

Statistiques des Arts, des Industries culturelles et des Industries créatives 2021

Synthèse de données

Décembre 2023

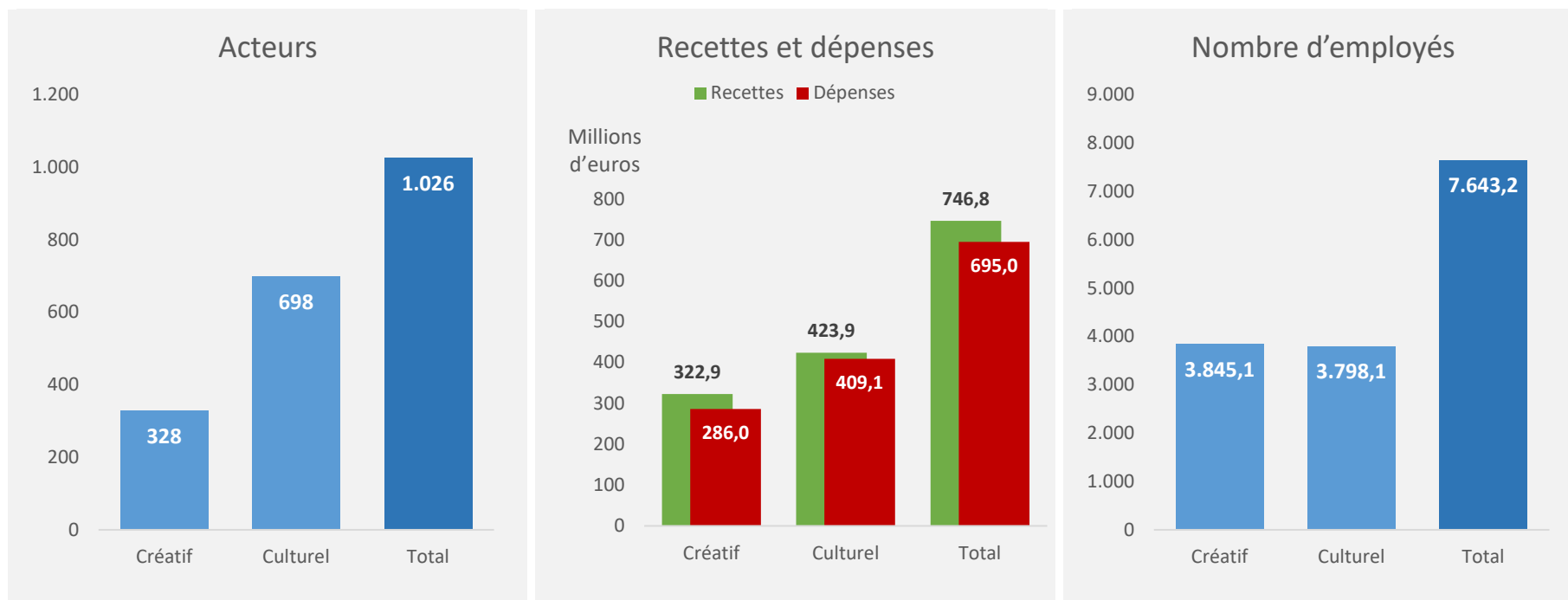


**Kulturaren
Euskal Behatokia**
Observatorio Vasco
de la Cultura

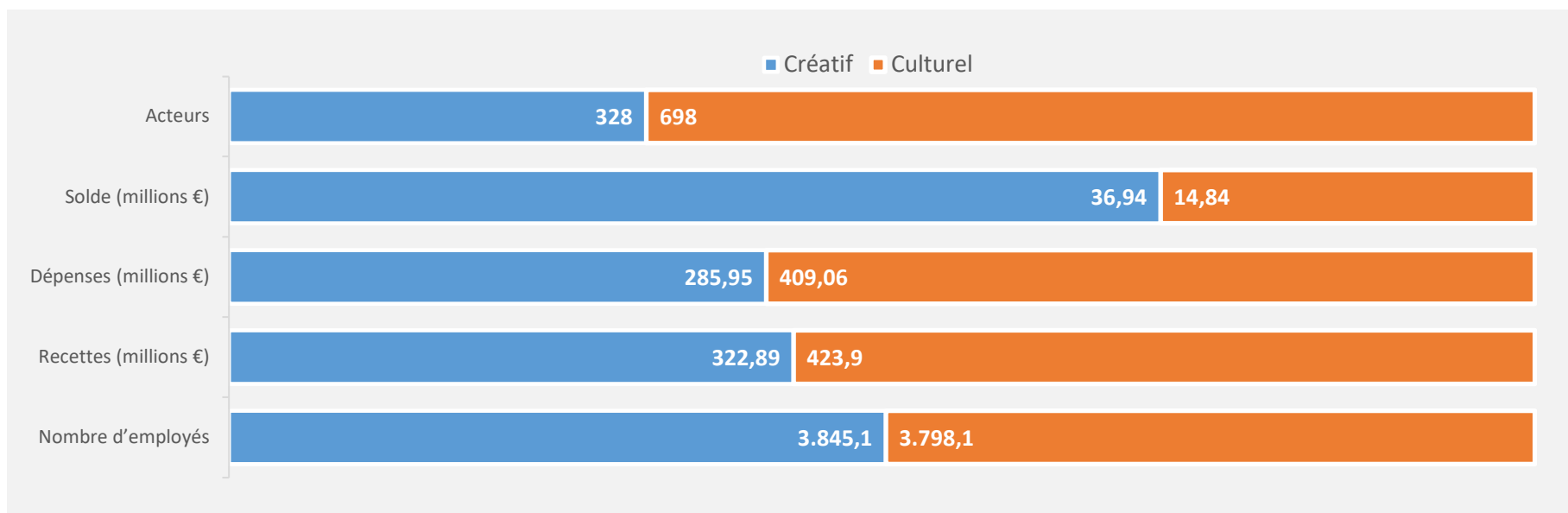
Index

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



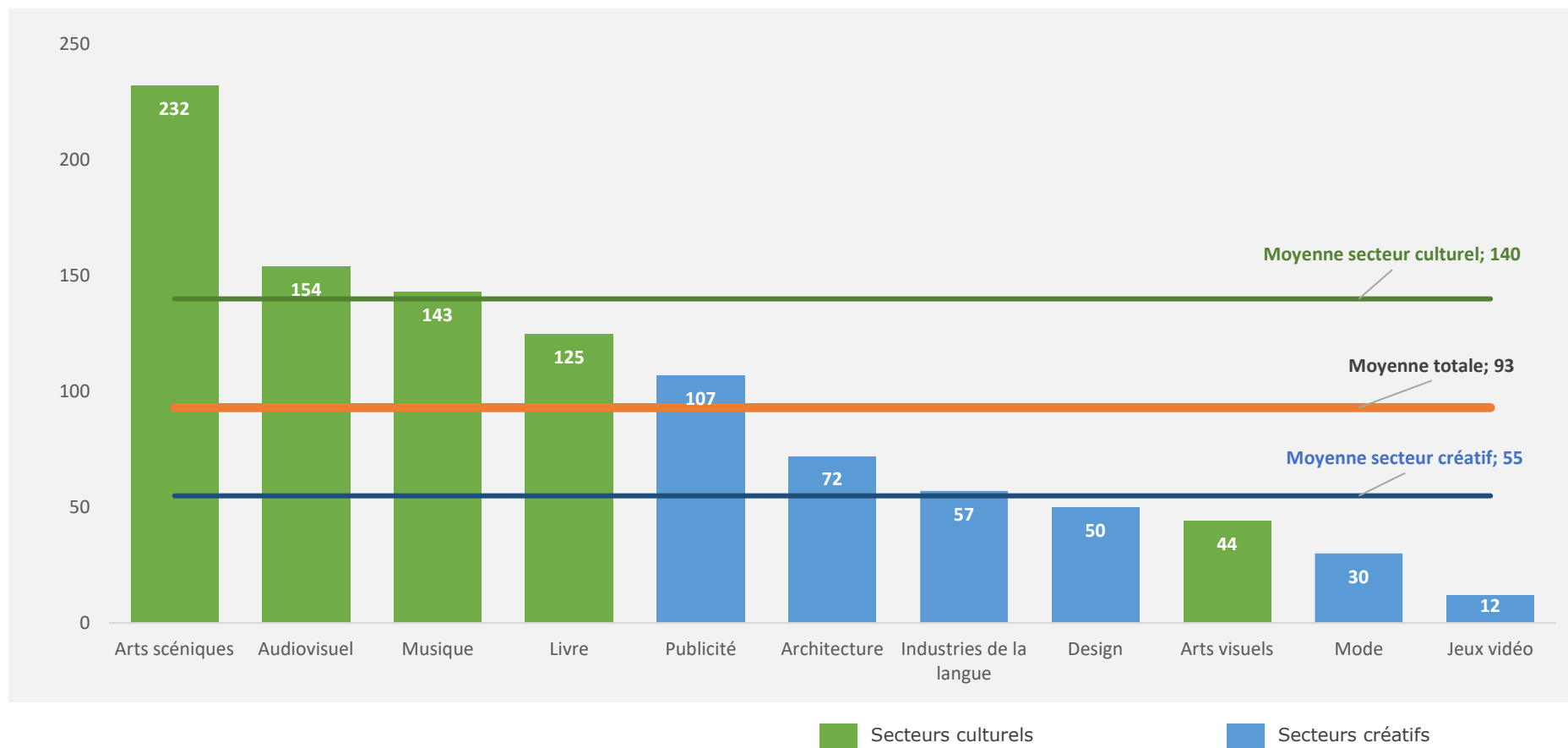
Les principales données de la Statistique des Arts et des Industries culturelles et créatives nous offrent un tableau général auquel participent, en 2021, **1 026 acteurs**, avec un chiffre d'affaires total de **747 millions d'euros** et **7 643 emplois**.



- **68 % des acteurs** de la statistique appartiennent aux **secteurs culturels** ; ils produisent **56,8 %** du total des **recettes** et **représentent 49,7 %** du nombre total des personnes employées de cette industrie.
- Les acteurs des **industries créatives** représentent **32 %** du total, produisent **43,2 %** du total des **recettes** et occupent **50,3 % des salariés**.
- Le **bilan financier** du secteur est globalement **positif**, le solde total du secteur créatif (36,9 millions d'euros) représentant plus du double du solde du secteur culturel (14,8 millions).
- Le **ratio moyen d'employés par entreprise** est de 7,4. Dans les **secteurs créatifs**, ce ratio est de 11,7 salariés par entreprise, contre 5,4 dans les **secteurs culturels**.

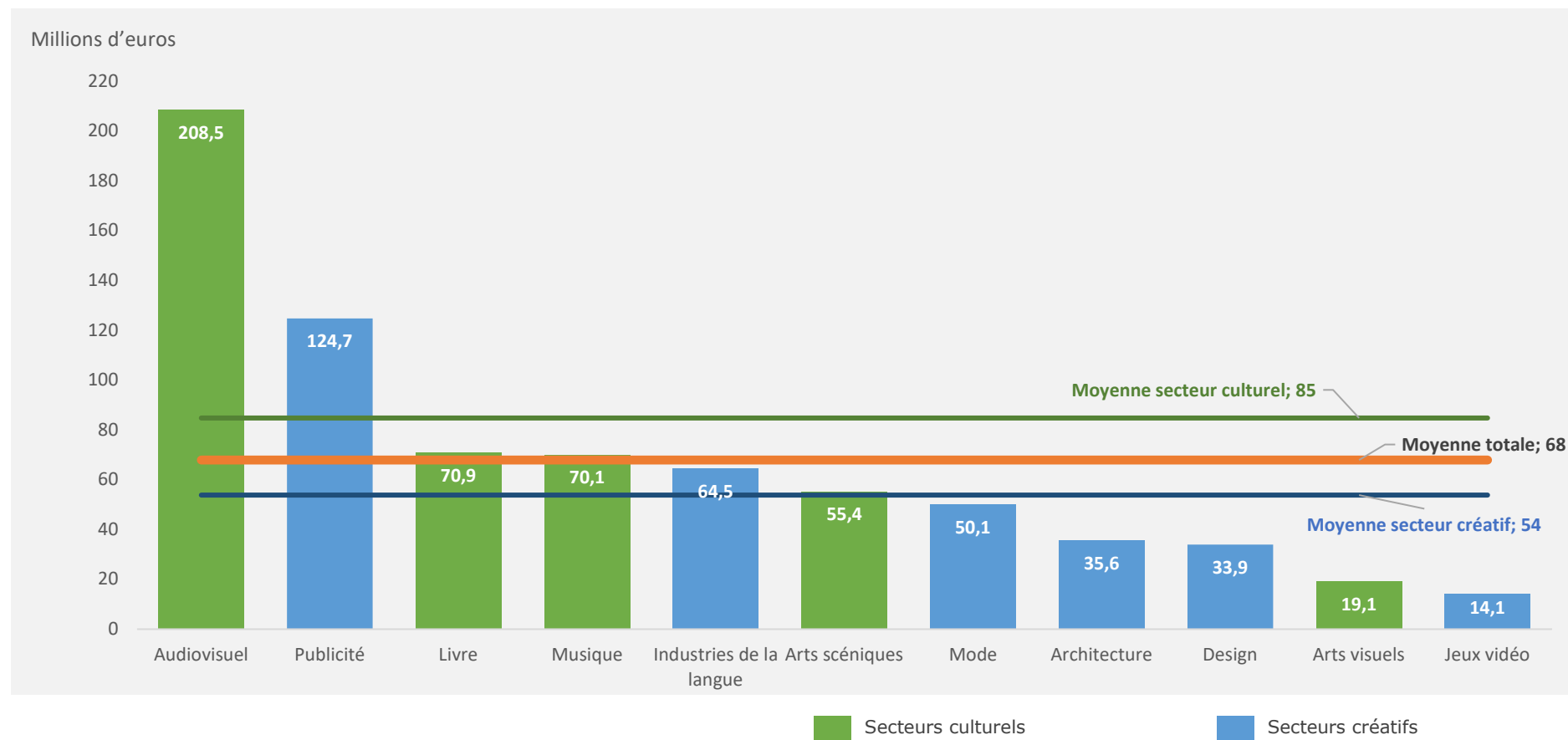
2. Analyse par secteurs

Acteurs



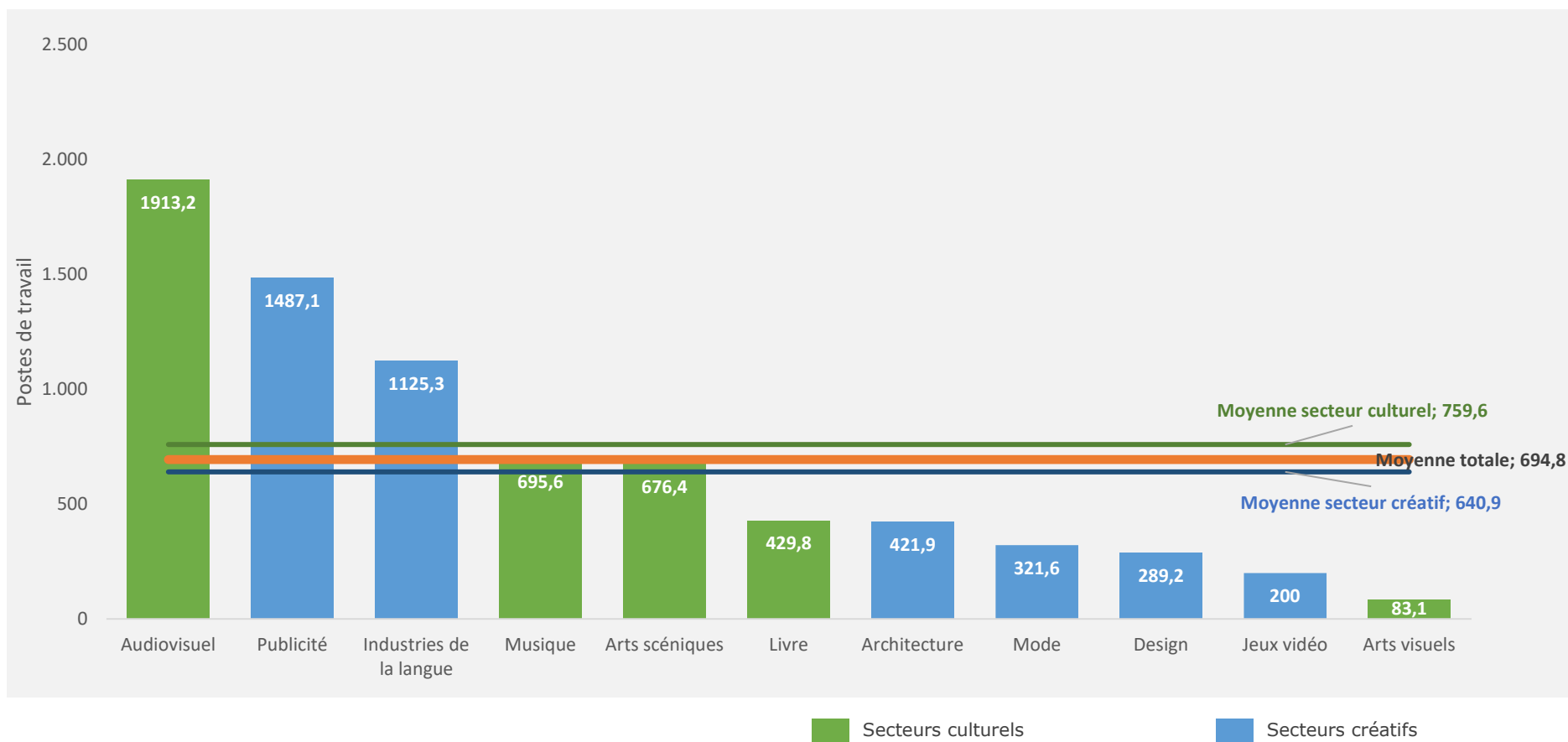
Si on analyse les données par secteur, on observe que celui des arts scéniques est celui qui réunit le plus grand nombre d'acteurs, suivi de l'audiovisuel, de la musique, du livre et de la publicité. Les secteurs culturels, à l'exception des arts visuels, occupent les premiers postes du classement en nombre d'acteurs. La mode et les jeux vidéo sont les secteurs qui rassemblent le moins d'acteurs.

Recettes

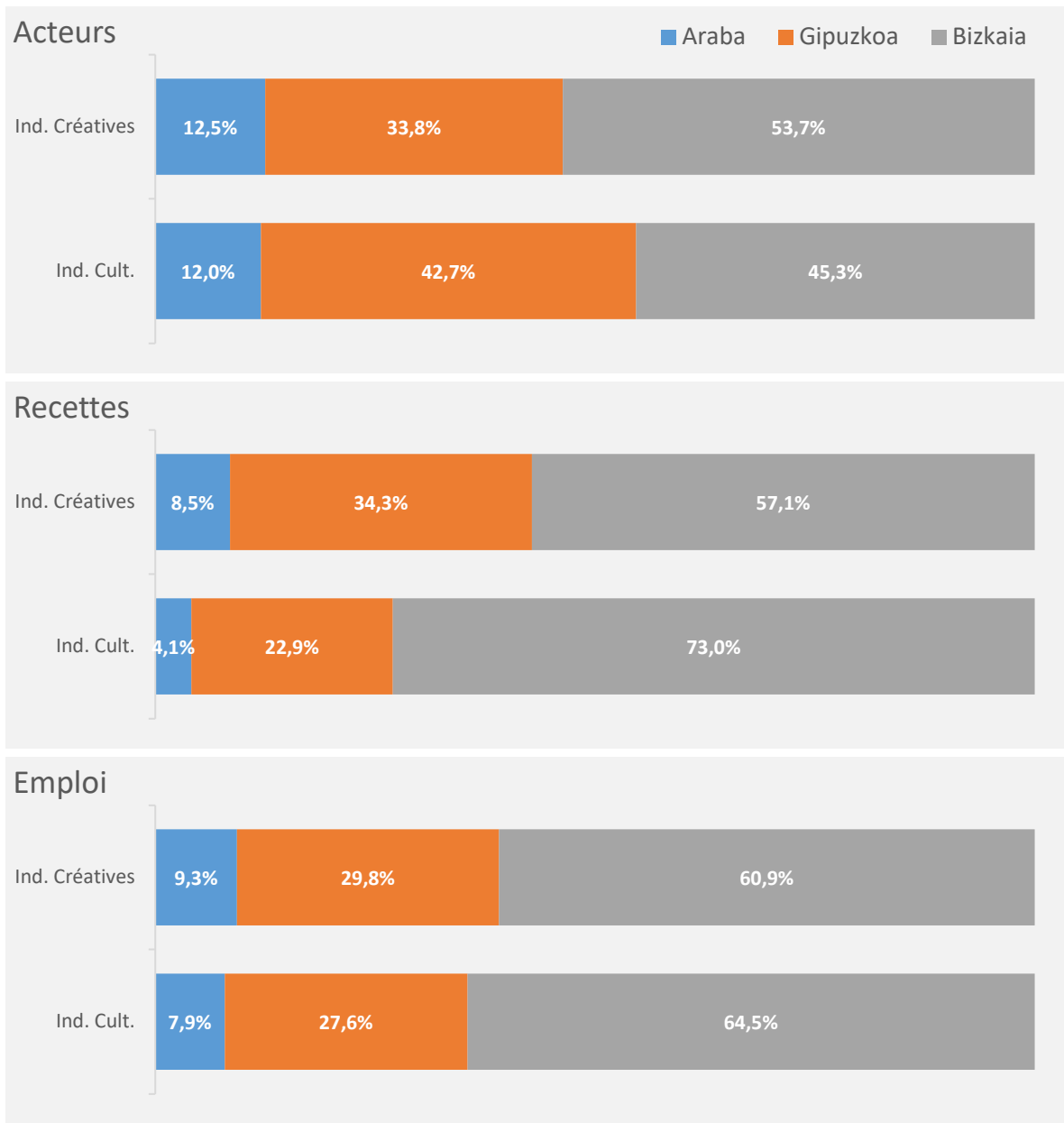


Concernant les recettes, on remarque le chiffre d'affaires de l'audiovisuel (où il faut tenir compte de l'influence de la télévision publique) et celui de la publicité, tous deux largement au-dessus des moyennes de leurs secteurs. Les secteurs qui présentent le chiffre d'affaires le plus bas sont les 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 en dernière position du classement pour l'emploi dans les secteurs culturels et créatifs.



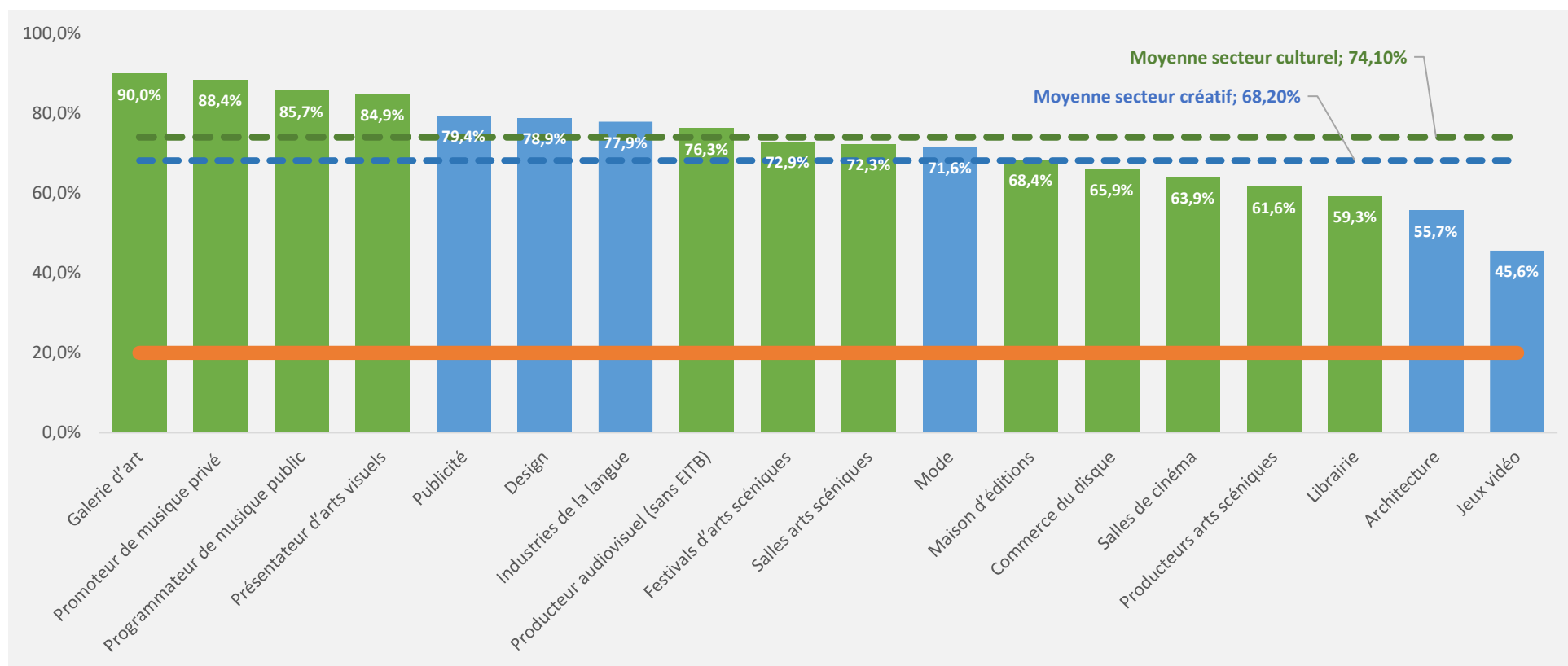
Dans les données par territoire, on distingue Bizkaia, qui se démarque du reste des territoires en nombre d'acteurs comme en chiffres d'affaires et en emploi.

Si on analyse les données suivant le domaine culturel et créatif, on observe des petites différences. Les acteurs des industries culturelles se répartissent davantage entre Bizkaia et Gipuzkoa que ceux des industries créatives, même si les recettes et l'emploi sont en proportion inférieures dans Gipuzkoa, pour lesquels Bizkaia prédomine.

Dans la répartition territoriale, la proportion entre acteurs, recettes et emplois créés est plus équilibrée dans les industries créatives.

3. Lectures transversales

80/20 recettes



■ Limite des 20 % ■ Secteurs culturels ■ Secteurs créatifs

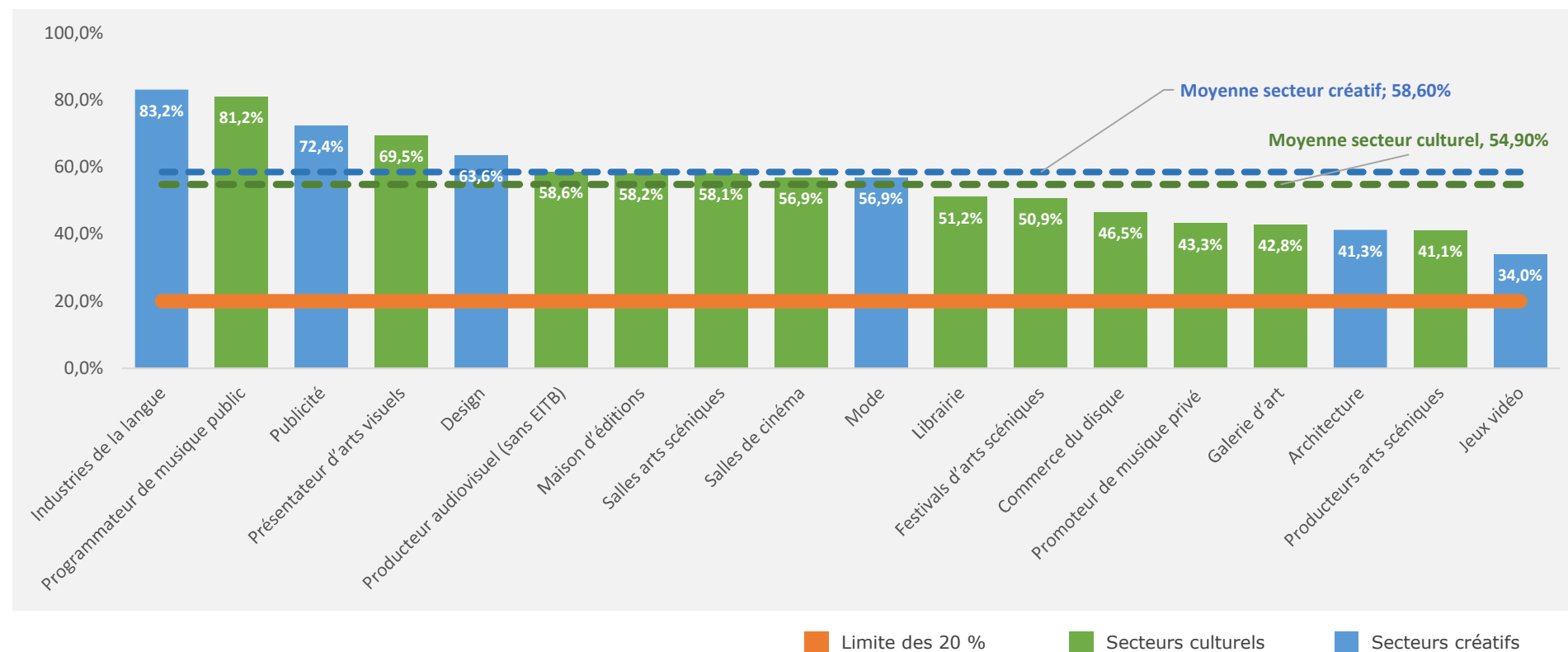
* Sans les compagnies discographiques ni les salles de concerts pour des motifs de protection des données puisque l'approche est limitée à la bande des 20 % des acteurs.

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 et réussit même à dépasser dans quatre cas les 80 %

du chiffre d'affaires du secteur : galeries d'art, promoteurs de musique privés, programmeurs de musique publics et présentateurs d'arts visuels.

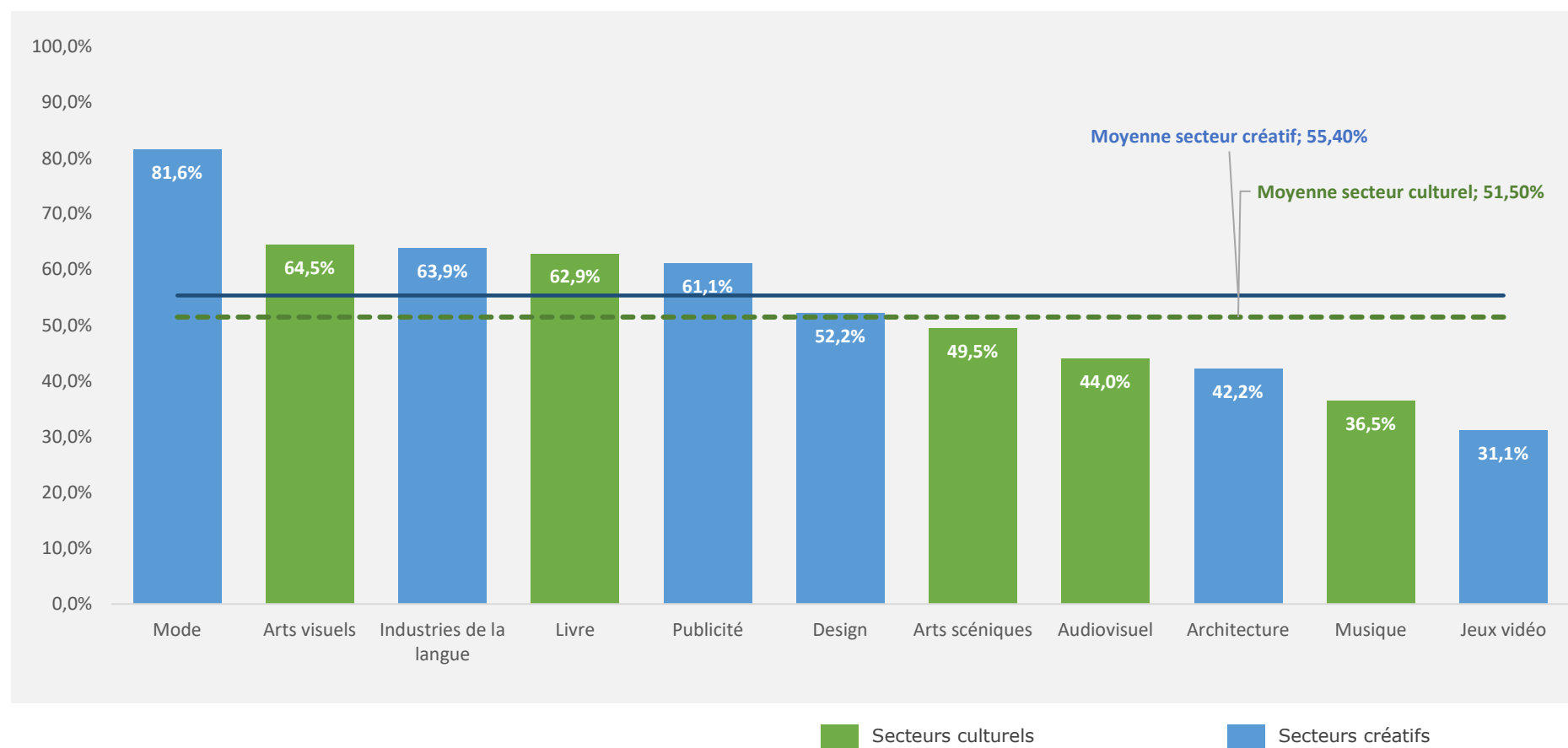
Dans le cas de l'emploi, la concentration est également évidente, même si l'asymétrie y est moins marquée. Il n'y a que dans le cas des programmeurs de musique publics et des industries de la langue que le nombre d'emplois de 20 % des acteurs dépasse 80% de l'emploi total.

80/20 Emploi



* Sans les compagnies discographiques ni les salles de concerts pour des motifs de protection des données puisque l'approche est limitée à la bande des 20 % des acteurs.

Pourcentage de femmes



Si on détaille encore davantage l'emploi en incorporant la perspective de genre, on peut distinguer les secteurs les plus féminisés et les plus masculinisés. La mode en particulier occupe un grand nombre de femmes. De même que les arts visuels, les industries de la langue, le livre et la publicité, où le nombre de femmes salariées est supérieur. Alors que leur présence est inférieure dans les secteurs de la musique et surtout, dans les jeux vidéo.