

Sormen-industriren estatistika

2017

2017ko emaitzen laburpena

Urtarrila 2020



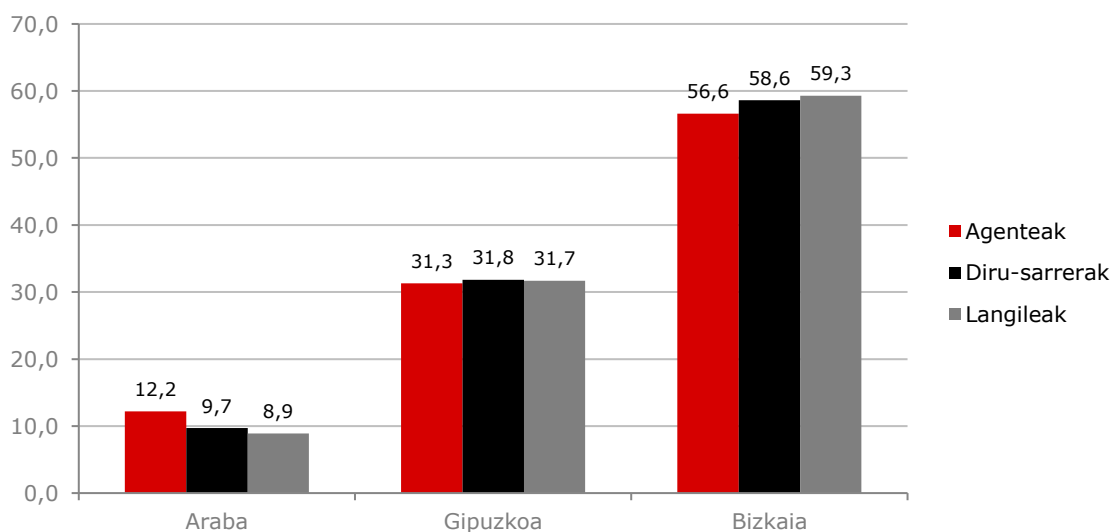
**Kulturaren
Euskal Behatokia**
Observatorio Vasco
de la Cultura



1. Sormen-industrien zifra nagusiak

- **419 eragileri buruzko informazioa jaso da:** 70 arkitektura-enpresa, diseinuaren sektoreko 63 agente, hizkuntzaren industriako 70 agente, modaren sektoreko 43, publizitatearen arloko 148 eta bideojokoen sektoreko 25 enpresa.
- **Diru-sarreraren eta gastuen balantzea positiboa da,** 43 milioi euroko emaitzarekin. Diru-sarreraren bolumenari dagokionez, publizitatearen sektoreak eta hizkuntza-industriak nabarmentzen dira (kultura-industria guztien % 44,5 eta % 18,1, hurrenez hurren).
- EAEko sormen-industriek **3.898,3 pertsona hartzen dituzte.** Enpleguaren pisuaren % 68,1 publizitatearen sektorean (% 38,6) eta hizkuntzaren industrian (% 29,5) banatzen da.
- **Sormen-ehuna Bizkaian biltzen da,** agenteen erdiarekin, baina 100.000 biztanleko ratioek banaketa orekatua ematen dute hiru lurraldeen artean (Bizkaian 28,4, Araban 26,3 eta Gipuzkoan 24,2).

1. irudia. Eragileen, diru-sarreraren, gastuen eta langileen banaketa ehunekotan, lurralde historikoaren arabera. Ehunekoak. 2017.





2. Dimentsioa eta jasangarritasuna

- **Modaren eta publizitatearen sektoreak nabarmentzen dira** enpresa bakoitzak lortutako **diru-sarreraren** batez bestekoetan: modak 1,3 milioi euroko batezbestekoa du, eta publizitateak, berriz, milioi 1 eurokoa. Mozkinez dagokienez, **mozkinen ehuneko handiena metatzen dutenak moda** (% 28,1) **eta arkitektura** (% 15,5) dira.

2. irudia. Industria-dimentsioa eta jasangarritasuna. 2017

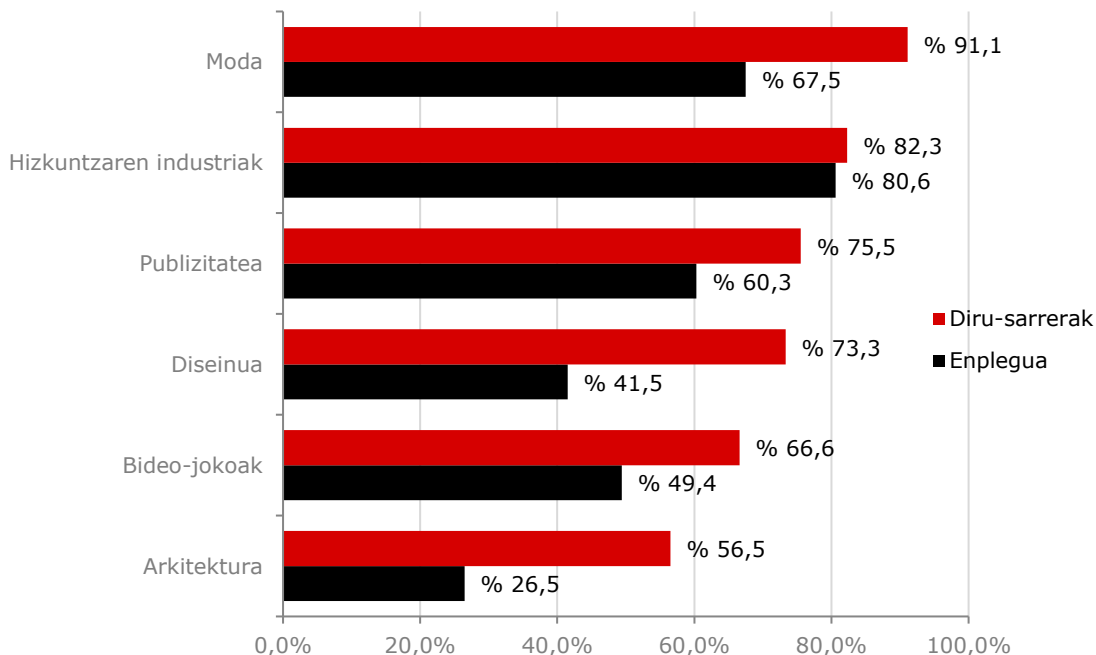
Tipologia	Agenteak	Diru-sarrerak		
		Maiztasuna (milak €)	Batezbestekoa (milak €)	diru-sarreraren gaineko mozkinak (%)
Arkitektura	70	32.946,2 €	470,7 €	% 15,5
Diseinua	63	26.474,6 €	420,2 €	% 10,8
Hizkuntzaren industriak	70	64.262,7 €	918,0 €	% 10,4
Moda	43	59.220,2 €	1.377,2 €	% 28,1
Publizitatea	148	158.506,7 €	1.071,0 €	% 7,2
Bideo-jokoak	25	13.128,5 €	525,1 €	% 1,7
Guztira	419	354.538,9 €	846,2 €	% 12,1



3. Asimetriak

- **Diru-sarrera handienak dituzten agenteen % 20k diru-sarrera guztien 10 eurotik 7 eta 9 artean metatzen dituzte** (aparte utzita Arkitektura % 56,5, eta bideo-jokoak % 66,6).
- **Asimetriak ez dira hain orokorrak enpleguari dagokionez.** Hiru sektoretan dira nabarmenak, non diru-sarrera gehien dituzten agenteen % 20k 10 langiletik 6 eta 8 artean hartzen baitituzte (hizkuntzaren, modaren eta publizitatearen industriak). Maila baxuagoan daude bideo-jokoak eta diseinua (10 langiletik 4). Eta azkenik, asimetriarik gutxien duen sektorea arkitektura da.

3. irudia. Agenteen tipologia, diru-sarrera handienak dituzten agenteen % 20ko diru-sarreraren eta enpleguaren kontzentrazio-mailaren arabera. Ehunekoa. 2017.

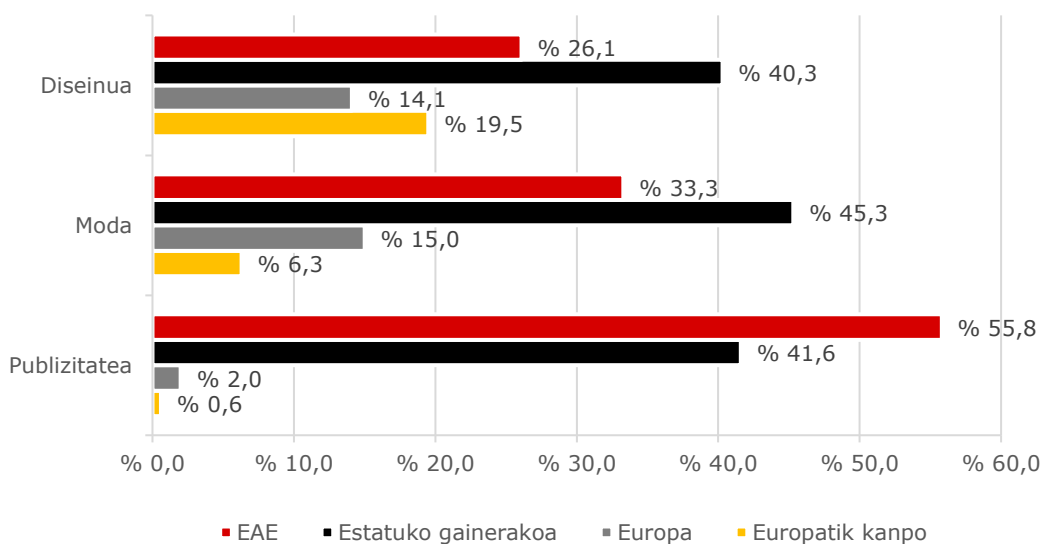




4. Internazionalizazioa

- **Diseinua da kanpo-merkatuen fakturazioan pisu handiena duena.** Haren fakturazio osoaren % 40,3 Estatuan dago; % 19,5 Europatik kanpoko herrialdeetan eta % 14,1 Europako merkatuetan.
- **Modaren merkatu nagusia Estatu da** (% 45,3), eta Europako eta munduko merkatuen ehunekoa % 20,0 ingurukoa da.
- **Publizitatearen merkatu nagusia barrukoa da** (fakturazioaren % 55,8 EAEko merkatuari dagokio).

4. irudia. Diseinu, moda eta publizitate enpresen fakturazioa merkatuaren arabera. Ehunekoa. 2017.

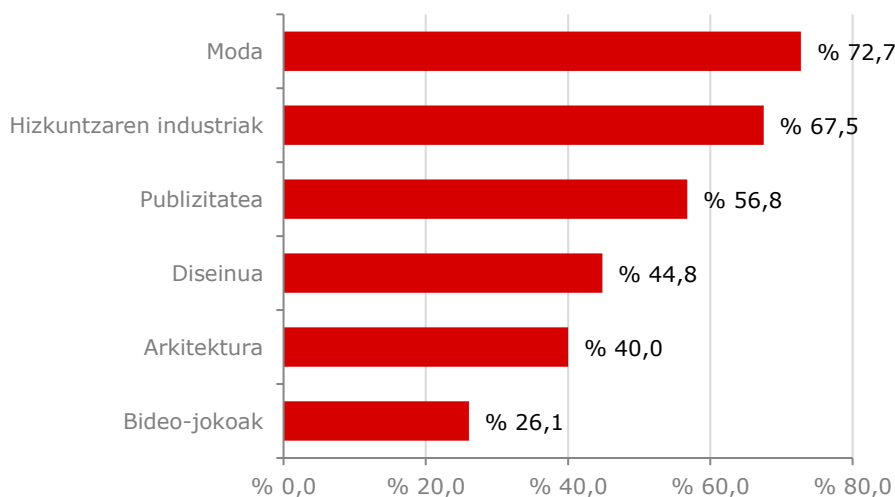




5. Género

- **Emakumearen presentzia sormen-industrietako enpleguetan, sektorearen arabera da.** Modan, hizkuntzaren industrietan eta publizitatean % 50,0 baino gehiago dira. Diseinua eta arkitektura sektoreetan % 40 inguru dira. Bideo-jokoaren sektorean, 10 enplegutik 3 baino gutxiago dira emakumeek dituztenak.

5. irudia. Emakume langileak sormen-industrietan sektoreen arabera. Ehunekoa. 2017.



- Sormen-industrietan, **emakumeek funtzio teknikoak eta sormenezkoak betetzen dituzte nagusiki.**

6. irudia. Emakume langileen banaketa, funtzio profesionalaren arabera. Absolutuak. 2017.

