



Kulturaren
Euskal Behatokia
Observatorio Vasco
de la Cultura

Arteei, Kultura Industriei eta Sormen Industriei buruzko

2017

 ko estatistikak

DATUEN LABURPENA



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA

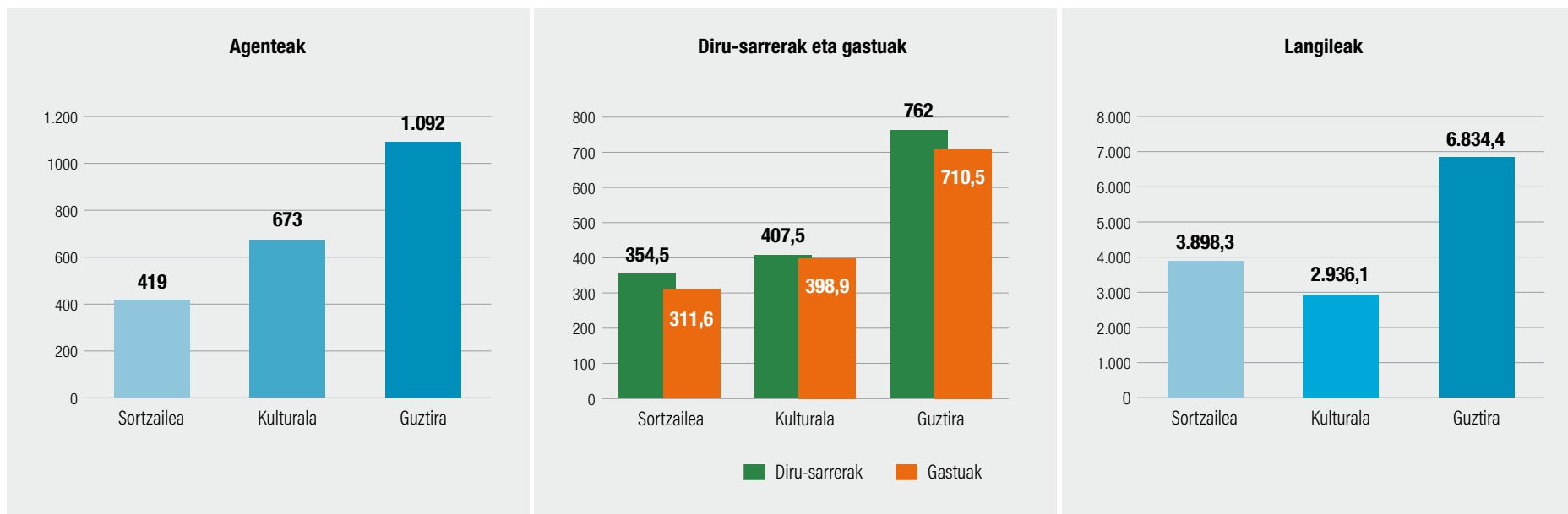
DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

Aurkibidea

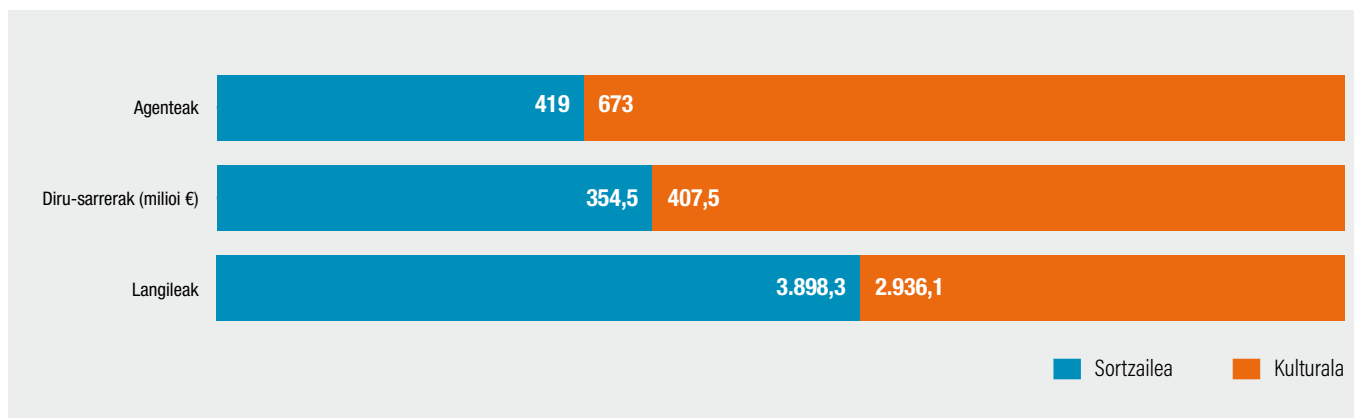
1. Ikuspegi orokorra	3
2. Sektoreen araberako azterketa	5
Agenteak	5
Diru-sarrerak	6
Enplegua	7
3. Zeharkako irakurketak	9
80/20 diru-sarrerak	9
80/20 enplegua	10
Gastuak/langileak	11
Emakumeen ehunekoak	12



1. Ikuspegi orokorra



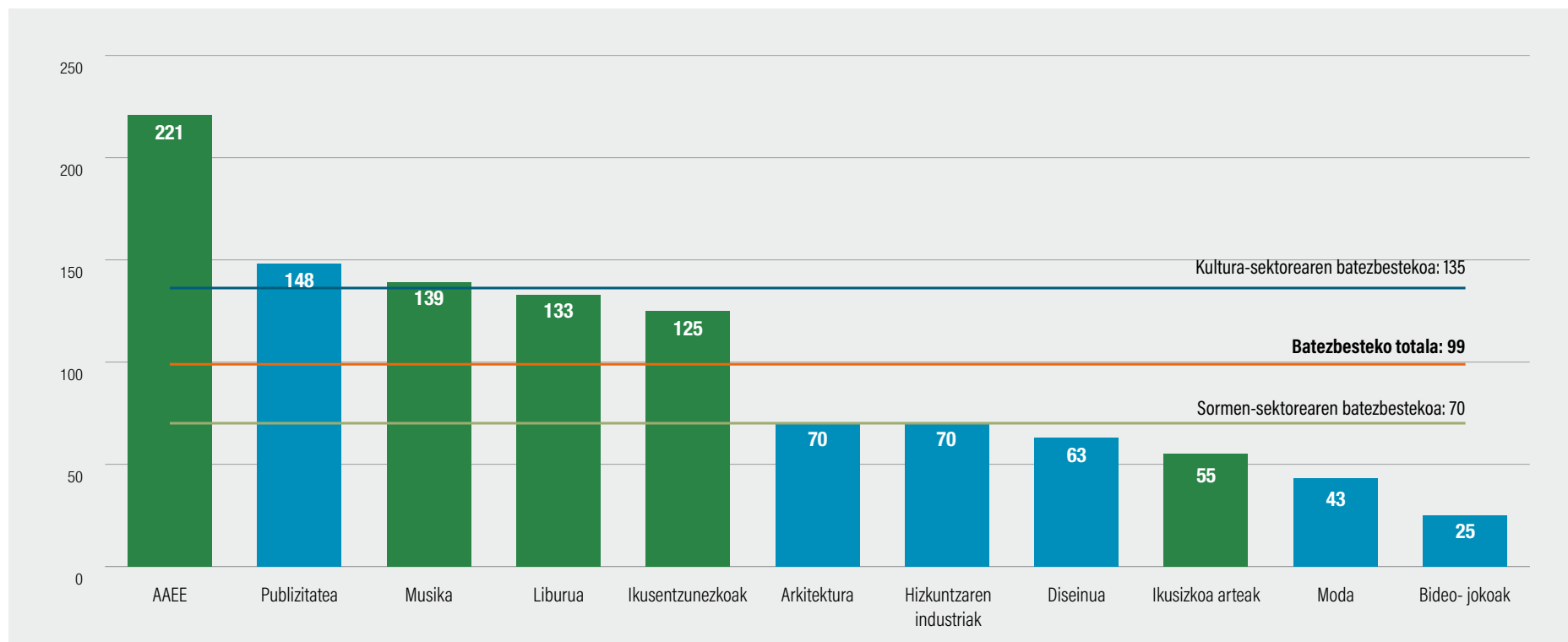
Arteen eta Kultura Industrien eta Sormen Industrien Estatistikaren datu nagusiek erakusten dutenez, esparrua guztira **1.092 agenteak osatzen dute, 762 milioi euroko diru-sarrerak metatzen dituzte eta 6.834,4 langile hartzen dituzte.**



- ◆ Estatistikako **agenteen % 61,6 kultura-sektoreetakoak** dira; guztizko **diru-sarrearen % 53,5** metatzen dute eta EAeko **enpleguaren % 43,0ri** ematen diete lana.
- ◆ **Sormen-industrietako** agenteak **% 38,4** dira; guztizko **diru-sarrearen % 46,5** metatzen dituzte, eta **langileen % 57,0ri** ematen diete lana.
- ◆ Langileen ratioa enpresa bakoitzeko, batez bestekoa 6,3 pertsonakoa da enpresa bakoitzeko. **Sormen sektoreetan 9,3 langile aritzen dira enpresa bakoitzeko**; kultur sektorean 4,4. Hizkuntzaren industriak nabarmentzen dira, 16,4 langile enpresa bakoitzeko, ondoren bideo-jokoak 11,2 eta publizitatea 10,2.

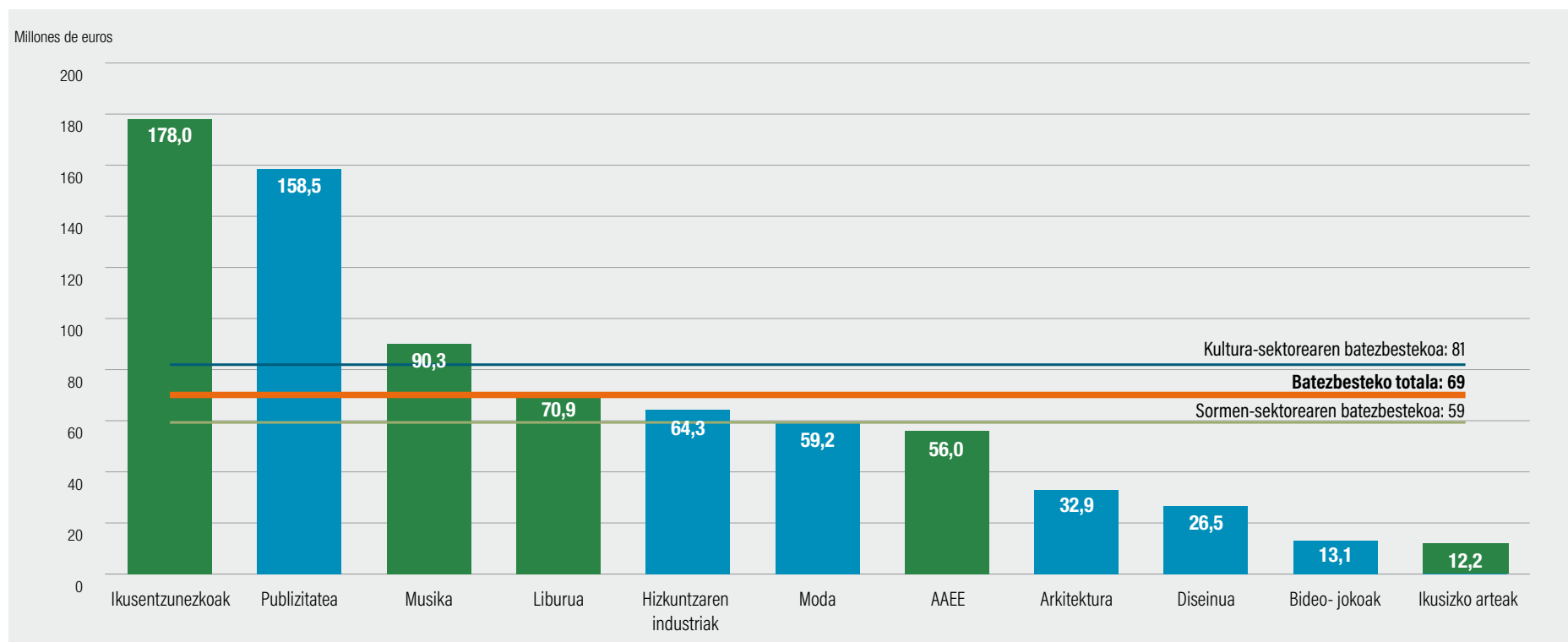
2. Sektoreen araberako azterketa

Agenteak



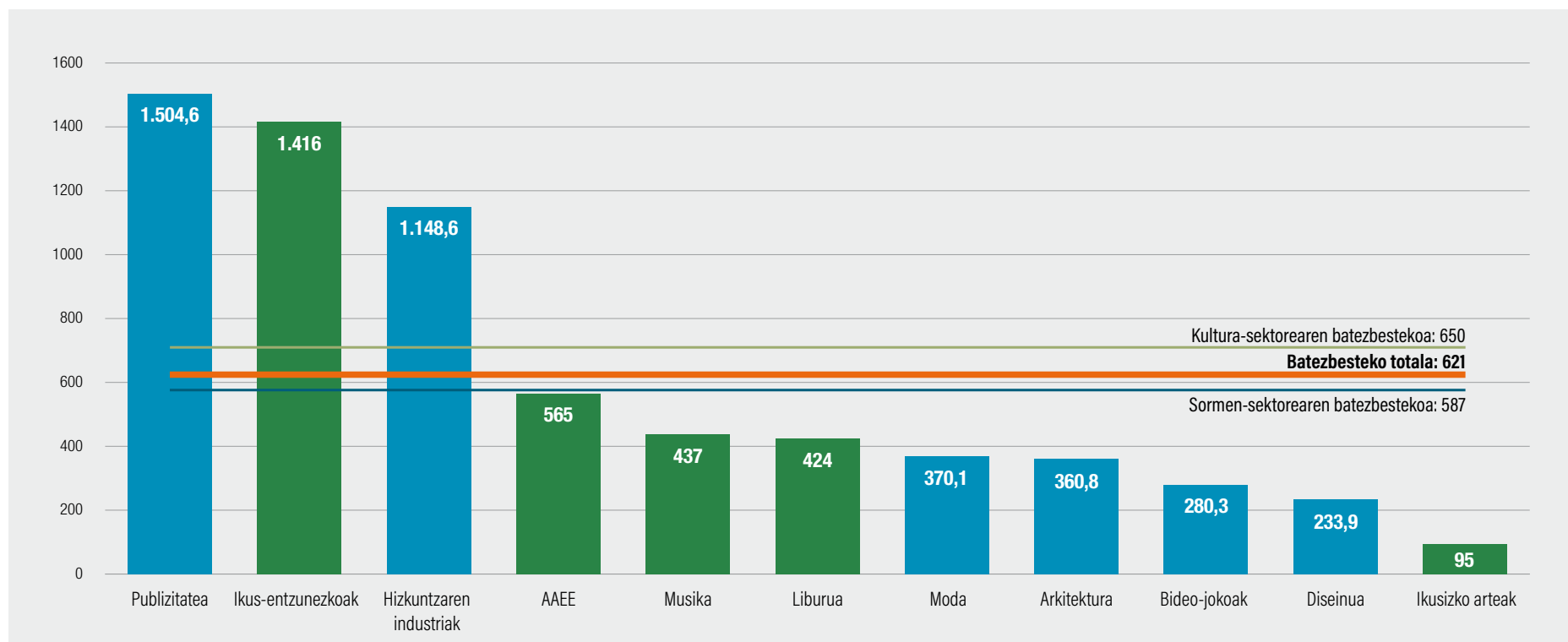
Datuak sektoreen arabera aztertzen baditugu, ikus dezakegu arte eszenikoen sektorea dela agente kopuru handiena duena. Ondoren, publizitatearen, musikaren, liburuaren eta ikus-entzunezko sektoreak daude. Arte eszenikoen sektoreak erdia baino gehiago gainditzen du kultura-eremuaren batezbestekoa. Eta publizitatearen sektorea, sormen-industriren kasuan. Moda eta bideo-jokoak dira sektore txikiak.

Diru-sarrerak

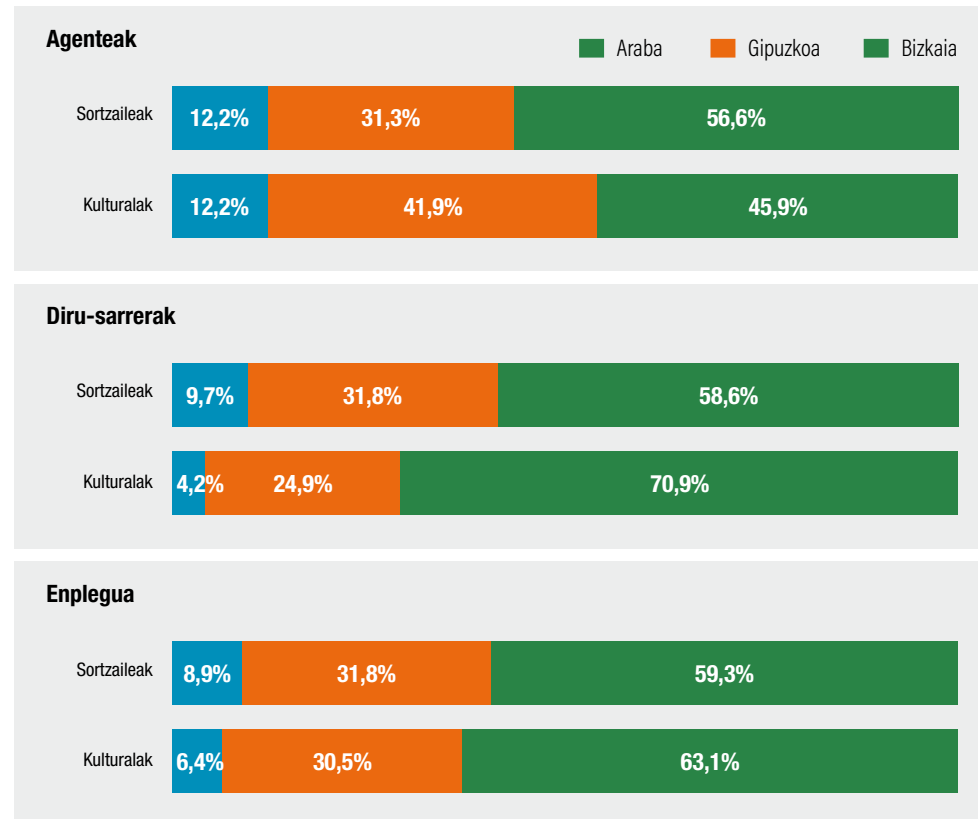


Diru-sarrerei dagokienez, ikusten da, sektore bakoitzeko agenteak aztertzean ikusten zen bezala, publizitatea sormen-industriren batezbestekoaren oso gainerik dagoela. Alabaina, kultura-sektoreetan ikus-entzunezko sektorea nabarmentzen da batezbestekoaren oso gainerik (kontuan izan behar da telebista publikoaren eragina), eta arte eszenikoak batezbestekoaren azpitik geratzen dira. Negozio-bolumen txikiena duten sektoreak ikusmen-arteak dira kultura-industriren kasuan, eta bideo-jokoak sormen-industriren kasuan.

Enplegua



Enpleguari begiratzen badiogu, ikus dezakegu publizitatea eta hizkuntzaren industriak sormen-industrien batezbestekoaren gainetik daudela, eta kultura-industrien artean, ikus-entzunezko sektorea nabarmentzen dela. Bideo-jokoak, diseinua eta ikusmen-arteak sektoreen rankingeko posizio baxuenetan daude.



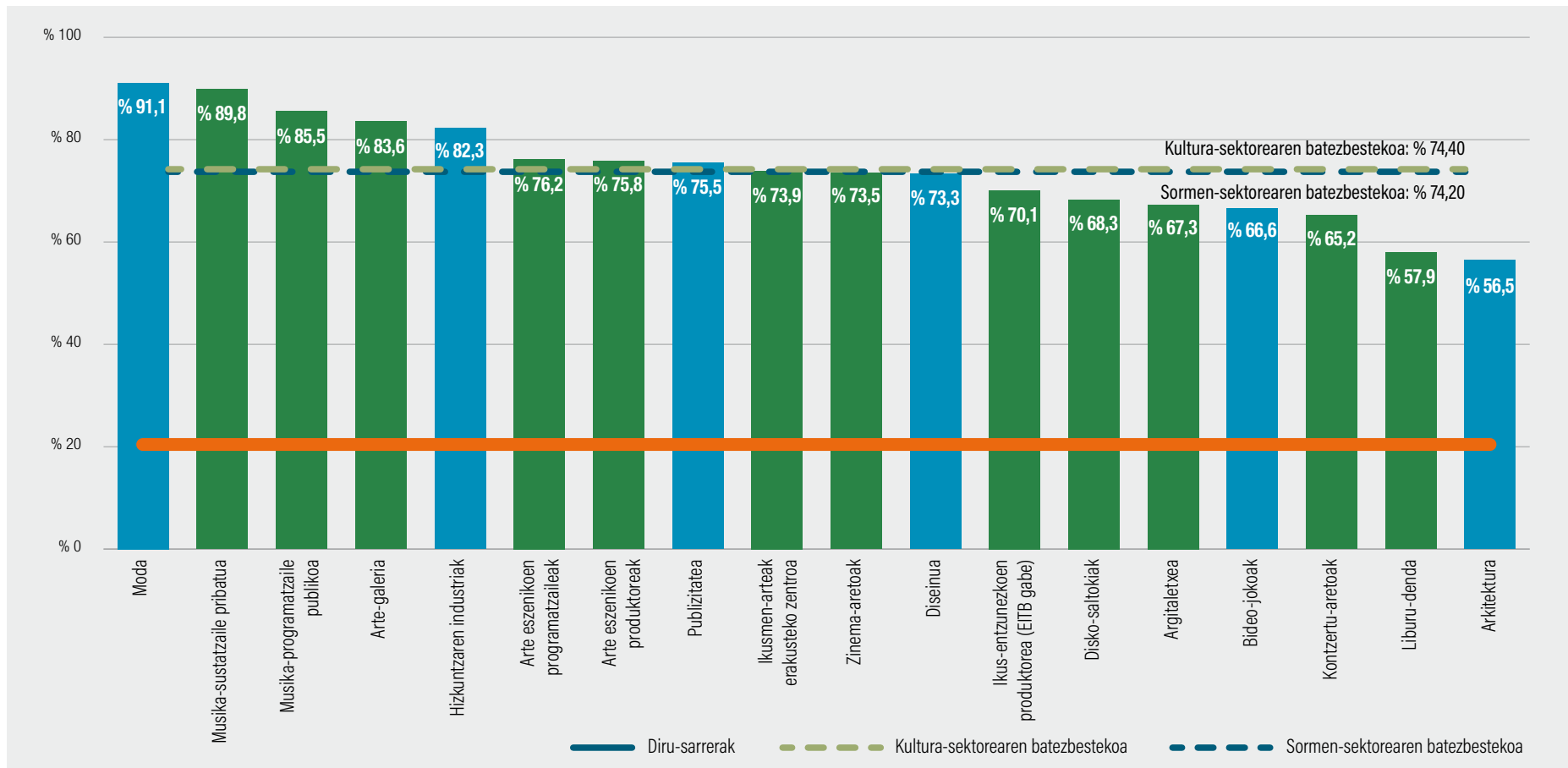
Datuak lurraldearen arabera aztertzen badira, ikus daiteke Bizkaia nabarmentzen dela gainerako lurraldeen aurretik; agenteen, diru-sarreraren eta enpleguaren bolumenaren kasuan, Bizkaia da proportzio handiena metatzen duen lurraldea.

Enpresa bakoitzeko langileen ratioa lurralde bakoitzean kalkulatu bada, ikus daiteke Bizkaia guztizko batezbestekoaren gainetik dagoela (6,3), 7,6 langile baitaude enpresa bakoitzeko. Gipuzkoa bigarren postuan geratuko litzateke (5,2) eta azkenik Araba egongo litzateke (4,0).

Datuak kultura- eta sormen-eremuaren arabera aztertzen badira, alde txikiak daudela ikusten da. Bizkaian eta Gipuzkoan kultura-industrietako agente gehiago daude sormen-industrietako agente baino. Alabaina, diru-sarrerak eta enplegua proportzionalki txikiagoak dira Gipuzkoan, eta Bizkaia nagusitzen da.

3. Zeharkako irakurketak

80/20 diru-sarrerak

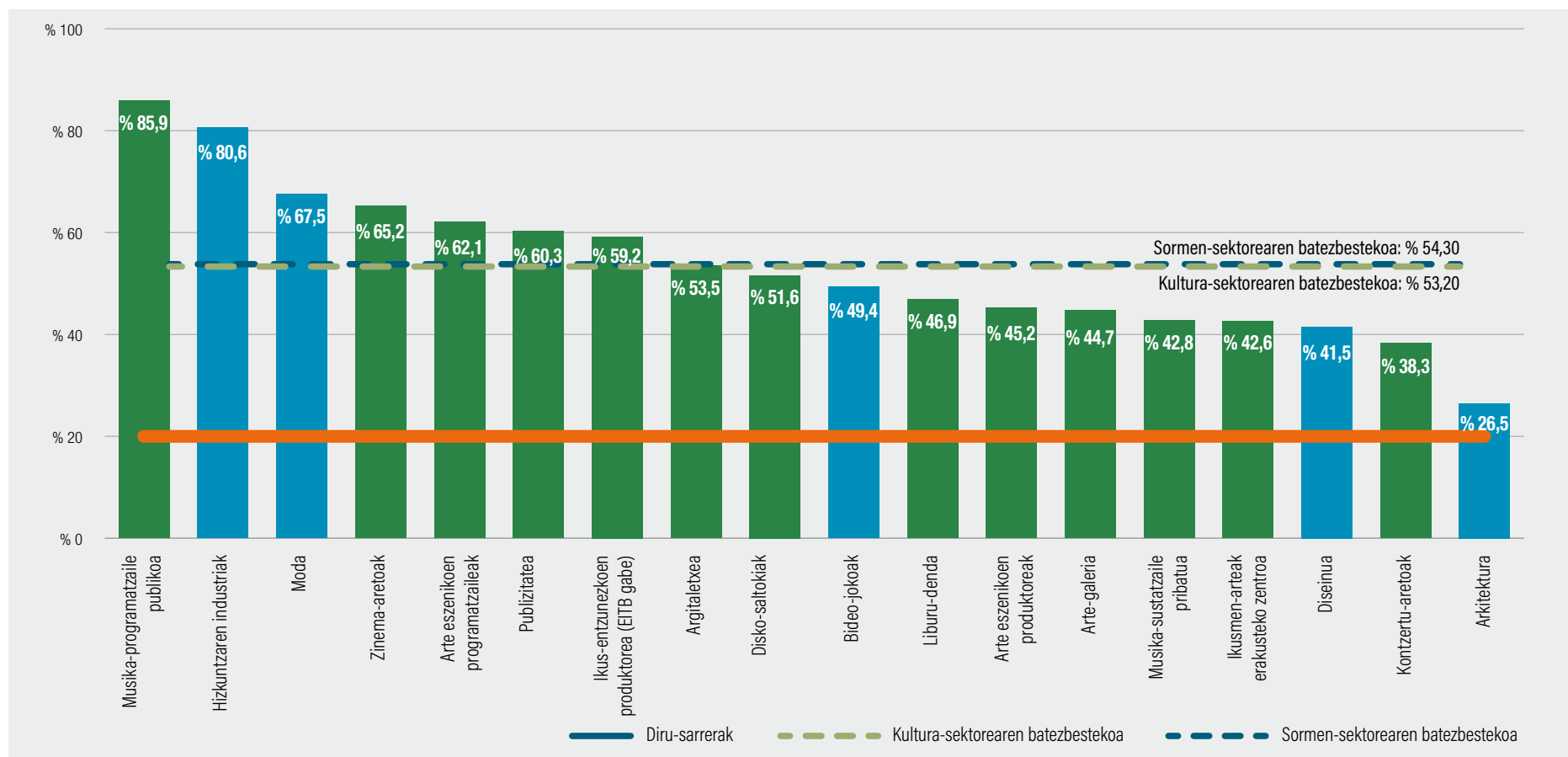


*Diskoetxerik gabe, datuen babesa dela medio

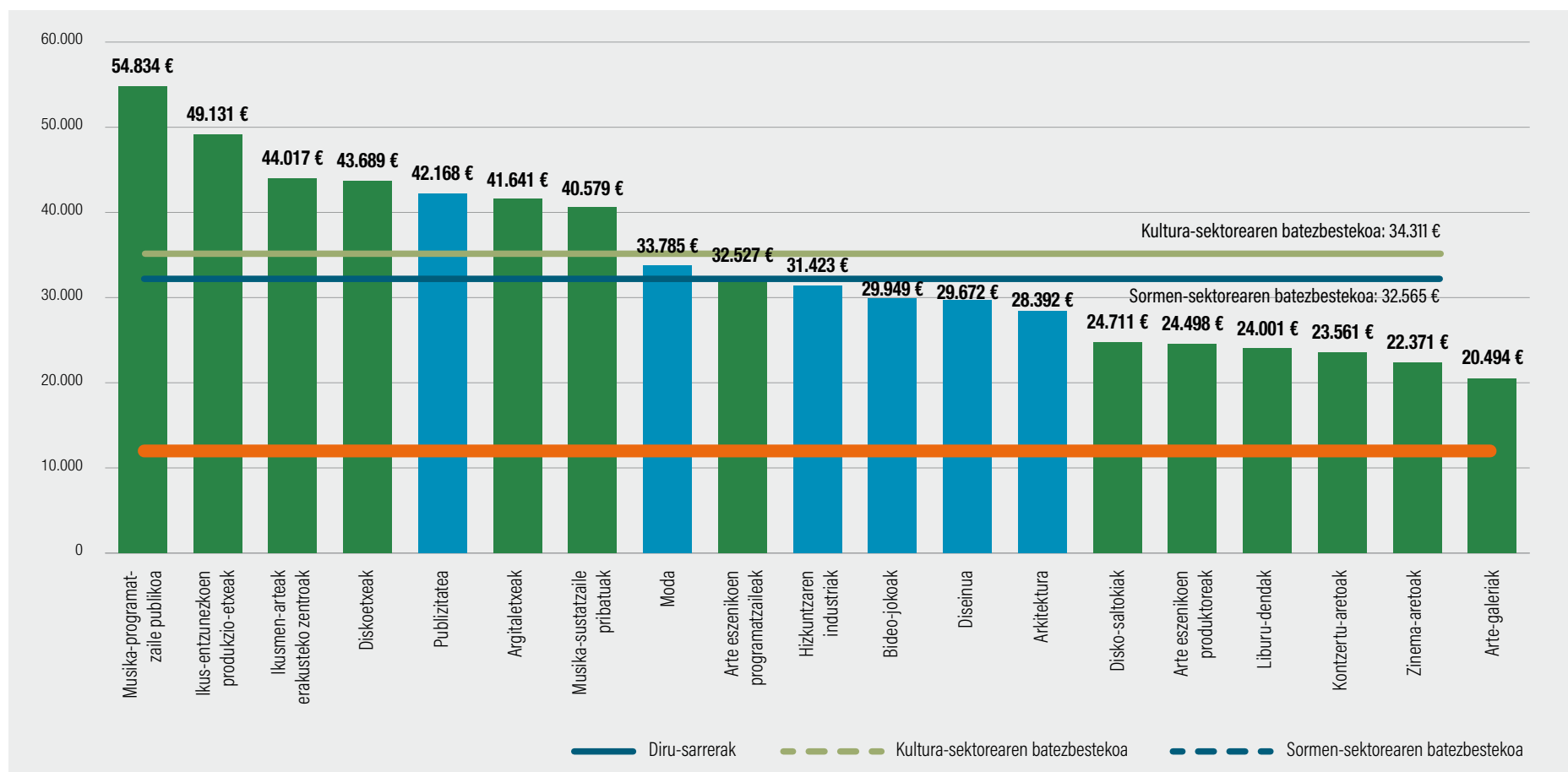
Datuak 80-20 arauaren edo Paretoren printzipioaren arabera aztertzen badira, (diru-sarrera gehien dituzten sektore bakoitzeko agenteen % 20aren eta gainerako % 80aren artean ebakidura bat aplikatuz bilatzen dira aldeak) ikus daiteke agente kopuru txiki batek metatzen dituela diru-sarrera gehienak sektore guztietan. Kasu batzuetan, sektoreko negozio-bolumenaren % 80a ere gainditzen da.

Gauza bera gertatzen da enpleguaren kasuan, baina asimetria ez da hain nabarmena. Musika-programatzaile publikoen kasuan eta hizkuntzaren industrien kasuan soilik gainditzen da enpleguaren % 80a.

80/20 enplegua

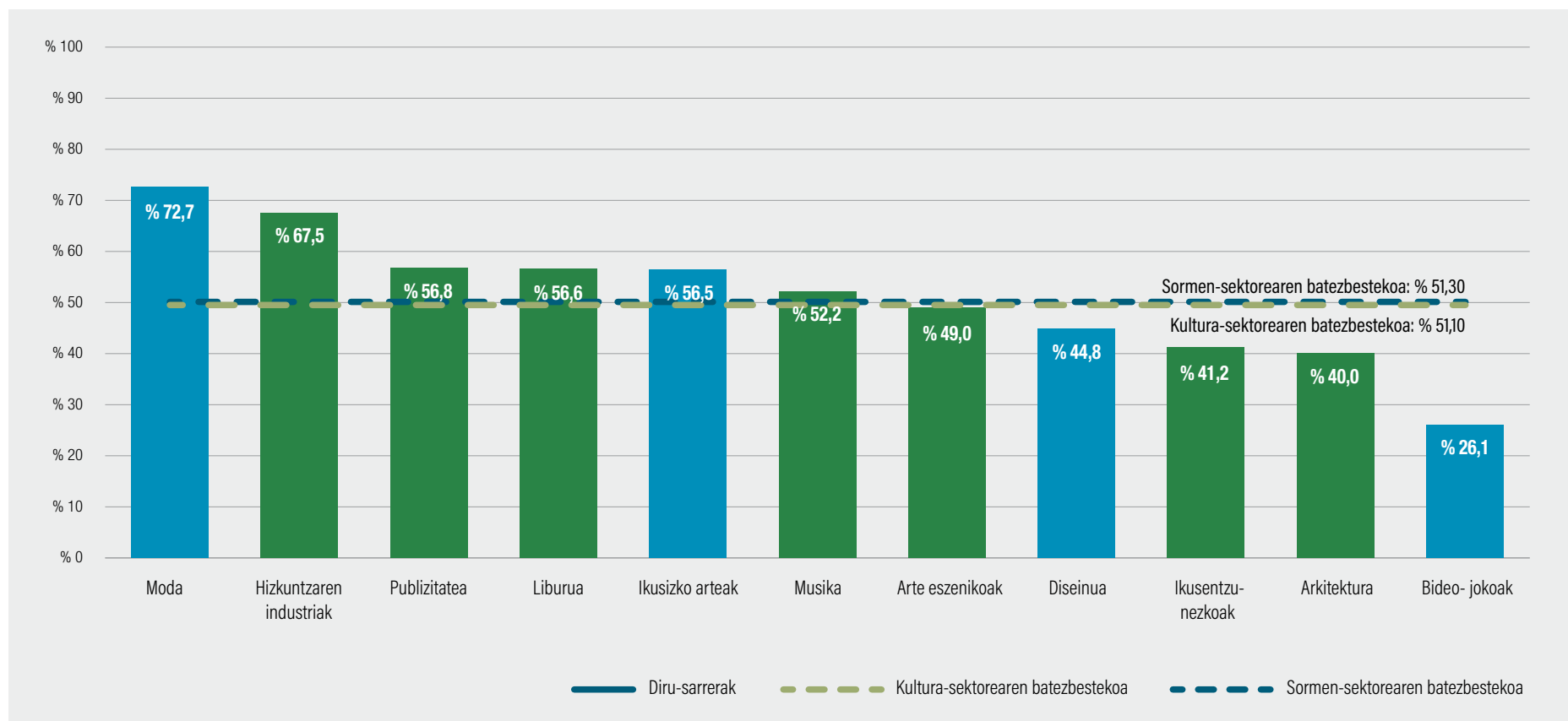


Gastuak/langileak



Lanpostuek kultura- eta sormen-industrietan eragiten duten gastuari dagokionez, ikusten da musika-programatzaile publikoak eta ikus-entzunezkoen produkzio-etxeak direla gastu handiena egiten dutenak. Hau da, langileen kostua sektore publikoetan da handiena.

Emakumeen ehunekoa



Enplegua oraindik gehiago banakatzen bada eta genero-ikuspegia aintzat hartzen bada, sektore feminizatuenak eta maskulinizatuenak zein diren ikus daiteke. Moda eta hizkuntzaren industriak dira beren plantilletan emakume kopuru handienari lana ematen diotenak. Ikus-entzunezko sektorean, arkitekturaren eta, batez ere, bideo-jokoetan dago emakumeen presentzia txikiena.