplois par entreprise ; et un troisième, dans lequel se situent le design et l'architecture, avec des entreprises autour de 5-6 salariés en moyenne.

Figure 5. Total des employés des acteurs par secteur. Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé

Valeurs absolues · 2017-2019

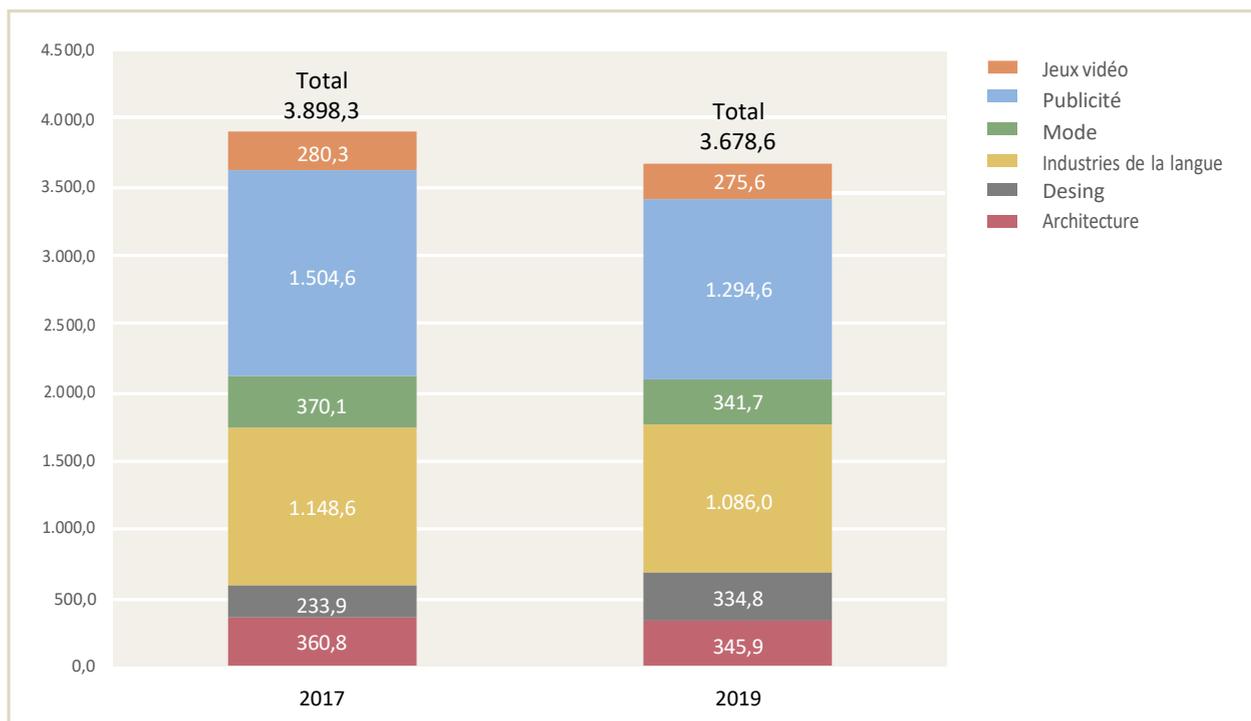


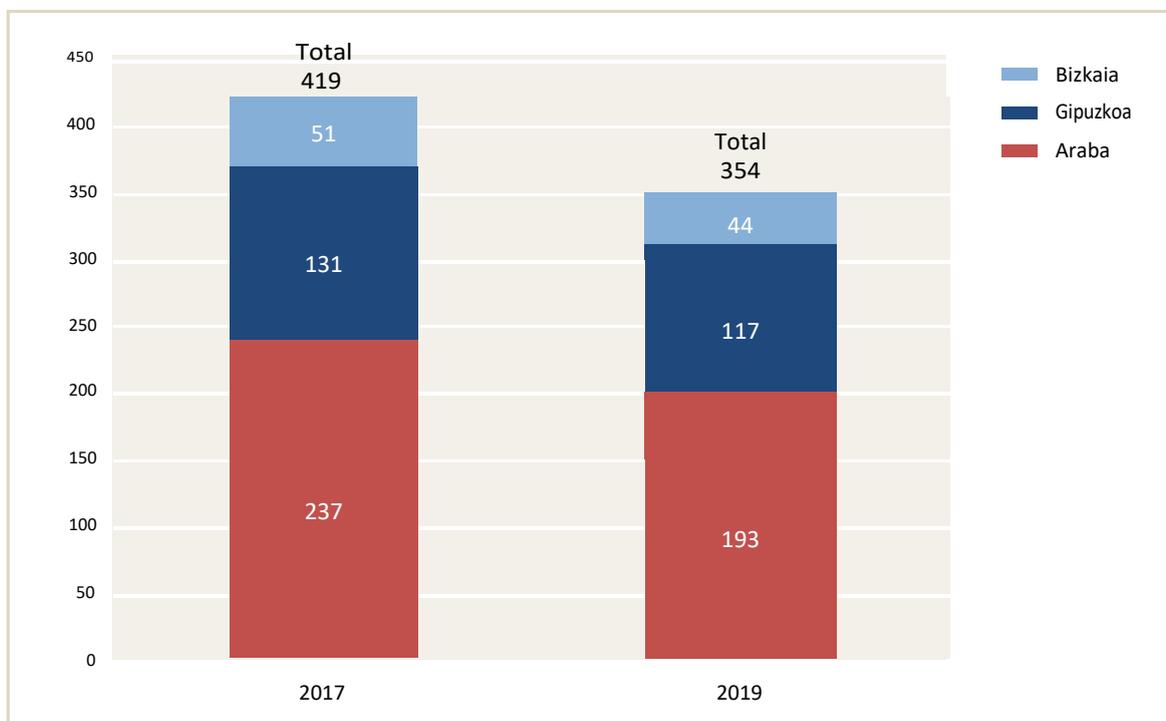
Figure 6. Total des employés des acteurs par secteur et typologie d'acteur. Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé 2017-2019

Année	Secteur	Nombre d'employés	Pourcentage sur le total des employés
2017	Architecture	360,8	9,3 %
	Design	233,9	6,0 %
	Industries de la langue	1.148,6	29,5 %
	Mode	370,1	9,5 %
	Publicité	1.504,6	38,6 %
	Jeux vidéo	280,3	7,2 %
Total		3.898,3	100,0 %
2019	Architecture	345,9	9,4 %
	Design	334,8	9,1%
	Industries de la langue	1.086,0	29,5 %
	Mode	341,7	9,3 %
	Publicité	1.294,6	35,2 %
	Jeux vidéo	275,6	7,5 %
Total		3.678,6	100,0 %

2.2. Territoire

La répartition territoriale des industries créatives de la CAB configure une carte dans laquelle le territoire de Bizkaia concentre 54,5 % des acteurs, Gipuzkoa 33,1 % et Araba 12,4 %.

Figure 7. Acteurs par territoire historique Valeurs absolues · 2017-2019



Si on analyse les données dans le détail, la répartition par territoire de chaque secteur nous permet d'observer que, même si la majorité des secteurs prédominent dans le territoire de Bizkaia, la répartition des industries de la langue est similaire dans le territoire de Bizkaia et Gipuzkoa.

Figure 8. Acteurs par territoire historique Pourcentages · 2017-2019

Année	Secteur	Araba	Gipuzkoa	Bizkaia
2017	Architecture	17,1	24,3	58,6
	Design	9,5	28,6	61,9
	Industries de la langue	14,3	41,4	44,3
	Mode	2,3	27,9	69,8
	Publicité	13,5	33,8	52,7
	Jeux vidéo	8,0	20,0	72,0
Total		12,2	31,3	56,6
2019	Architecture	19,0	23,8	57,1
	Design	9,1	32,7	58,2
	Industries de la langue	11,5	47,5	41,0
	Mode	3,0	27,3	69,7
	Publicité	14,6	34,1	51,2
	Jeux vidéo	5,3	21,1	73,7
Total		12,4	33,1	54,5

Dans le cas des recettes, plus de 50 % se concentrent dans le territoire de Bizkaia, 34,9 % dans Gipuzkoa et 8,2 % dans Araba. Dans le cas de l'emploi, 57,2 % se concentre dans le territoire de Bizkaia, 33,2 % dans Gipuzkoa et 9,6 % dans Araba.

Figure 9. Recettes des acteurs par territoire historique

Millions d'euros · 2017-2019

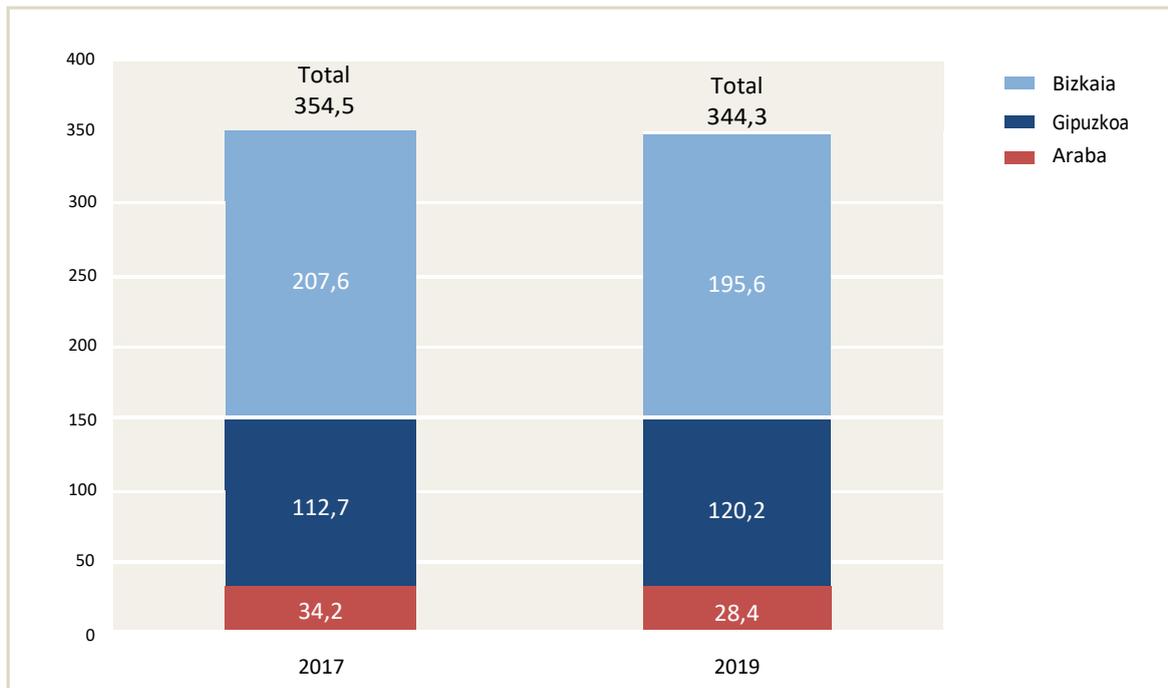


Figure 10. Recettes par territoire historique

Valeurs absolues (en milliers d'euros) · 2017-2019

Année	Secteur	Araba		Gipuzkoa		Bizkaia		Total	
		Fréq.	%	Fréq.	%	Fréq.	%	Fréq.	%
2017	Architecture	2.477,1	7,5	8.173,6	24,8	22.295,4	67,7	32.946,2	100,0
	Design	3.028,4	11,4	6.850,9	25,9	16.595,4	62,7	26.474,6	100,0
	Industries de la langue	5.713,8	8,9	26.263,8	40,9	32.285,0	50,2	64.262,7	100,0
	Mode	4.053,7	6,8	32.444,0	54,8	22.722,5	38,4	59.220,2	100,0
	Publicité	18.598,1	11,7	36.328,1	22,9	103.580,4	65,3	158.506,7	100,0
	Jeux vidéo	376,4	2,9	2.605,3	19,8	10.146,9	77,3	13.128,5	100,0
Total		34.247,6	9,7	112.665,6	31,8	207.625,7	58,6	354.538,9	100,0
2019	Architecture	2.949,6	8,4	6.107,5	17,5	25.906,0	74,1	34.963,0	100,0
	Design	1.489,9	4,0	19.004,8	51,1	16.683,9	44,9	37.178,6	100,0
	Industries de la langue	5.621,6	8,7	26.583,9	41,0	32.667,0	50,4	64.872,5	100,0
	Mode	3.468,6	6,2	27.079,4	48,4	25.384,6	45,4	55.932,5	100,0
	Publicité	14.766,4	10,6	38.844,3	28,0	85.351,0	61,4	138.961,8	100,0
	Jeux vidéo	139,9	1,1	2.628,0	21,2	9.643,6	77,7	12.411,5	100,0
Total		28.436,0	8,3	120.247,9	34,9	195.636,1	56,8	344.320,0	100,0

Les secteurs qui emploient le plus grand nombre de personnes sont la publicité (35,2 % du total des salariés, soit 1.294,6 en chiffres absolus) et les industries de la langue (29,5 % ; 1.086,0 en chiffres absolus) ; tous deux emploient plus de la moitié des salariés de Bizkaia (38,8 % et 26,8 %, respectivement).

Figure 11. Nombre d'employés (en équivalent temps plein annualisé) par territoire historique Valeurs absolues · 2017-2019

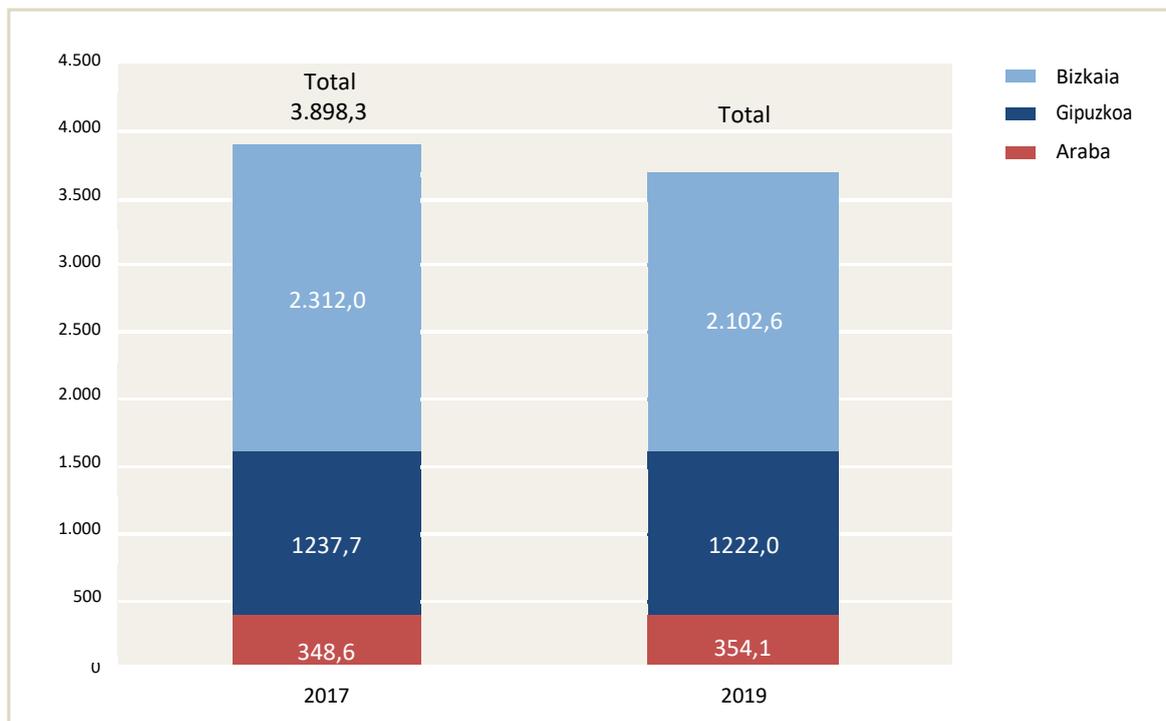


Figure 12. Emploi par territoire historique Pourcentages · 2017-2019

Année	Secteur	Araba		Gipuzkoa		Bizkaia		Total	
		Fréq.	%	Fréq.	%	Fréq.	%	Fréq.	%
2017	Architecture	57,2	15,9	74,5	20,7	229,1	63,5	360,8	100,0
	Design	19,2	8,2	75,9	32,5	138,8	59,3	233,9	100,0
	Industries de la langue	106,0	9,2	466,9	40,6	575,7	50,1	1.148,6	100,0
	Mode	17,0	4,6	178,1	48,1	175,0	47,3	370,1	100,0
	Publicité	138,2	9,2	365,6	24,3	1.000,8	66,5	1.504,6	100,0
	Jeux vidéo	11,0	3,9	76,6	27,3	192,7	68,7	280,3	100,0
Total		348,6	8,9	1.237,7	31,7	2.312,0	59,3	3.898,3	100,0
2019	Architecture	56,0	16,2	85,0	24,6	204,9	59,2	345,9	100,0
	Design	18,3	5,5	189,0	56,5	127,5	38,1	334,8	100,0
	Industries de la langue	99,0	9,1	424,1	39,1	562,8	51,8	1.086,0	100,0
	Mode	20,2	5,9	131,0	38,3	190,6	55,8	341,7	100,0
	Publicité	157,6	12,2	321,2	24,8	815,8	63,0	1.294,6	100,0
	Jeux vidéo	3,0	1,1	71,6	26,0	201,0	72,9	275,6	100,0
Total		354,1	9,6	1.222,0	33,2	2.102,6	57,2	3.678,6	100,0

3.

Dimension et durabilité

Les chiffres suivants permettent d'analyser les industries créatives sous d'autres angles : d'abord, celui de la dimension industrielle du secteur en termes de chiffre d'affaires et d'emploi créé, et ensuite, sa durabilité, à partir de l'analyse des bénéfiques.

3.1. Dimension industrielle

Nous montrons ci-après la dimension des secteurs d'un point de vue commercial, en considérant le chiffre d'affaires des acteurs qui composent le tissu industriel de chaque secteur économique. Nous mesurons aussi le volume d'emploi de chaque secteur en calculant le nombre total d'employés en équivalent temps plein annualisé et les dépenses en personnel des acteurs.

Si on observe les résultats, on distingue les secteurs de la mode, de la publicité et des industries de la langue pour les moyennes de recettes obtenues : pour la mode, 1,7 millions d'euros en moyenne, pour la publicité, 1,1 millions et pour les industries de la langue, 1 million. La moyenne de l'ensemble des industries créatives n'atteint pas le million d'euros.

Figure 13. Dimension industrielle 2017-2019

Année	Typologie	N ^{bre} d'acteurs	Recettes	
			Fréq. (milliers €)	Moyenne (milliers €)
2017	Architecture	70,0	32.946,2 €	470,7 €
	Design	63,0	26.474,6 €	420,2 €
	Industries de la langue	70,0	64.262,7 €	918,0 €
	Mode	43,0	59.220,2 €	1.377,2 €
	Publicité	148,0	158.506,7 €	1.071,0 €
	Jeux vidéo	25,0	13.128,5 €	525,1 €
Total		419,0	354.538,9 €	846,2 €
2019	Architecture	63,0	34.963,0 €	555,0 €
	Design	55,0	37.178,6 €	676,0 €
	Industries de la langue	61,0	64.872,5 €	1.063,5 €
	Mode	33,0	55.932,5 €	1.694,9 €
	Publicité	123,0	138.961,8 €	1.129,8 €
	Jeux vidéo	19,0	12.411,5 €	653,2 €
Total		354,0	344.319,9 €	972,7 €

Dans le domaine de l'emploi, ce sont les mêmes secteurs qui se distinguent mais les écarts sont moins accusés. Si on mesure le volume d'emploi de chaque secteur (à travers le nombre total d'employés en équivalent temps plein annualisé et la dépense en personnel), on observe que les secteurs les plus en-dessous de la moyenne du total des industries créatives sont la mode, les jeux vidéo et l'architecture.

Figure 14. Coût de l'emploi 2017-2019

Année	Typologie	N ^{bre} d'employés	Dépenses de personal	
			Fréq. (milliers €)	Dépenses/ Employés (milliers €)
2017	Architecture	360,8	10.243,6 €	28,4 €
	Design	233,9	6.940,2 €	29,7 €
	Industries de la langue	1.148,6	36.093,8 €	31,4 €
	Mode	370,1	12.504,5 €	33,8 €
	Publicité	1.504,6	63.444,6 €	42,2 €
	Jeux vidéo	253,1	7.578,7 €	29,9 €
Total		3.871,1	136.805,4 €	35,3 €
2019	Architecture	345,9	11.044,8 €	31,9 €
	Design	334,8	11.934,4 €	35,6 €
	Industries de la langue	1.086,0	39.727,0 €	36,6 €
	Mode	341,7	9.725,9 €	28,5 €
	Publicité	1.294,6	51.712,5 €	39,9 €
	Jeux vidéo	267,6	8.016,3 €	30,0 €
Total		3.670,6	132.160,8 €	36,0 €

3.2. Durabilité

La durabilité des industries créatives est analysée à partir des résultats financiers obtenus par les acteurs. Le bilan financier des secteurs permet de calculer le pourcentage des bénéfices sur la totalité des recettes de chaque secteur. Ici, les secteurs qui présentent le plus haut pourcentage de bénéfices sont la mode (27,6 %) et l'architecture (13,3 %).

Figure 15. Durabilité des entreprises 2017-2019

Année	Typologie	Bénéfices	Recettes	
			Fréq. (milliers €)	% bénéfices sur recettes
2017	Architecture	5.110,5	32.946,2 €	15,5 %
	Design	2.857,3	26.474,6 €	10,8 %
	Industries de la langue	6.685,8	64.262,7 €	10,4 %
	Mode	16.630,3	59.220,2 €	28,1 %
	Publicité	11.443,2	158.506,7 €	7,2 %
	Jeux vidéo	228,3	13.128,5 €	1,7 %
Total		42.955,3	354.538,9 €	12,1 %
2019	Architecture	4.638,4	34.963,0 €	13,3 %
	Design	2.142,4	37.178,6 €	5,8 %
	Industries de la langue	2.427,9	64.872,5 €	3,7 %
	Mode	15.454,2	55.932,5 €	27,6 %
	Publicité	7.493,6	138.961,8 €	5,4 %
	Jeux vidéo	411,0	12.411,5 €	3,3 %
Total		32.567,4	344.320,0 €	9,5 %

4.

Asymétries et profils des secteurs

4.1. Asymétries

Au-delà des données globales des secteurs, nous avons cherché dans ce chapitre à mettre l'accent sur différents aspects pour pouvoir obtenir un regard plus précis de la réalité des secteurs. Ainsi, dans la Statistique relative aux Industries créatives, nous avons volontairement maintenu le principe du 80-20 qui a permis de faire affleurer les asymétries existantes dans les domaines étudiés.

De cette manière, nous analysons dans cette section l'effet sur chaque secteur des 20 % d'acteurs dégagant les plus hautes recettes. Nous obtenons ainsi un double regard : l'identification des acteurs obtenant les plus hautes recettes, et en même temps, une idée du chiffre d'affaires et du volume d'emploi correspondant à la plupart des acteurs de chaque secteur.

À travers ce regard global sur les asymétries et les niveaux de concentration des recettes des secteurs, nous observons que, pour pratiquement la totalité d'entre eux, les 20 % des acteurs à plus hautes recettes accumulent entre 70 et 80 % de l'ensemble des recettes (sauf l'architecture, avec 61,9 %, et les jeux vidéo, avec 66,3 %).

Concernant l'emploi, les écarts entre secteurs sont plus accusés : dans trois des secteurs, les 20 % d'acteurs à plus hautes recettes occupent entre 60 et 80 % des salariés (industries de la langue, 81,9 % ; publicité, 63,1 % ; et design, 61,1 %). Le secteur des jeux vidéo et celui de l'architecture emploient entre 30 et 40 % des salariés (41,9 % et 37,1 %, respectivement). Enfin, le secteur de la mode est celui qui présente le moins d'asymétries puisque les 20 % d'acteurs à plus hautes recettes occupent 58,9 % des salariés. Dans ce cas, plus de recettes ne signifie pas forcément plus d'emploi.

À cet égard, on observe des asymétries importantes dans tous les secteurs entre les acteurs à plus hautes recettes et le reste, notamment dans la répartition de l'activité économique.

Figure 16. Classement de la typologie d'acteurs par niveau de concentration de recettes des 20 % d'acteurs à plus hautes recettes Pourcentage · 2017-2019

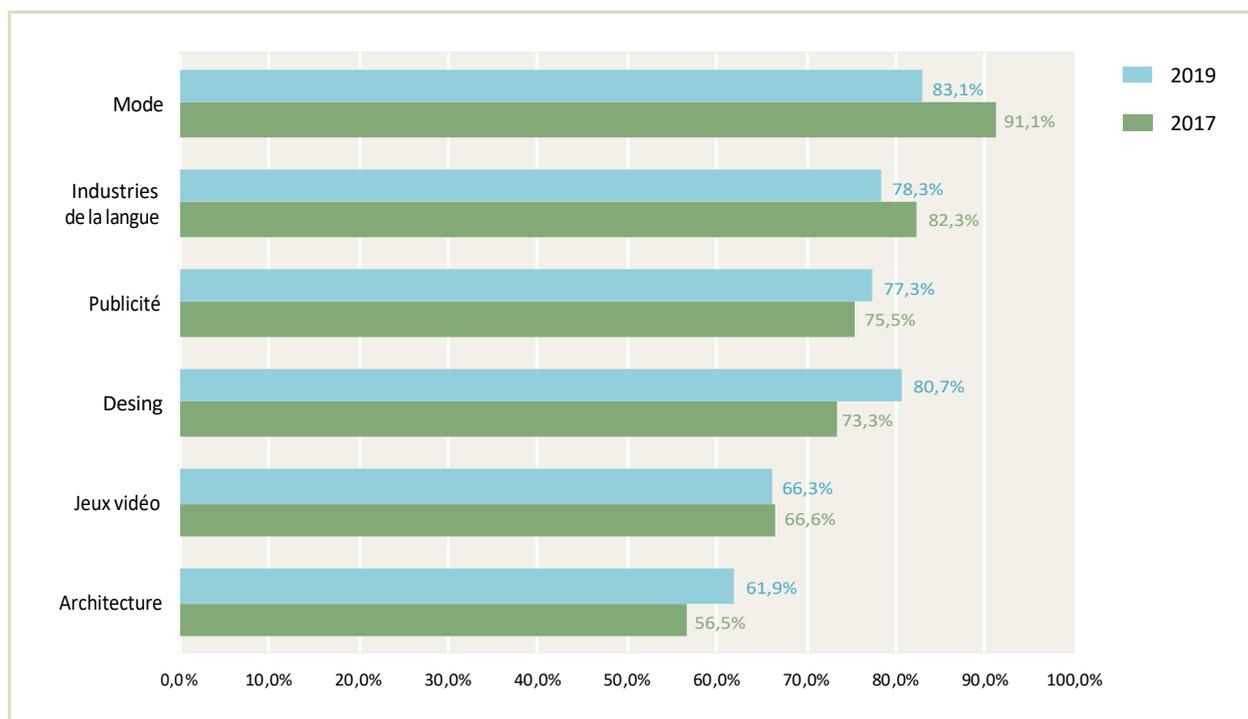
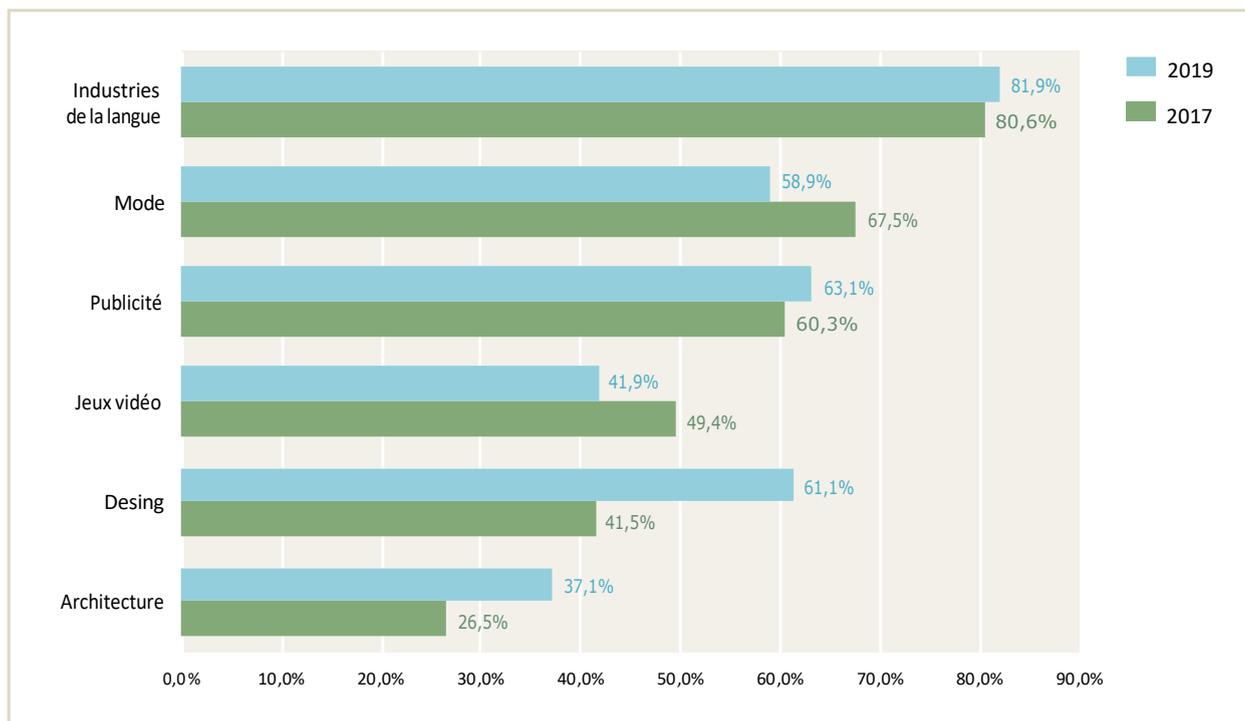


Figure 17. Classement de la typologie d'acteurs par niveau de concentration d'emploi des 20% d'acteurs à plus hautes recettes Pourcentage · 2017-2019



4.2. Profils des acteurs

Les chapitres de ce rapport rendent possibles différents niveaux d'analyse des industries créatives. L'objectif de cette section est de dégager les différents profils d'acteurs en les segmentant suivant leurs recettes. L'analyse de chaque secteur créatif comprend une première partie centrée sur la répartition territoriale, une seconde partie sur la segmentation économique mentionnée et une troisième partie centrée sur l'analyse des secteurs suivant la taille des entreprises en nombre d'employés.

4.2.1. Architecture

Le secteur de l'architecture est formé de 63 entreprises. Si on observe la répartition territoriale du secteur, on peut voir que la majorité de ses acteurs se concentre sur le territoire de Bizkaia (57,1 %). Mais si on analyse le ratio des acteurs du secteur pour 100.000 habitants, et même si Bizkaia se situe au-dessus de la moyenne de la CAB (4,3), Araba obtient un ratio encore supérieur (6,2). Gipuzkoa, en revanche, se situe en-dessous de la moyenne (2,8).

Il y a un équilibre entre l'activité des entreprises d'architecture et la répartition territoriale ; Bizkaia est le territoire qui cumule le plus grand volume de projets (55,0 %). Si on analyse la moyenne de projets par acteur de chaque territoire, contrairement au ratio d'acteurs, Bizkaia se situe au-dessus de la moyenne et dans ce cas, c'est Araba qui présente le ratio le plus bas.

Figure 18. Entreprises d'architecture par territoire historique
2017-2019

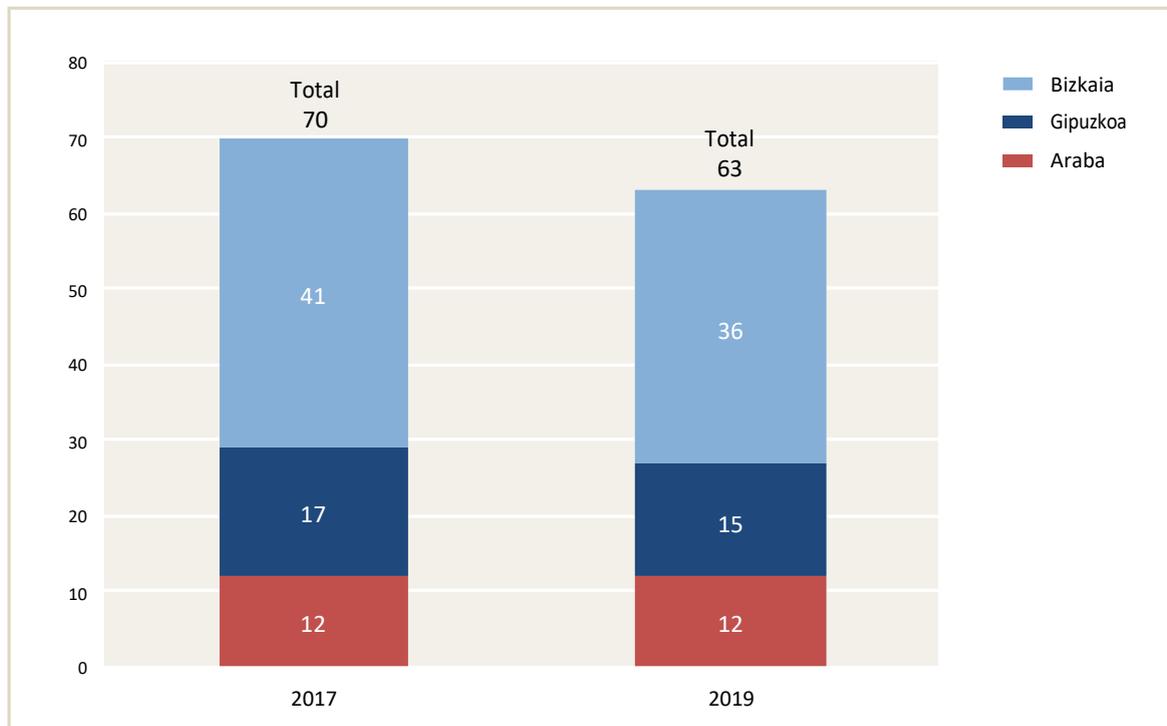
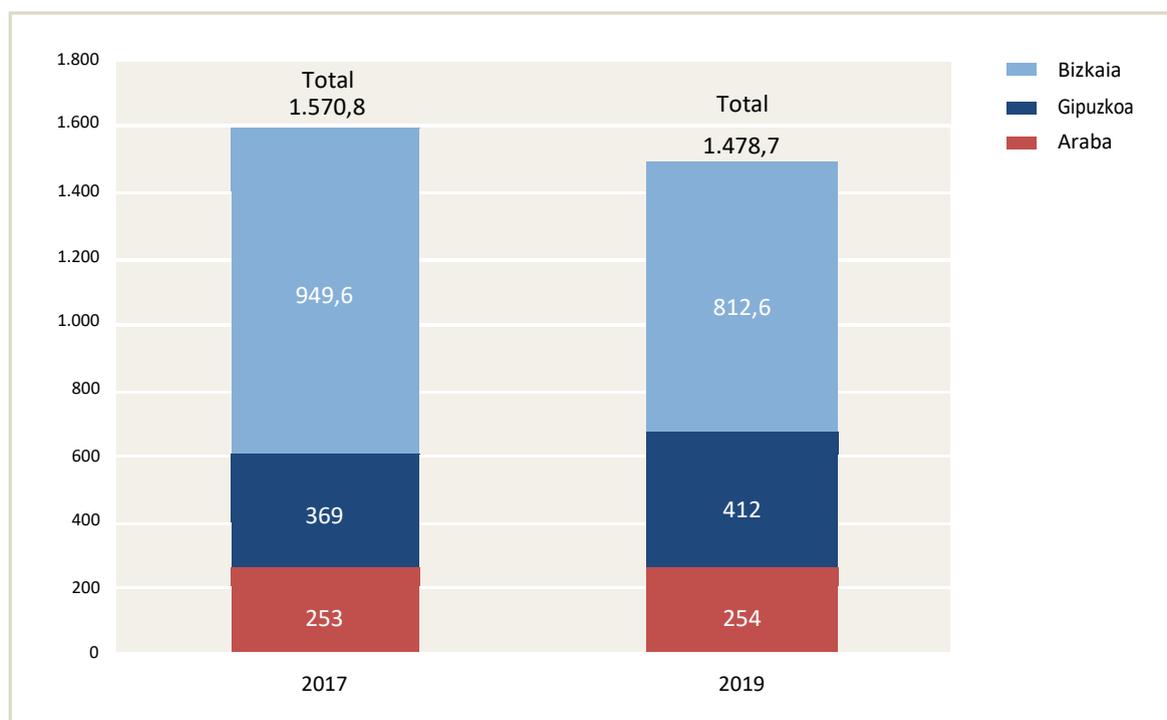


Figure 19. Activité des entreprises d'architecture par territoire historique 2017-2019



Si on analyse les données suivant le profil financier des entreprises, ce sont celles qui ont un CA compris entre 100.000 et 500.000 euros, qui représentent 65,1 % du secteur, qui prédominent. Le volume d'emploi reste assez équilibré par rapport à la répartition des acteurs. Les écarts se manifestent dans le chiffre d'affaires : les entreprises ayant un CA de plus de 500.000 euros (27,0 %) produisent 68,6 % des recettes globales du secteur.

Figure 20. Entreprises d'architecture suivant recettes 2017-2019

Année		Acteurs		Recettes	Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé	
		Fréq.	%	%	%	Moyenne
2017	Plus de 1.000.000 €	5,0	7,1	31,3	16,1	11,6
	De 500.001 à 1.000.000 €	14,0	20,0	33,9	16,8	4,3
	De 100.000 à 500.000 €	42,0	60,0	33,3	59,4	5,1
	Moins de 100.000	9,0	12,9	1,5	7,7	3,1
Total		70,0	100,0	100,0	100,0	5,2
2019	Plus de 1.000.000 €	7,0	11,1	50,1	24,2	12,0
	De 500.001 à 1.000.000 €	10,0	15,9	18,5	19,7	6,8
	De 100.000 à 500.000 €	41,0	65,1	30,3	52,8	4,5
	Moins de 100.000	5,0	7,9	1,0	3,3	2,3
Total		63,0	100,0	100,0	100,0	5,5

Enfin, il faut noter que les entreprises d'architecture analysées sont fondamentalement des micro-entreprises, autrement dit des acteurs employant moins de 10 salariés (87,0 % du secteur).

Figure 21. Entreprises d'architecture suivant nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé 2017-2019

Année		Fréq.	%
2017	Micro-entreprise : moins de 10 salariés	63,0	90,0
	Petite entreprise : 10-49 salariés	7,0	10,0
	Moyenne/Grande entreprise : plus de 50 salariés	-	-
Total		70,0	100,0
2019	Micro-entreprise : moins de 10 salariés	55,0	87,0
	Petite entreprise : 10-49 salariés	8,0	13,0
	Moyenne/Grande entreprise : plus de 50 salariés	-	-
Total		63,0	100,0

4.2.2. Design

Si nous nous concentrons sur la répartition territoriale du secteur du design, formé de 55 acteurs, nous observons que ceux-ci se concentrent majoritairement sur le territoire de Bizkaia (58,2 %), avec un ratio pour 100.000 habitants (3,8) qui dépasse la moyenne de la CAB (3,5).

Concernant l'activité, on observe un net changement par rapport à l'analyse antérieure. Gipuzkoa réalise 87,0 % du total des projets, Bizkaia 11,2 % et Araba 1,8 %.

Figure 22. Entreprises de design par territoire historique 2017-2019

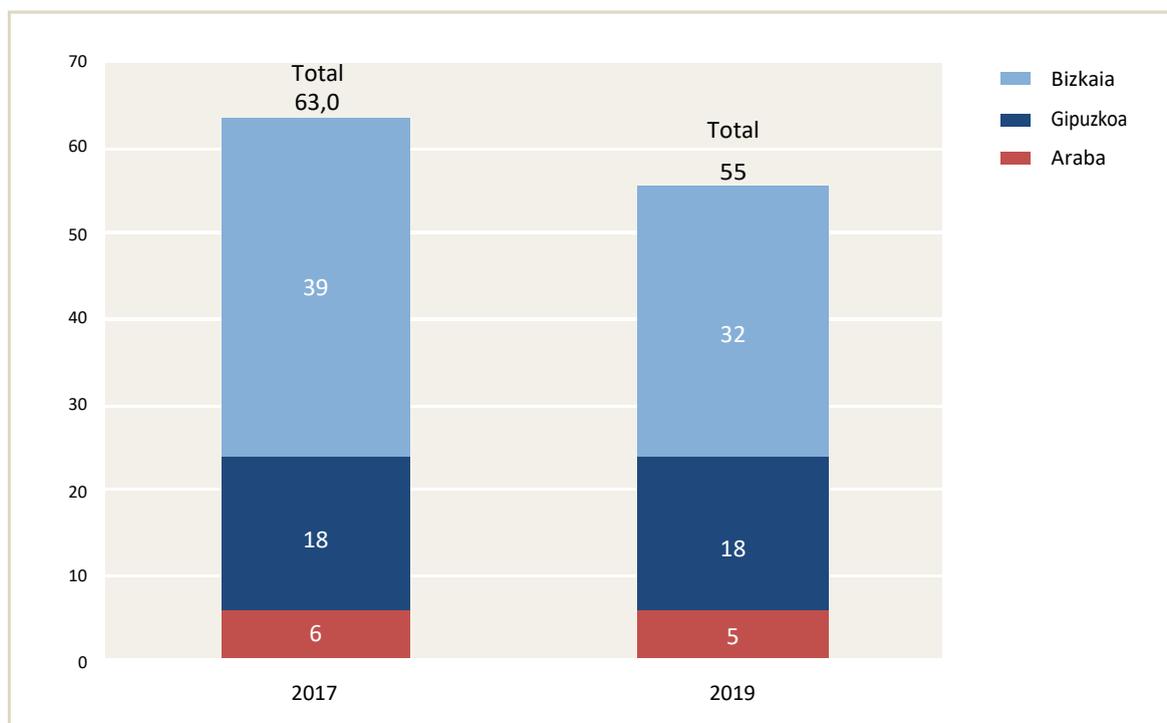
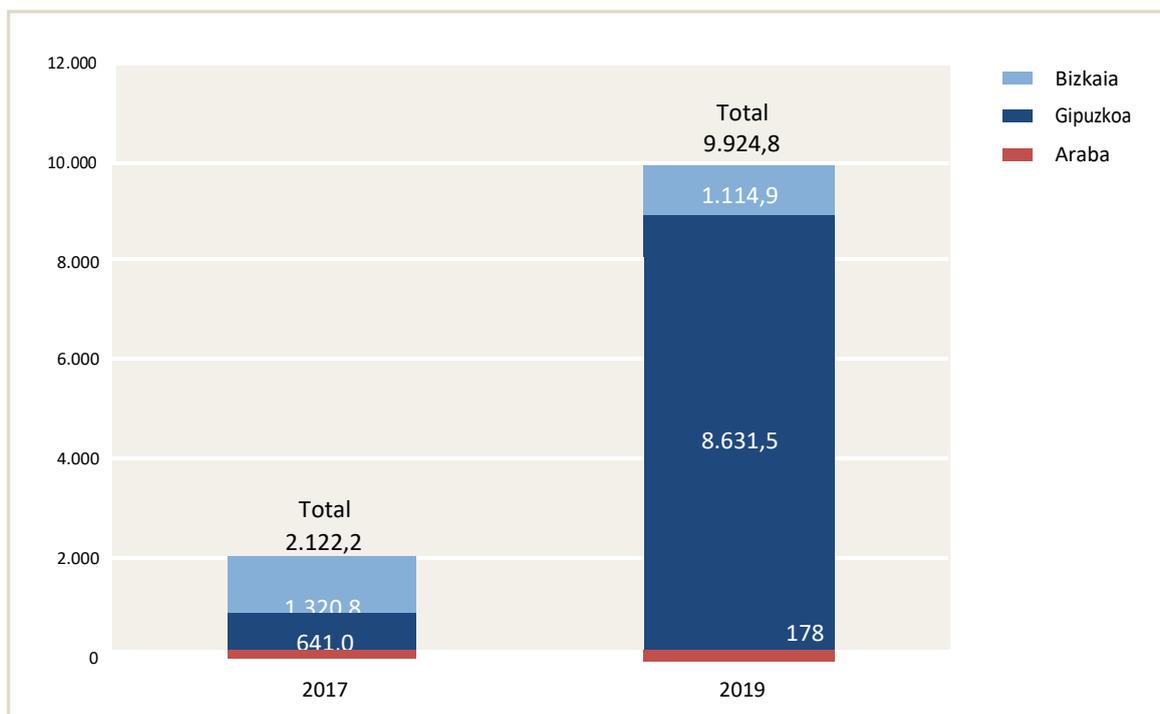


Figure 23. Activité des entreprises de design par territoire historique 2017-2019



La segmentation du secteur du design suivant les recettes met en évidence que les entreprises ayant plus de 1 million d'euros de CA représentent 12,7 % du secteur et accumulent plus de 70,0 % du total des recettes du secteur. Du point de vue de l'emploi, ces mêmes entreprises concentrent 49,0 % des emplois du design. Remarquons aussi que 76,3 % des acteurs du design ont des entreprises qui produisent moins de 500.000 euros de CA et occupent 36,1 % des employés du secteur.

Figure 24. Entreprises de design suivant recettes 2017-2019

Année		Acteurs		Recettes	Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé	
		Fréq.	%	%	%	Moyenne
2017	Plus de 1.000.000 €	10,0	15,9	65,8	33,1	7,8
	De 500.001 à 1.000.000 €	4,0	6,3	9,5	10,5	6,1
	De 100.000 à 500.000 €	24,0	38,1	20,3	41,2	4,0
	Moins de 100.000	25,0	39,7	4,4	15,2	1,4
Total		63,0	100,0	100,0	100,0	3,7
2019	Plus de 1.000.000 €	7,0	12,7	71,7	49,0	23,4
	De 500.001 à 1.000.000 €	6,0	10,9	12,2	15,0	8,4
	De 100.000 à 500.000 €	24,0	43,6	13,6	26,6	3,7
	Moins de 100.000	18,0	32,7	2,5	9,5	1,8
Total		55,0	100,0	100,0	100,0	6,1

Quant à la taille des entreprises ayant le design pour activité, on observe une prédominance des micro-entreprises (90,9 %) dans ce secteur.

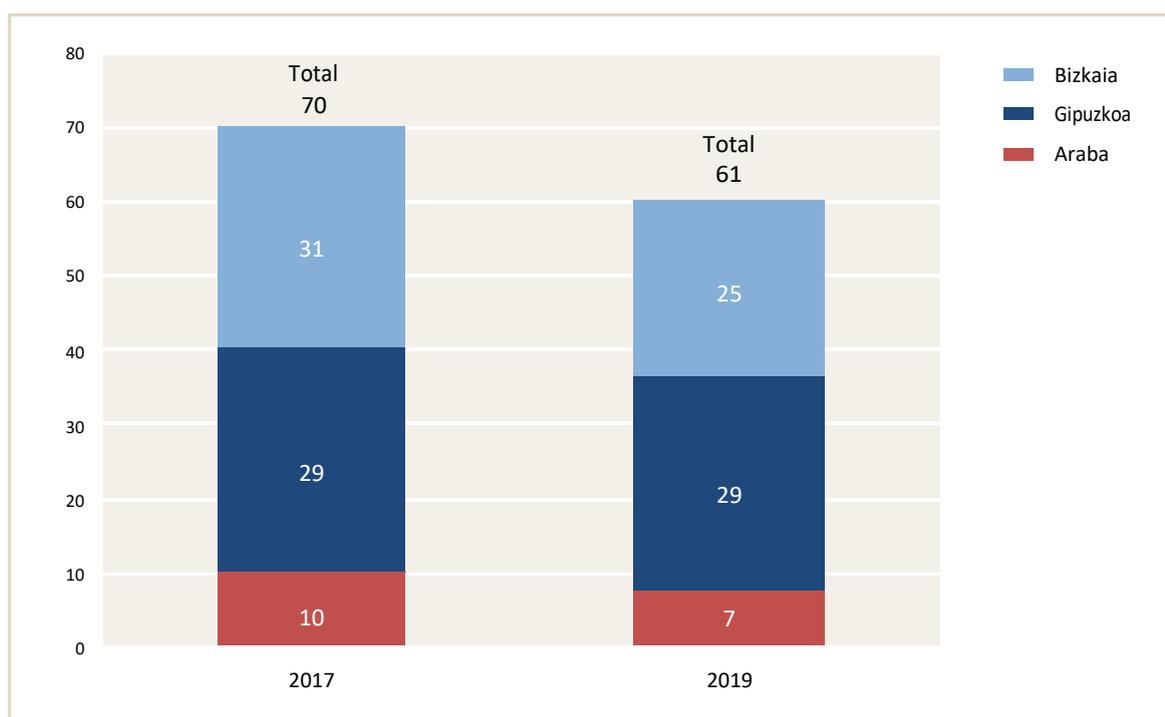
Figure 25. Entreprises de design suivant nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé 2017-2019

Année		Fréq.	%
2017	Micro-entreprise : moins de 10 salariés	59,0	93,7
	Petite entreprise : 10-49 salariés	4,0	6,3
	Moyenne/Grande entreprise : plus de 50 salariés	-	-
Total		63,0	100,0
2019	Micro-entreprise : moins de 10 salariés	50,0	90,9
	Petite entreprise : 10-49 salariés	4,0	7,3
	Moyenne/Grande entreprise : plus de 50 salariés	1,0	1,8
Total		55,0	100,0

4.2.3. Industries de la langue

Les industries de la langue intègrent 61 acteurs répartis pour la plupart entre Gipuzkoa (47,5 %) et Bizkaia (40,9 %). Cependant, le ratio d'entreprises pour 100.000 habitants est beaucoup plus élevé dans Gipuzkoa (5,4) et se situe au-dessus de la moyenne de la CAB (3,9).

Figure 26. Industries de la langue par territoire historique
2017-2019



Si nous nous focalisons sur le profil financier des industries de la langue, on observe que 67,2 % des acteurs de ce secteur produisent un chiffre d'affaires de moins de 500.000 euros et représentent 11,8 % du total des recettes. Ce qui est cohérent avec les données obtenues de l'analyse des acteurs par taille d'entreprises, où prédominent les micro-entreprises, celles de moins de 10 salariés (75,4 %). Mais il faut souligner que ce sont les entreprises dont le CA est supérieur à 1 million d'euros qui concentrent 81,7 % des recettes du secteur et en même temps 85,3 % du volume d'emploi.

Figure 27. Industries de la langue suivant recettes 2017-2019

Année		Acteurs		Recettes	Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé	
		Fréq.	%	%	%	Moyenne
2017	Plus de 1.000.000 €	13,0	18,6	80,8	80,1	70,7
	De 500.001 à 1.000.000 €	7,0	10,0	7,6	8,6	14,1
	De 100.000 à 500.000 €	24,0	34,3	9,5	7,5	3,6
	Moins de 100.000	26,0	37,1	2,1	3,9	1,7
Total		70,0	100,0	100,0	100,0	16,4
2019	Plus de 1.000.000 €	14,0	23,0	81,7	85,3	66,1
	De 500.001 à 1.000.000 €	6,0	9,8	6,5	4,4	8,0
	De 100.000 à 500.000 €	26,0	42,6	10,5	8,1	3,4
	Moins de 100.000	15,0	24,6	1,3	2,2	1,6
Total		61,0	100,0	100,0	100,0	17,8

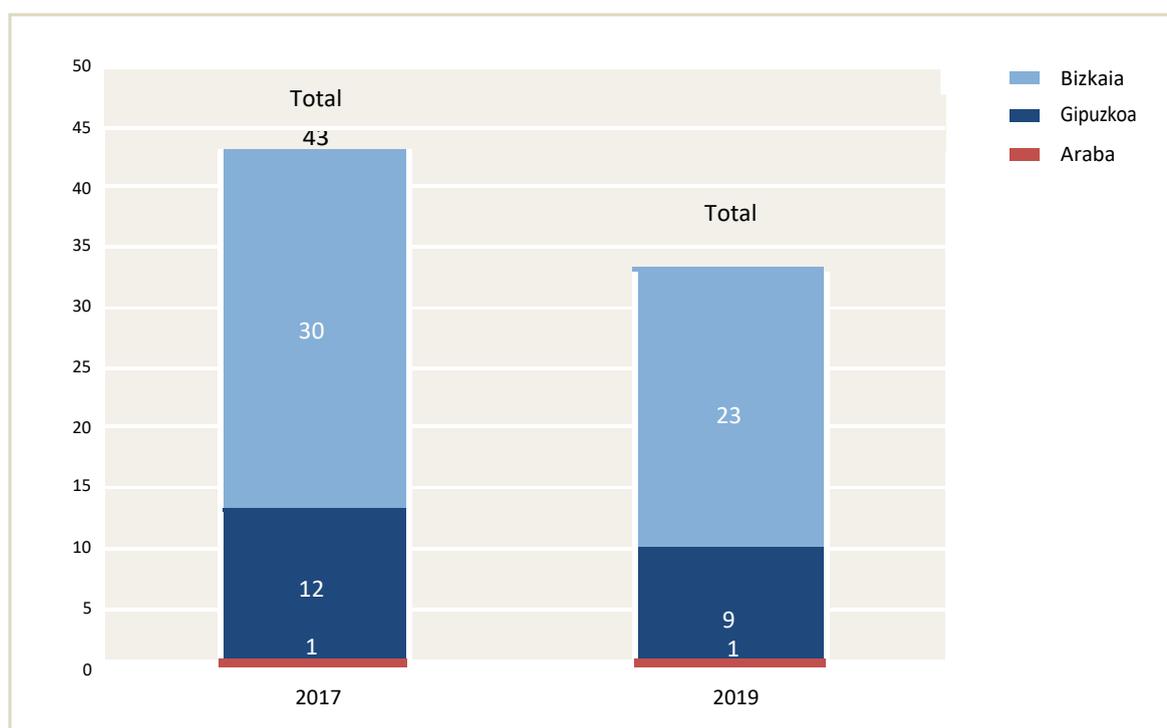
Figure 28. Industries de la langue suivant nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé 2017-2019

Année		Fréq.	%
2017	Micro-entreprise : moins de 10 salariés	53,0	75,7
	Petite entreprise : 10-49 salariés	12,0	17,1
	Moyenne/Grande entreprise : plus de 50 salariés	5,0	7,1
Total		70,0	100,0
2019	Micro-entreprise : moins de 10 salariés	46,0	75,4
	Petite entreprise : 10-49 salariés	10,0	16,4
	Moyenne/Grande entreprise : plus de 50 salariés	5,0	8,2
Total		61,0	100,0

4.2.4. Mode

Le secteur de la mode se compose de 33 acteurs qui se concentrent majoritairement sur le territoire de Bizkaia (69,7 %). Même si le poids des acteurs de ce secteur est inférieur dans Gipuzkoa, son ratio d'entreprises pour 100.000 habitants est inférieur de quelques dixièmes seulement à la moyenne de la CAB (1,7 entreprises pour 100.000 habitants dans Gipuzkoa et 2,1 dans la CAB).

Figure 29. Entreprises de mode par territoire historique 2017-2019



Concernant le profil financier de ces entreprises, on distingue celles qui réalisent entre 100.000 euros et 1.000.000 d'euros de CA, qui représentent plus de la moitié du secteur. Bien qu'elles ne représentent que 8,2 % du total des recettes, elles occupent toutefois 19,4 % des salariés. La quasi-totalité des recettes (91,3 %) et plus de la moitié de l'emploi (78,0 %) se concentrent dans 10 entreprises qui dégagent un CA de plus de 1 million d'euros et représentent 30,3 % du secteur.

Pour finir, si on effectue une analyse par taille des entreprises suivant l'emploi qu'elles créent, ce sont les micro-entreprises qui l'emportent (66,7 % des acteurs).

Figure 30. Entreprises de mode suivant recettes 2017-2019

Année		Acteurs		Recettes	Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé	
		Fréq.	%	%	%	Moyenne
2017	Plus de 1.000.000 €	9,0	20,9	91,1	67,5	27,8
	De 100.000 a 1.000.000 €	10,0	23,3	6,6	18,1	6,7
	Moins de 100.000	24,0	55,8	2,2	14,4	2,2
Total		43,0	100,0	100,0	100,0	16,4
2019	Plus de 1.000.000 €	10,0	30,3	91,3	78,0	26,6
	De 100.000 a 1.000.000 €	18,0	54,5	8,2	19,4	3,7
	Moins de 100.000	5,0	15,2	0,5	2,6	1,8
Total		33,0	100,0	100,0	100,0	10,3

Figure 31. Entreprises de mode suivant nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé 2017-2019

Année		Fréq.	%
2017	Micro-entreprise : moins de 10 salariés	31,0	72,1
	Petite entreprise : 10-49 salariés	12,0	28,9
Total		43,0	100,0
2019	Micro-entreprise : moins de 10 salariés	22,0	66,7
	Petite entreprise : 10-49 salariés	10,0	30,3
	Moyenne/Grande entreprise : plus de 50 salariés	1,0	3,0
Total		33,0	100,0

4.2.5. Publicité

Le secteur des industries créatives qui concentre le plus grand nombre d'acteurs est la publicité, au total 123 entreprises réparties sur les trois territoires.

L'analyse de l'activité comporte en revanche quelques nuances. En ce sens, les campagnes propres suivent des tendances différentes par rapport aux services réalisés par les entreprises. Le poids des campagnes propres est plus important sur le territoire de Bizkaia (52,3 %), alors que le nombre de campagnes réalisé par entreprise est beaucoup plus élevé sur le territoire d'Araba et est substantiellement inférieur à la moyenne sur le territoire de Gipuzkoa. Les résultats pour les services sont très différents, puisque la majorité sont réalisés sur le territoire de Gipuzkoa (65,8 %), et qu'Araba est le territoire qui se situe en-dessous de la moyenne de la CAB en services réalisés par entreprise.

Figure 32. Entreprises de publicité par territoire historique
2017-2019

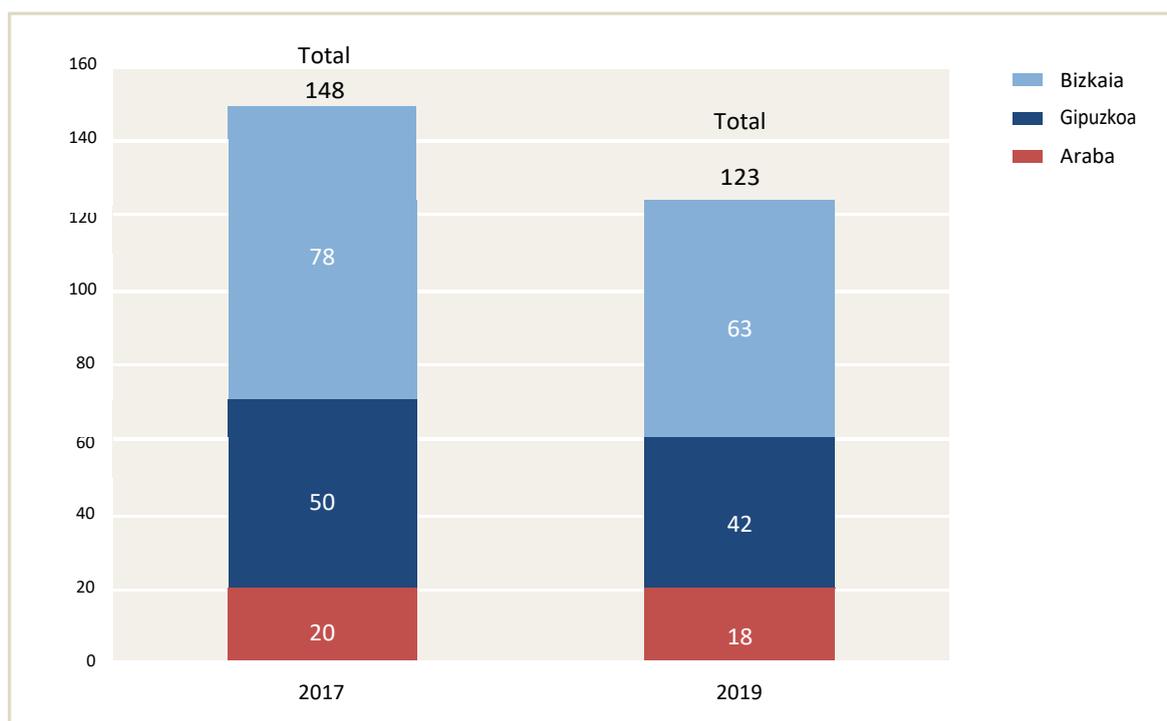


Figure 33. Campagnes propres par territoire historique 2017-2019

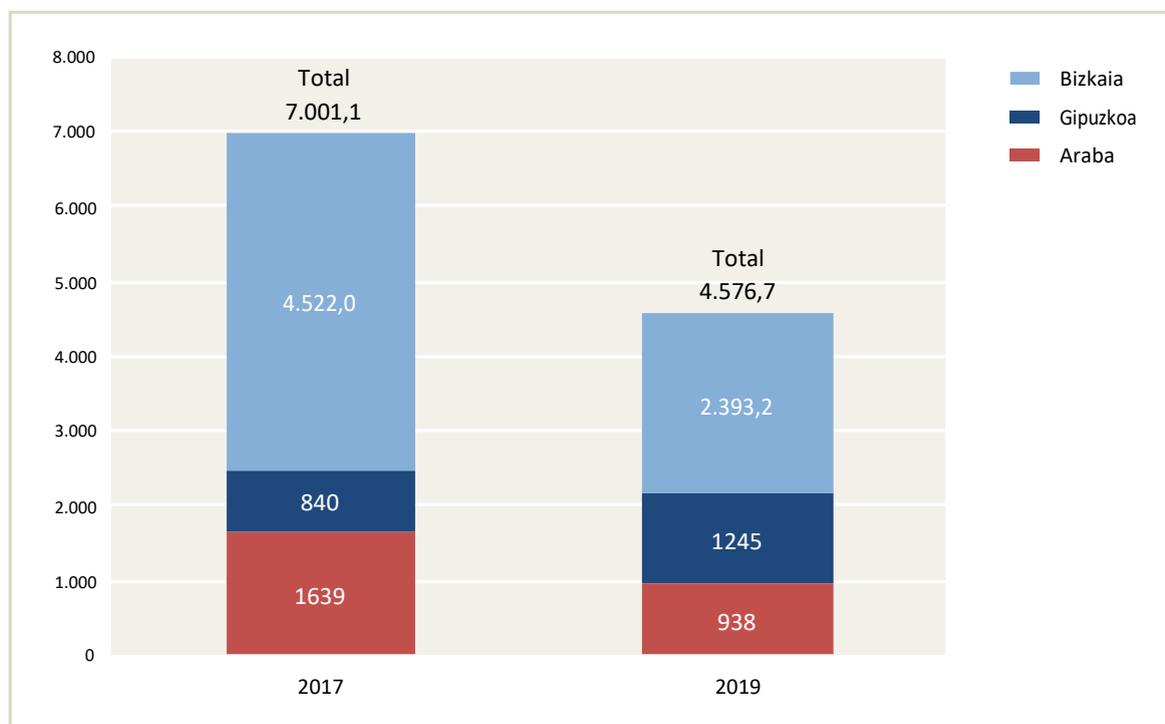
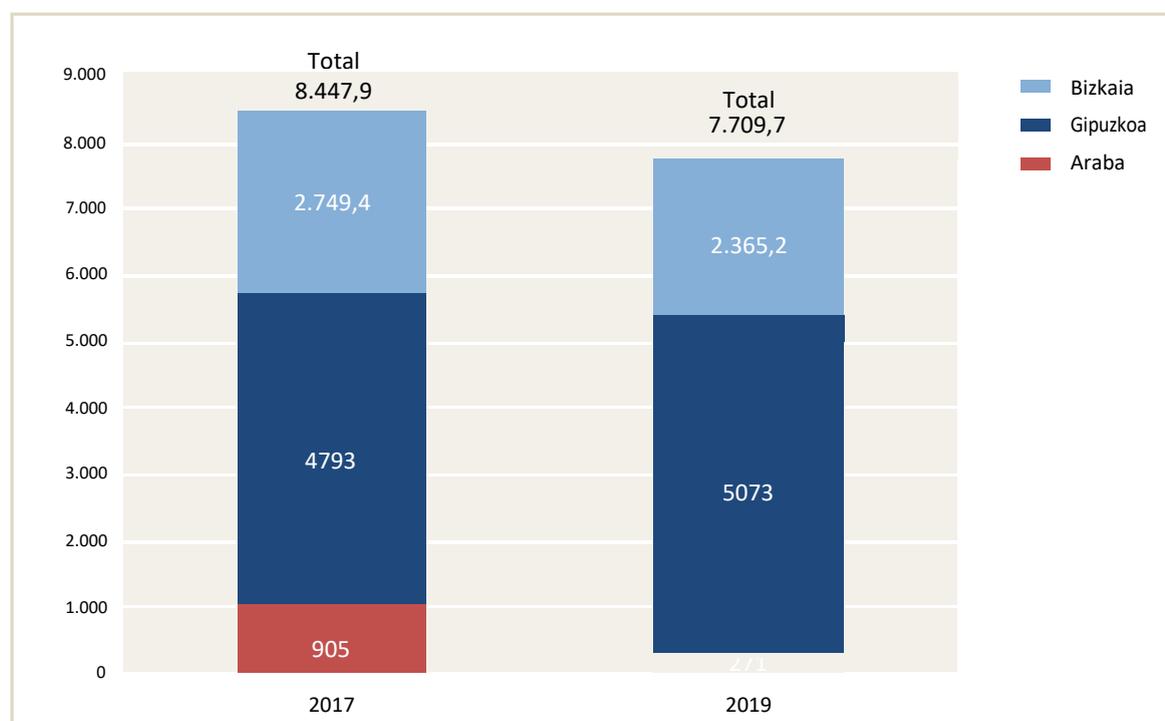


Figure 34. Services par territoire historique 2017-2019



Concernant le profil des entreprises, on observe que plus de 60,0 % d'entre elles réalisent moins de 500.000 euros de CA mais que ce sont celles qui font plus de 1 million de CA qui représentent plus de 70,0 % des recettes et 60,0 % de l'emploi. On remarque à cet égard la moyenne des employés de cette tranche qui se situe nettement au-dessus de la moyenne du secteur. Les entreprises de plus de 1 million d'euros de CA emploient en moyenne 30,8 personnes, alors que la moyenne du secteur se situe à 10,5 personnes par entreprise.

Figure 35. Entreprises de publicité suivant recettes 2017-2019

Année		Acteurs		Recettes	Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé	
		Fréq.	%	%	%	Moyenne
2017	Plus de 1.000.000 €	28,0	18,9	74,2	58,8	31,4
	De 500.001 à 1.000.000 €	28,0	18,9	12,8	17,6	9,5
	De 100.000 à 500.000 €	71,0	48,0	12,2	20,7	4,4
	Moins de 100.000	21,0	14,2	0,8	3,2	2,3
Total		148,0	100,0	100,0	100,0	10,2
2019	Plus de 1.000.000 €	27,0	22,0	78,8	64,1	30,8
	De 500.001 à 1.000.000 €	15,0	12,2	7,5	9,9	8,5
	De 100.000 à 500.000 €	62,0	50,4	12,8	22,2	4,6
	Moins de 100.000	19,0	15,4	0,9	3,8	2,6
Total		123,0	100,0	100,0	100,0	10,5

En analysant le secteur de la publicité suivant la taille de l'entreprise, on remarque que les micro-entreprises, de moins de 10 salariés, sont majoritaires (78,0 %).

Figure 36. Entreprises de publicité suivant nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé 2017-2019

Année		Fréq.	%
2017	Micro-entreprise : moins de 10 salariés	112,0	75,7
	Petite entreprise : 10-49 salariés	36,0	24,4
Total		148,0	100,0
2019	Micro-entreprise : moins de 10 salariés	96,0	78,0
	Petite entreprise : 10-49 salariés	25,0	20,3
	Moyenne/Grande entreprise : plus de 50 salariés	2,0	1,6
Total		123,0	100,0

4.2.6. Jeux vidéo

Le secteur des jeux vidéo est formé de 19 acteurs ; 73,7 % sont localisés sur le territoire de Bizkaia, 21,1 % sur le territoire de Gipuzkoa et 5,3 % sur le territoire d'Araba. Pour les territoires d'Araba et de Gipuzkoa, les ratios pour 100.000 habitants se situent en-dessous de la moyenne (0,5 et 0,7, respectivement) alors que celui de Bizkaia se situe au-dessus (1,7).

La répartition du volume d'activité du secteur est légèrement différente de la territoriale. Ainsi, 44,6 % de l'activité du secteur se concentre dans Gipuzkoa, où la moyenne de projets réalisés par entreprise se situe au-dessus de la moyenne totale de la CAB. Comme pour le nombre d'acteurs, c'est sur le territoire de Bizkaia que se concentre le plus haut pourcentage d'activité (53,6 %), mais le ratio de projets par acteur y est inférieur à la moyenne de la CAB.

Figure 37. Entreprises de jeux vidéo par territoire historique
2017-2019

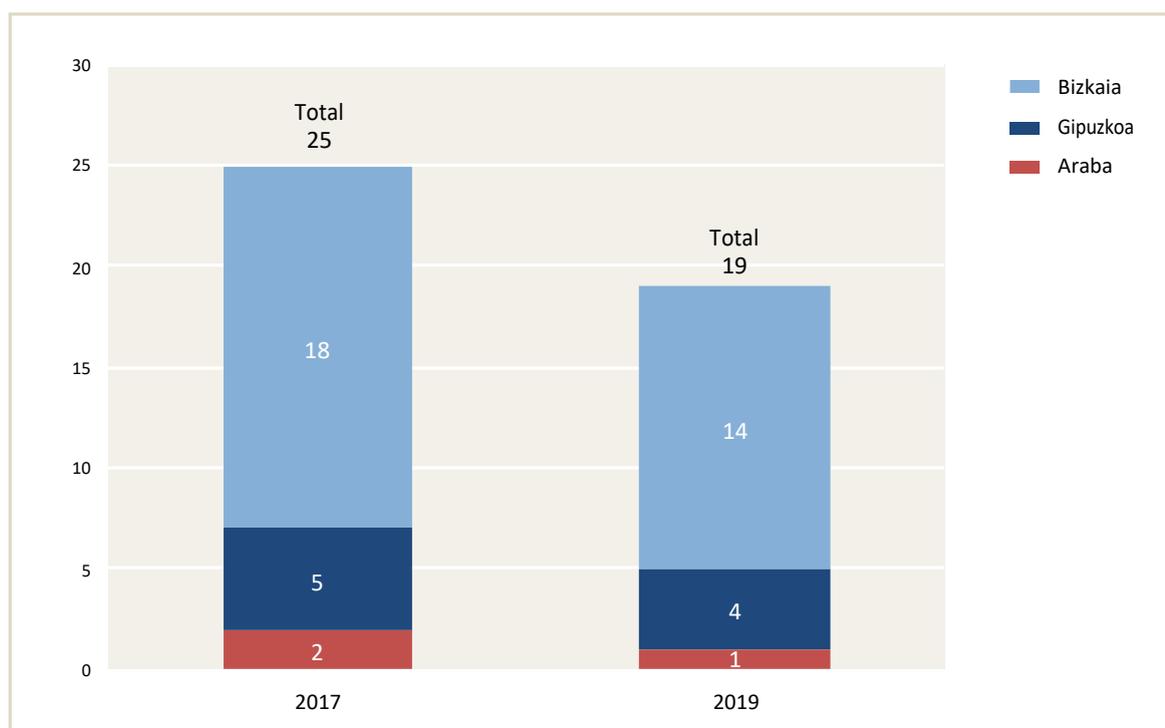
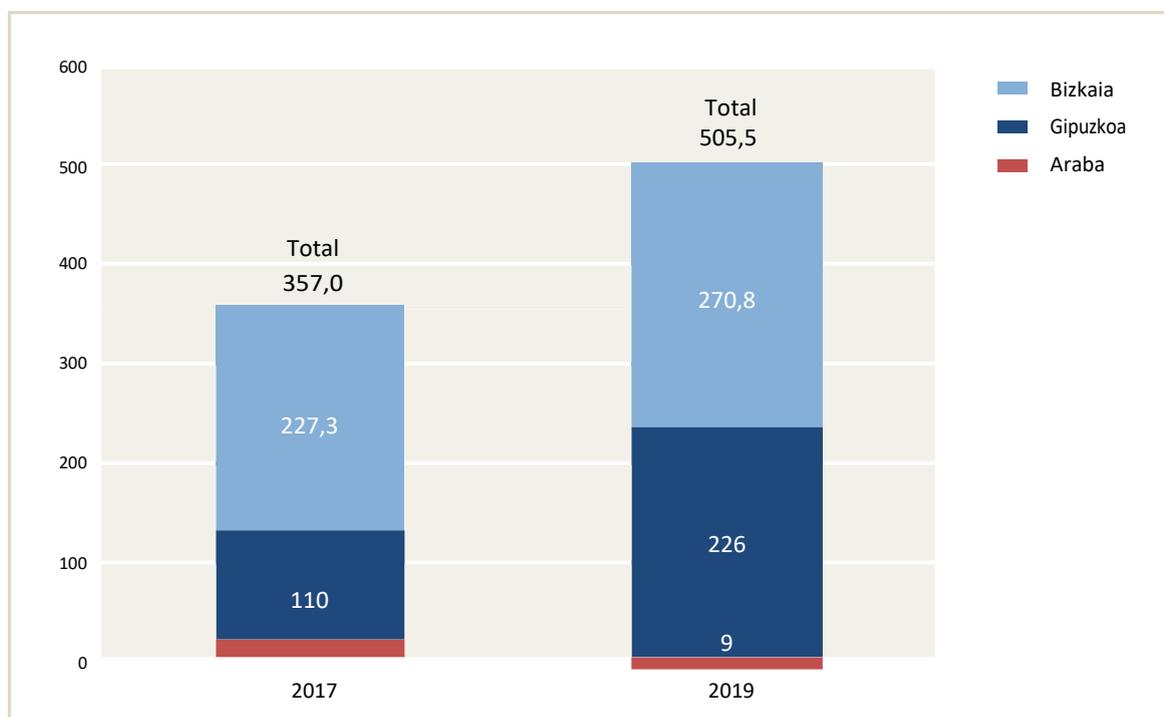


Figure 38. Activité des entreprises de jeux vidéo par territoire historique 2017-2019



57,9 % des acteurs de jeux vidéo obtiennent des recettes inférieures à 500.000 euros, cependant, 87,1 % des recettes proviennent des entreprises qui totalisent un chiffre d'affaires supérieur à 500.000 euros (et représentent 42,1% des acteurs). Ces acteurs sont aussi les plus grands pourvoyeurs d'emploi, 77,4 %; la moyenne de salariés par entreprise, de 25,9, est nettement supérieure à la moyenne du secteur (14,1).

Figure 39. Entreprises de jeux vidéo suivant recettes 2017

Année		Acteurs		Recettes	Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé	
		Fréq.	%	%	%	Moyenne
2017	Plus de 500.000 €	7,0	28,0	75,0	57,6	20,8
	De 100.000 à 500.000 €	10,0	40,0	22,6	33,7	8,5
	Moins de 100.000	8,0	32,0	2,3	8,7	2,7
Total		25,0	100,0	100,0	100,0	10,1
2019	Plus de 500.000 €	8,0	42,1	87,1	77,4	25,9
	De 100.000 à 500.000 €	5,0	26,3	11,0	17,2	9,2
	Moins de 100.000	6,0	31,6	1,9	5,5	2,4
Total		19,0	100,0	100,0	100,0	14,1

Concernant la taille des entreprises (suivant le nombre d'employés), la distribution entre les micro-entreprises (47,4 %) et les petites entreprises (52,6 %) est assez équilibrée.

Figure 40. Entreprises de jeux vidéo suivant nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé 2017

Année		Fréq.	%
2017	Micro-entreprise : moins de 10 salariés	16,0	64,0
	Petite entreprise : 10-49 salariés	9,0	36,0
	Moyenne/Grande entreprise : plus de 50 salariés	-	-
Total		25,0	100,0
2019	Micro-entreprise : moins de 10 salariés	9,0	47,4
	Petite entreprise : 10-49 salariés	10,0	52,6
	Moyenne/Grande entreprise : plus de 50 salariés	-	-
Total		19,0	100,0

5.

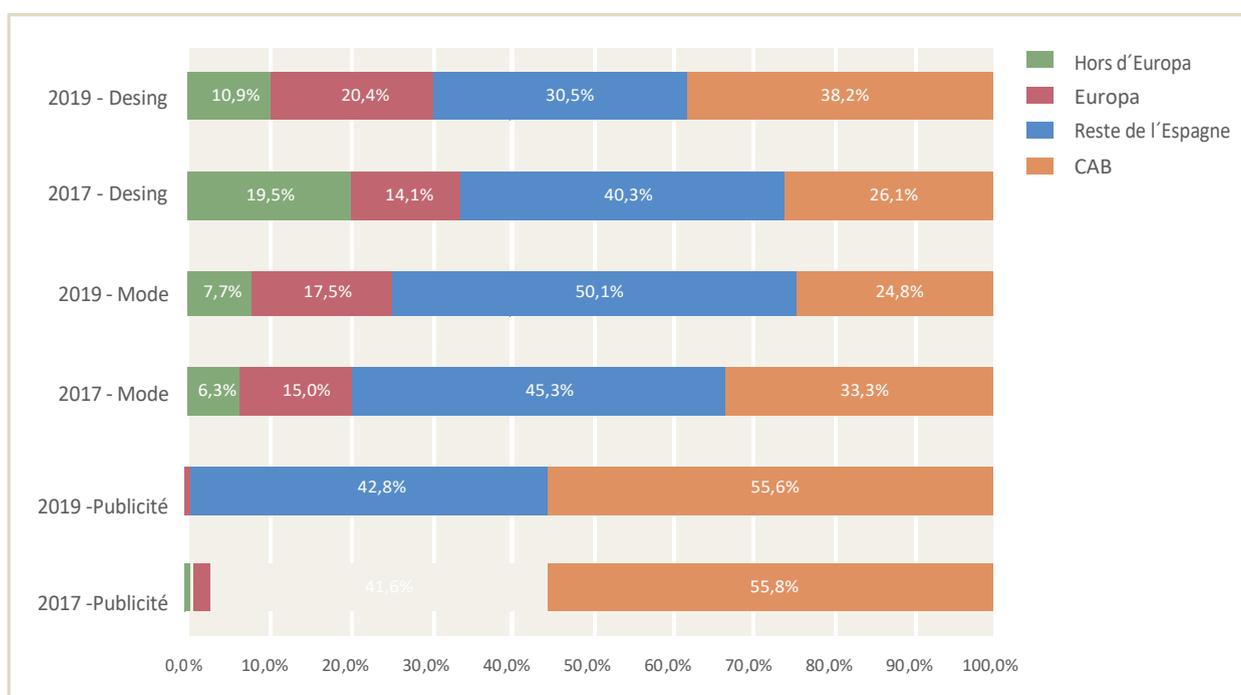
Internationalisation

Ce chapitre est orienté à analyser la capacité d'internationalisation des industries créatives. Les données révèlent les tendances à l'internationalisation du design, de la mode et de la publicité. Dans les trois cas, le principal marché est le reste de l'Espagne (aux alentours de 30-50 % de leur chiffre d'affaires).

Le secteur du design est celui qui a le plus de poids en termes de CA sur les marchés extérieurs. Sur le total facturé, 10,9 % provient de pays hors Europe et 20,4 % de marchés européens. Leur CA dans la CAB représente 38 % du chiffre d'affaires total.

Dans le cas de la mode, la proportion des marchés européens et du reste du monde est inférieure (autour de 25,0 %) et dans le secteur de la publicité, le principal marché est interne (55,6 % du CA est réalisé sur le marché de la CAB).

Figure 41. Chiffre d'affaires suivant marché des entreprises de publicité 2017-2019

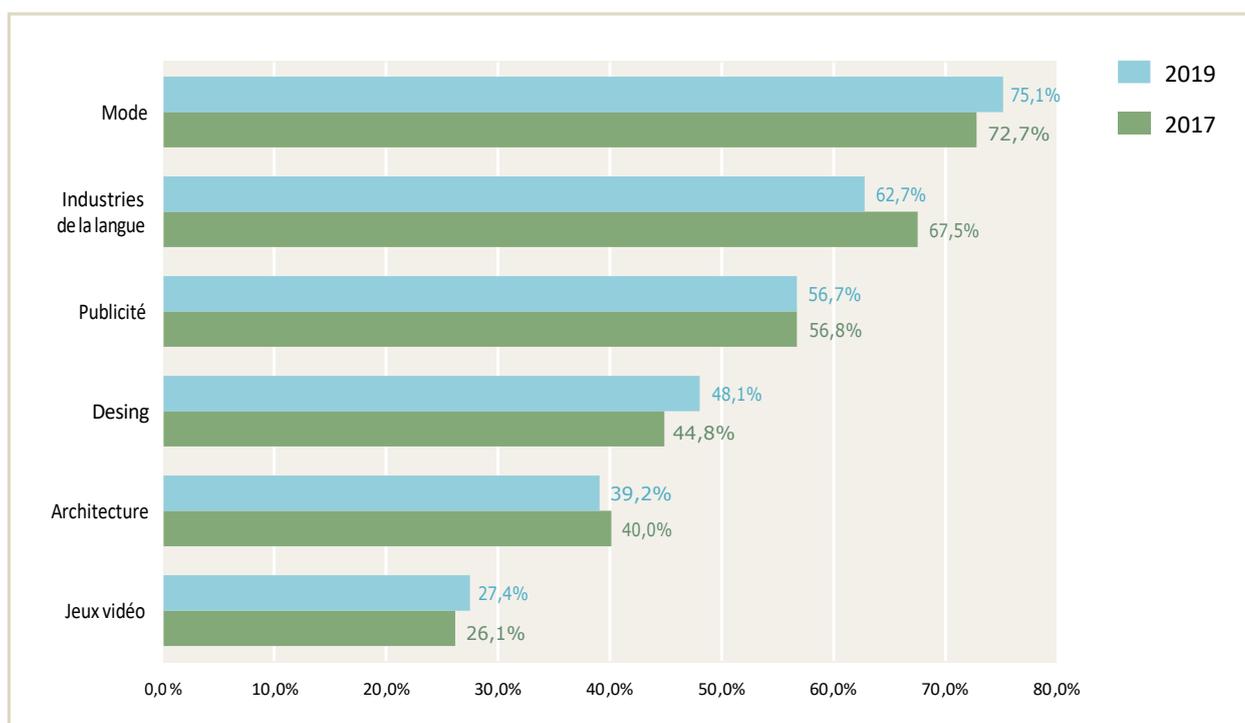


6.

Perspective de genre

La présence féminine dans l'emploi des industries créatives varie suivant le secteur. Les femmes ont une présence supérieure à 50 % dans la mode, les industries de la langue et la publicité. Et notamment dans la mode et les industries de la langue, où environ 7 et 6 salariés, respectivement, sur 10 sont des femmes. Dans le reste des secteurs, la présence féminine est inférieure à 50 %, avec, tout en bas de l'échelle, les jeux vidéo, où moins de 3 postes sur 10 sont occupés par des femmes.

Figure 42. Femmes employées par secteur dans les industries créatives Pourcentage · 2017-2019



Si on analyse les données des femmes employées par secteur suivant la fonction professionnelle exercée, on remarque les postes de gestion et d'administration (où les femmes occupent entre 60 et 80 % des emplois dans tous les secteurs). Néanmoins, aux postes de direction, ce sont les hommes qui prédominent dans la grande majorité des secteurs, notamment dans celui de l'architecture où seulement 2 femmes sur 10 occupent un poste de

direction. Dans le cas de la mode et des industries de la langue, les femmes sont mieux représentées à ces postes (plus de 50 % sont occupés par des femmes). Quant aux postes techniques et créatifs, plus de la moitié dans pratiquement tous les secteurs sont occupés par des hommes, sauf dans la mode et les industries de la langue (où la présence des femmes est de 77,0 % et 63,5 %, respectivement).

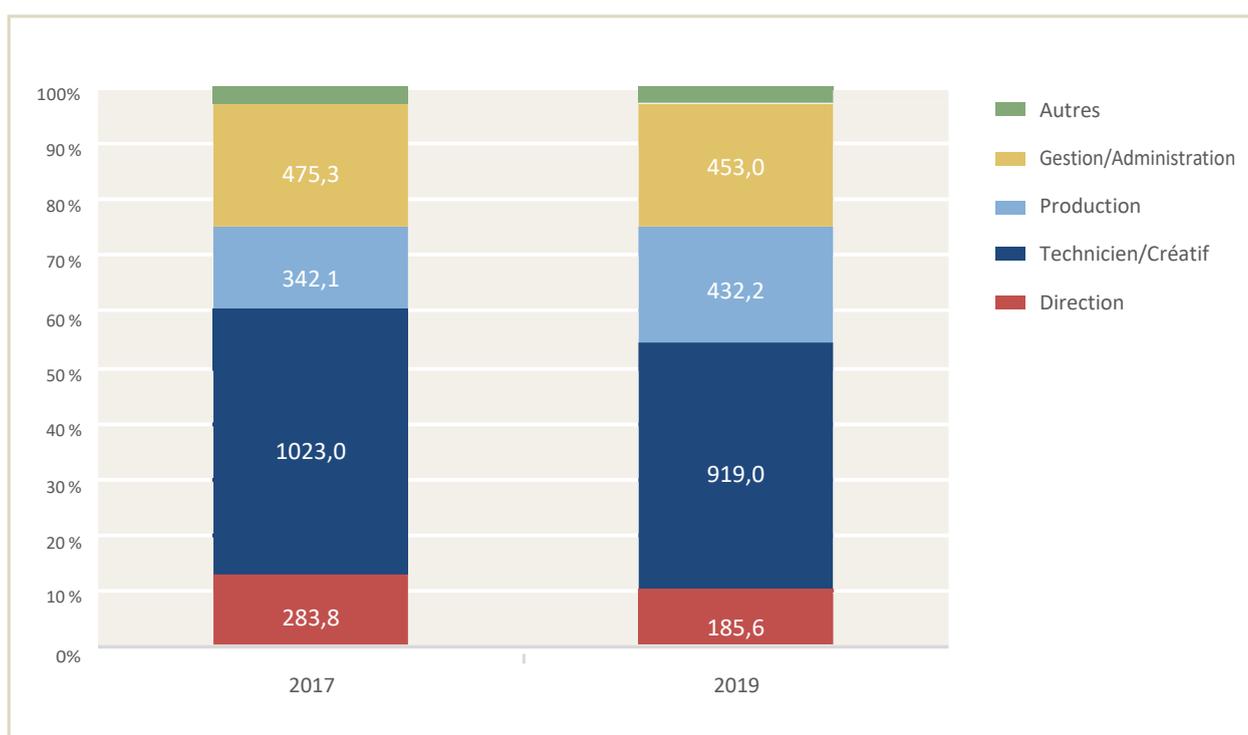
D'un point de vue général, le secteur où les femmes sont le moins présentes est celui des jeux vidéo.

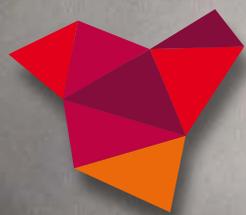
Figure 43. Femmes employées par secteur dans les industries créatives et fonction professionnelle Pourcentage · 2017-2019

Année		Direction	Technicien / Créatif	Production	Gestion/ Admin.	Autres	Total
2017	Architecture	15,0	41,0		74,9	25,0	40,0
	Design	38,8	44,2	42,7	69,1	39,2	44,8
	Industries de la langue	58,7	69,0		69,0	55,5	67,5
	Mode	65,8	77,8	75,8	68,8	77,0	72,7
	Publicité	51,3	48,9	60,9	67,2	45,3	56,8
	Jeux vidéo	27,8	17,8		68,3	28,2	26,1
2019	Architecture	20,4	39,3		74,0	15,2	39,2
	Design	40,7	42,8	22,1	87,2	60,7	48,1
	Industries de la langue	52,1	63,5		69,2	65,8	62,7
	Mode	54,1	77,0	80,9	76,2	51,1	75,1
	Publicité	32,7	49,9	64,9	79,8	40,8	56,7
	Jeux vidéo	22,2	23,6		58,4	42,3	27,4

Enfin, si on observe la répartition du total des femmes employées dans l'ensemble des industries créatives (2.041,5 emplois en 2019) par fonction professionnelle, on relève les profils techniques et créatifs, qui se rapprochent de la moitié du total des emplois, suivis de ceux en rapport avec la gestion/administration (453 emplois), la production (432,2), les postes de direction (185,6) et autres non spécifiés (51,7).

Figure 44. Répartition des femmes employées par fonction professionnelle Valeurs absolues · 2017-2019





**Kulturaren
Euskal Behatokia**
Observatorio Vasco
de la Cultura