

Statistiques des arts, des industries culturelles et des industries créatives 2023

Synthèse des données

Avril 2026

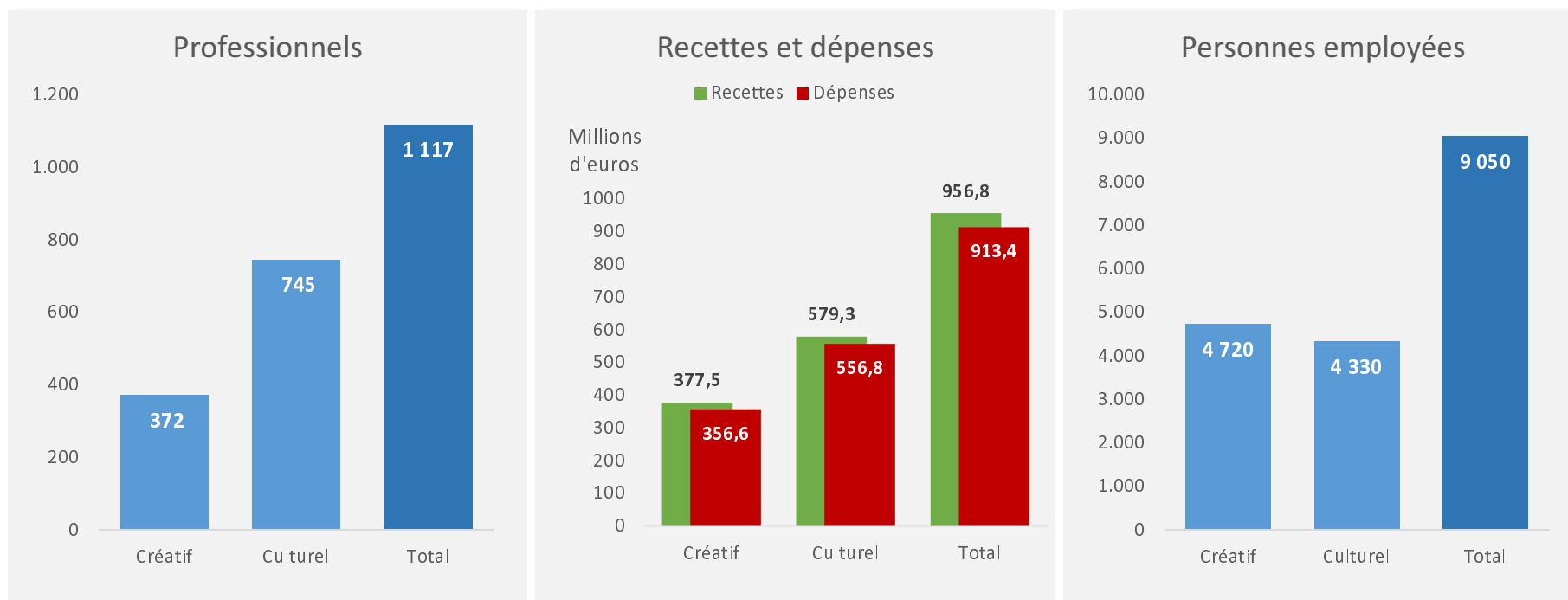


Kulturaren
Euskal Behatokia
Observatorio Vasco
de la Cultura

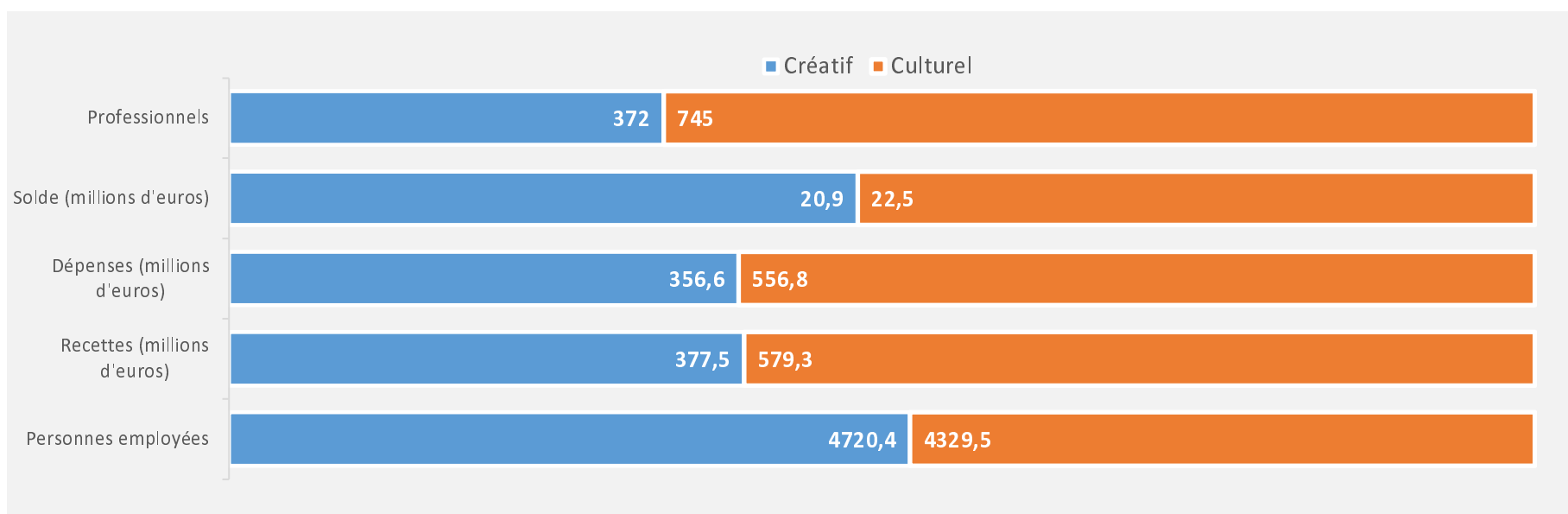
Sommaire

1. Vue d'ensemble	3
2. Analyse par secteur.....	5
Professionnels	5
Recettes	6
Emploi	7
3. Lectures croisées.....	9
80/20 recettes.....	9
80/20 emploi.....	11
Pourcentage de femmes.....	12

1. Vue d'ensemble



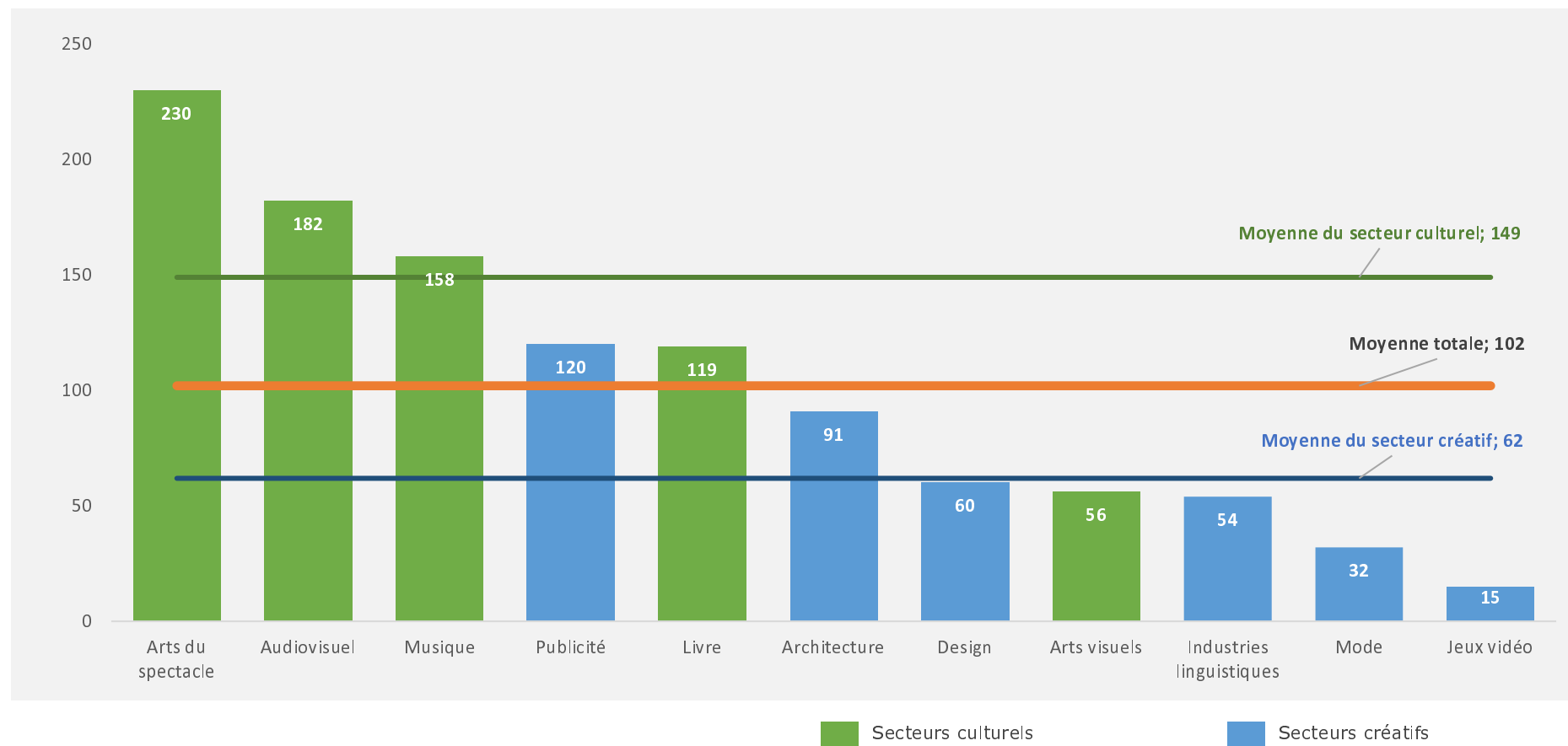
Les principaux chiffres présentés dans les Statistiques des arts et des industries culturelles et des industries créatives montrent qu'en 2023, ce secteur regroupe au total **1 117 professionnels**, génère **957 millions d'euros** de recettes et emploie **9 050 personnes**.



- **66,7 % des professionnels** pris en compte dans les statistiques appartiennent aux **secteurs culturels** ; ils génèrent **60,5 % des recettes** totales et **emploient 47,8 %** du nombre total de personnes.
- Les professionnels **des industries créatives** représentent **33,3 %** ; ils cumulent **39,5 %** des recettes totales et emploient **52,2 % des personnes actives**.
- Le **solde économique** du secteur est globalement **positif**. Le solde total du secteur créatif, soit 20,9 millions d'euros, est légèrement inférieur à celui du secteur culturel, qui s'élève à 22,5 millions d'euros.
- Le **nombre moyen de personnes employées par entreprise** atteint une moyenne de **8,1 personnes par entreprise**. Dans les **secteurs créatifs**, on compte 12,7 personnes employées par entreprise ; dans les secteurs **culturels**, ce chiffre s'élève à 5,8.

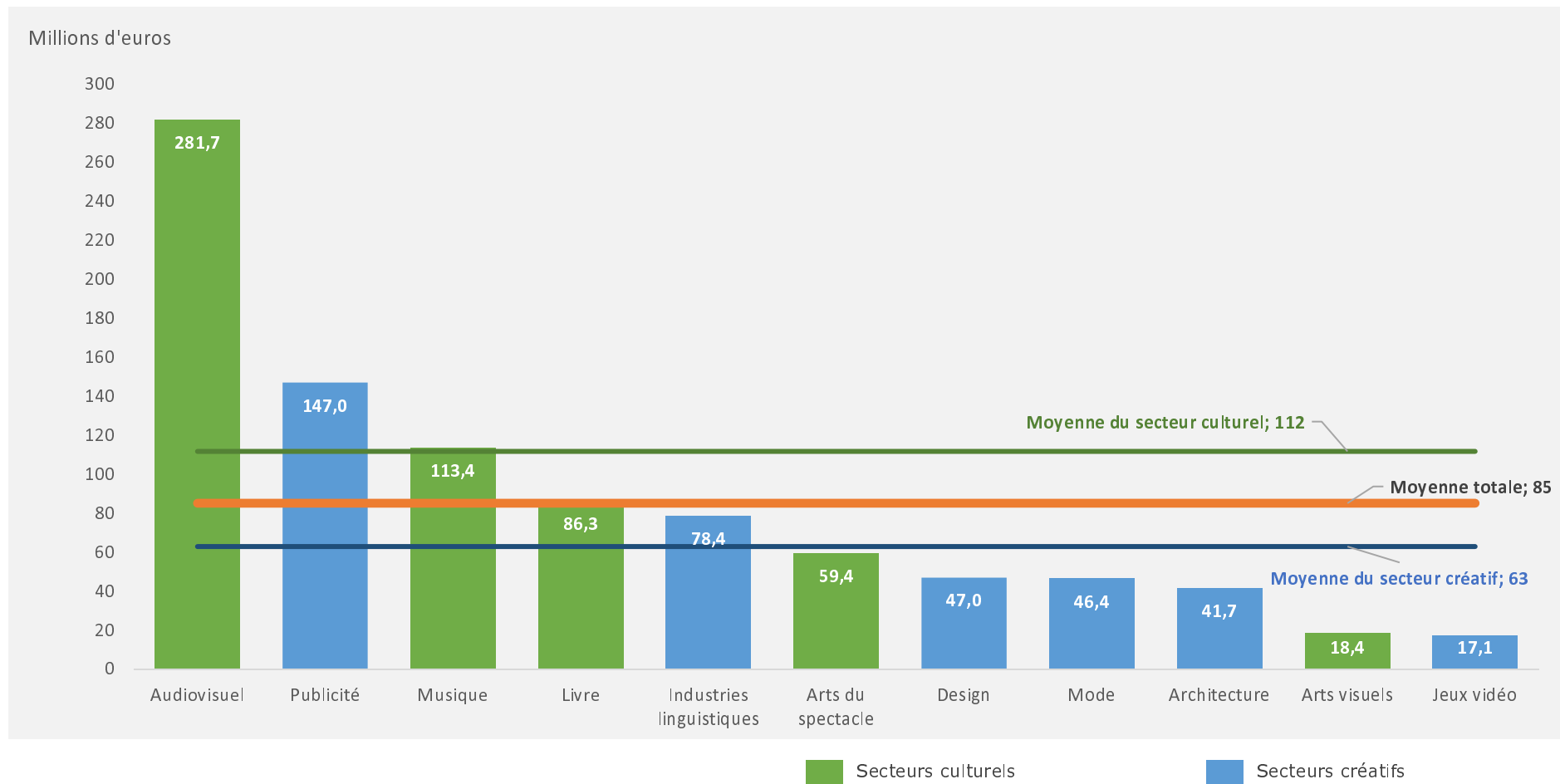
2. Analyse par secteur

Professionnels



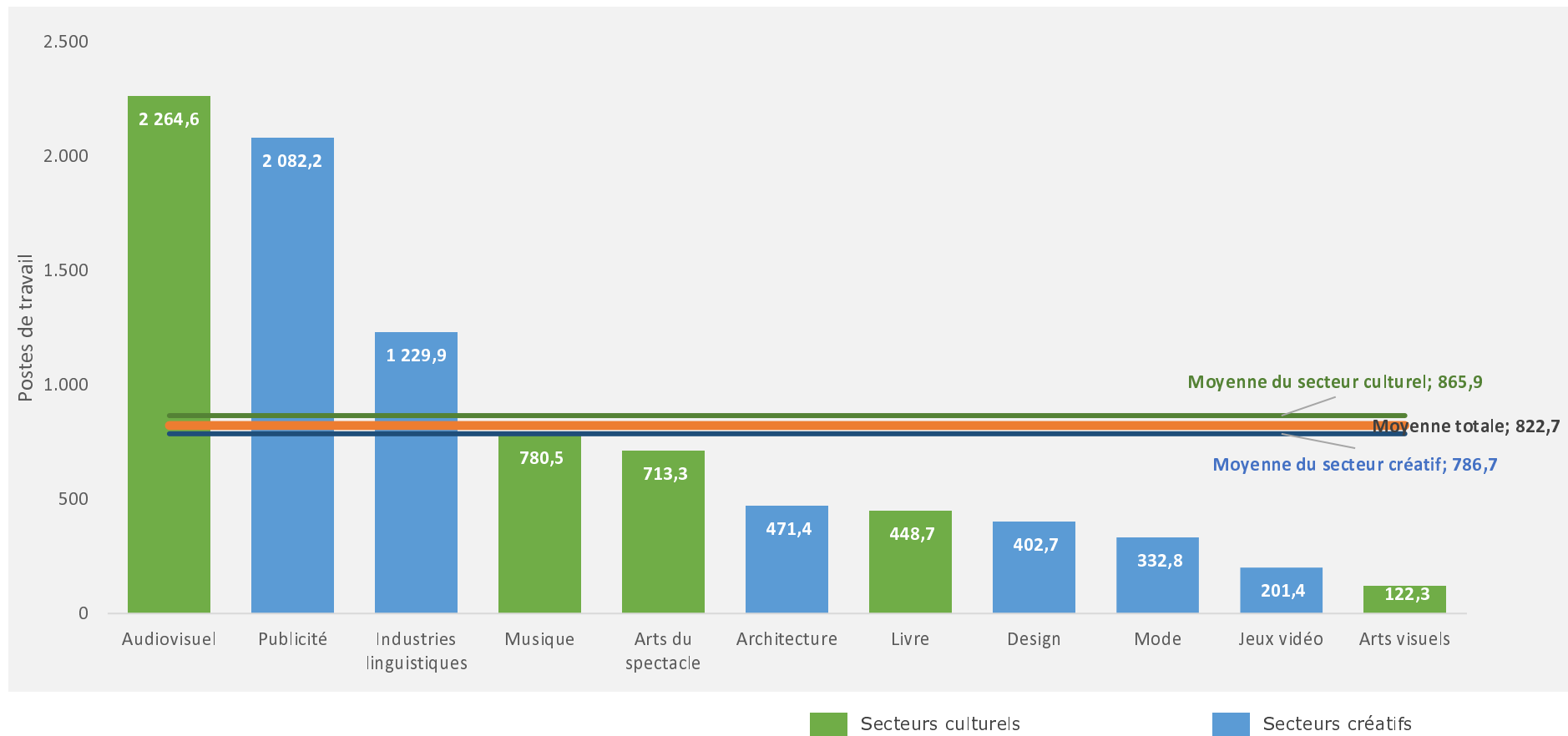
L'analyse des chiffres par secteur montre que le secteur des arts du spectacle est celui qui compte le plus grand nombre de professionnels, suivi de l'audiovisuel, de la musique, de la publicité et du livre. Les secteurs culturels, à l'exception des arts visuels, occupent les premières places du classement par nombre de professionnels. La mode et les jeux vidéo sont les secteurs les plus petits en termes de volumes de professionnels.

Recettes

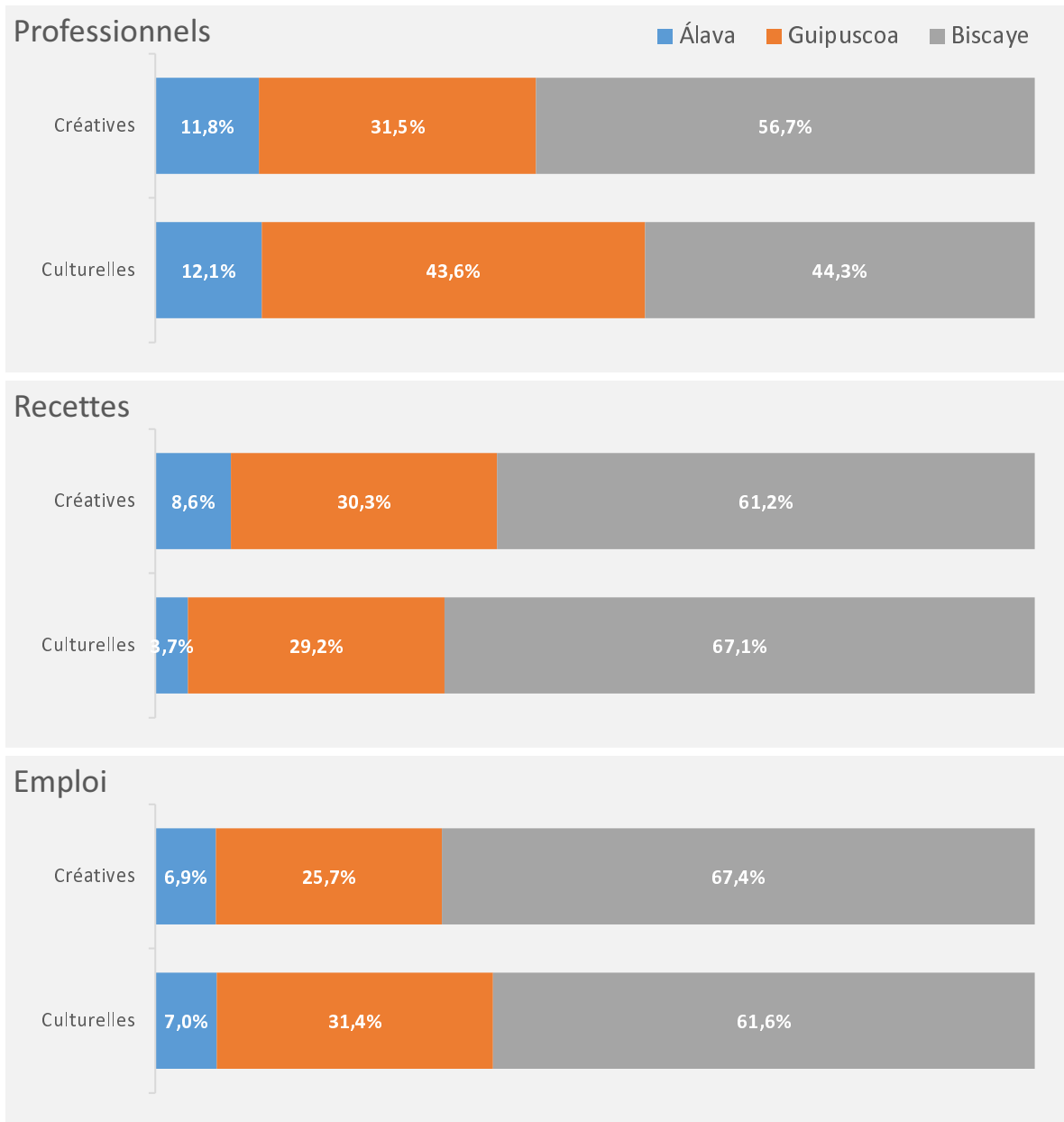


En termes de recettes, le volume de l'audiovisuel se distingue nettement — il convient de tenir compte de l'influence de la télévision publique — ainsi que celui de la publicité, tous deux très au-dessus des moyennes de leurs secteurs respectifs. Les secteurs dont le volume d'activité est le moins important sont les arts visuels, dans le cas des industries culturelles, et les jeux vidéo, dans le cas des industries créatives.

Emploi



En matière d'emploi, l'audiovisuel, la publicité et les industries linguistiques se démarquent nettement, avec des niveaux très supérieurs aux moyennes. Les arts visuels occupent la position la dernière position du classement de l'emploi parmi les secteurs culturels et créatifs.



Si l'on observe les chiffres par territoire, la Biscaye se distingue des autres territoires, aussi bien en ce qui concerne le nombre de professionnels que le volume de recettes et d'emploi.

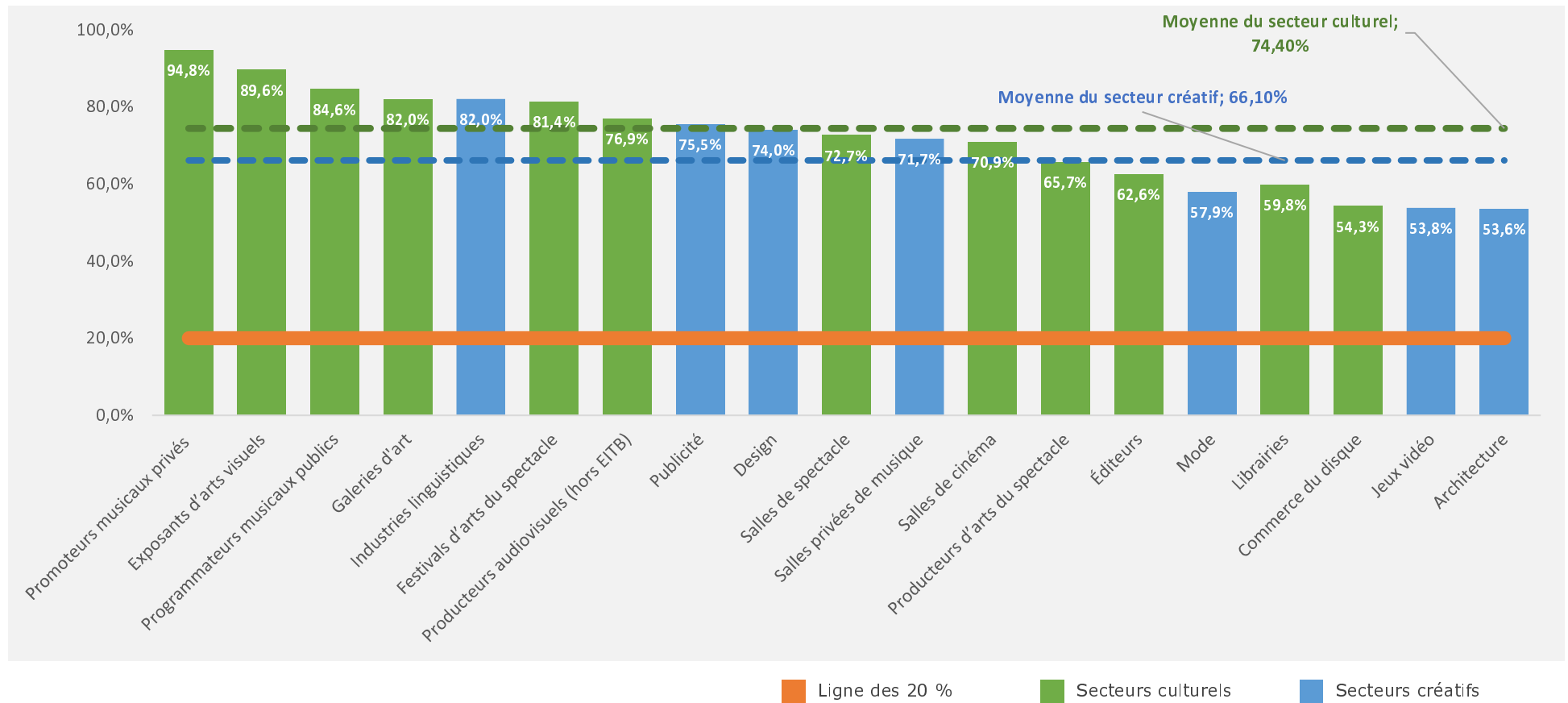
Lorsque l'on analyse les chiffres en fonction du domaine culturel et créatif, de légères différences peuvent être observées. Les professionnels des industries culturelles sont davantage répartis entre la Biscaye et le Guipuscoa que ceux des industries créatives, même si les recettes et l'emploi sont proportionnellement plus faibles au Guipuscoa, la Biscaye restant prédominante.

Les industries créatives présentent une meilleure proportion dans leur répartition

territoriale entre la carte des professionnels et les recettes qu'ils génèrent.

3. Lectures croisées

80/20 recettes

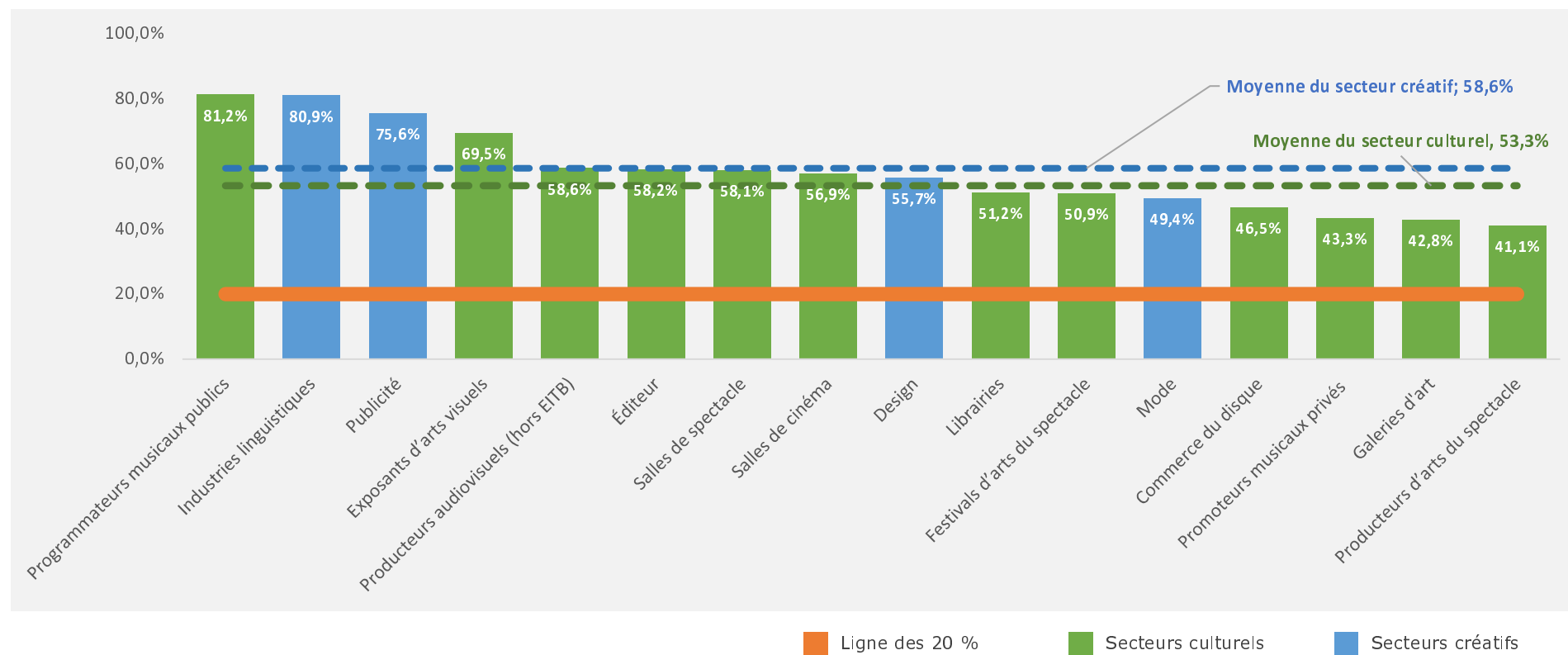


*Hors maisons de disques, pour des raisons de protection des données.

L'analyse des données selon la règle des 80/20, ou principe de Pareto — qui consiste à observer les écarts en établissant une distinction entre les 20 % de professionnels de chaque secteur générant les recettes les plus élevées et les 80 % restants — montre que, dans tous les secteurs, un nombre réduit de professionnels concentre la majeure partie des recettes. Dans six cas, cette concentration dépasse même 80 % du volume d'activité du secteur : les promoteurs musicaux privés, les exposants d'arts visuels, les programmeurs musicaux publics, les galeries d'art, les industries linguistiques et les festivals d'arts du spectacle.

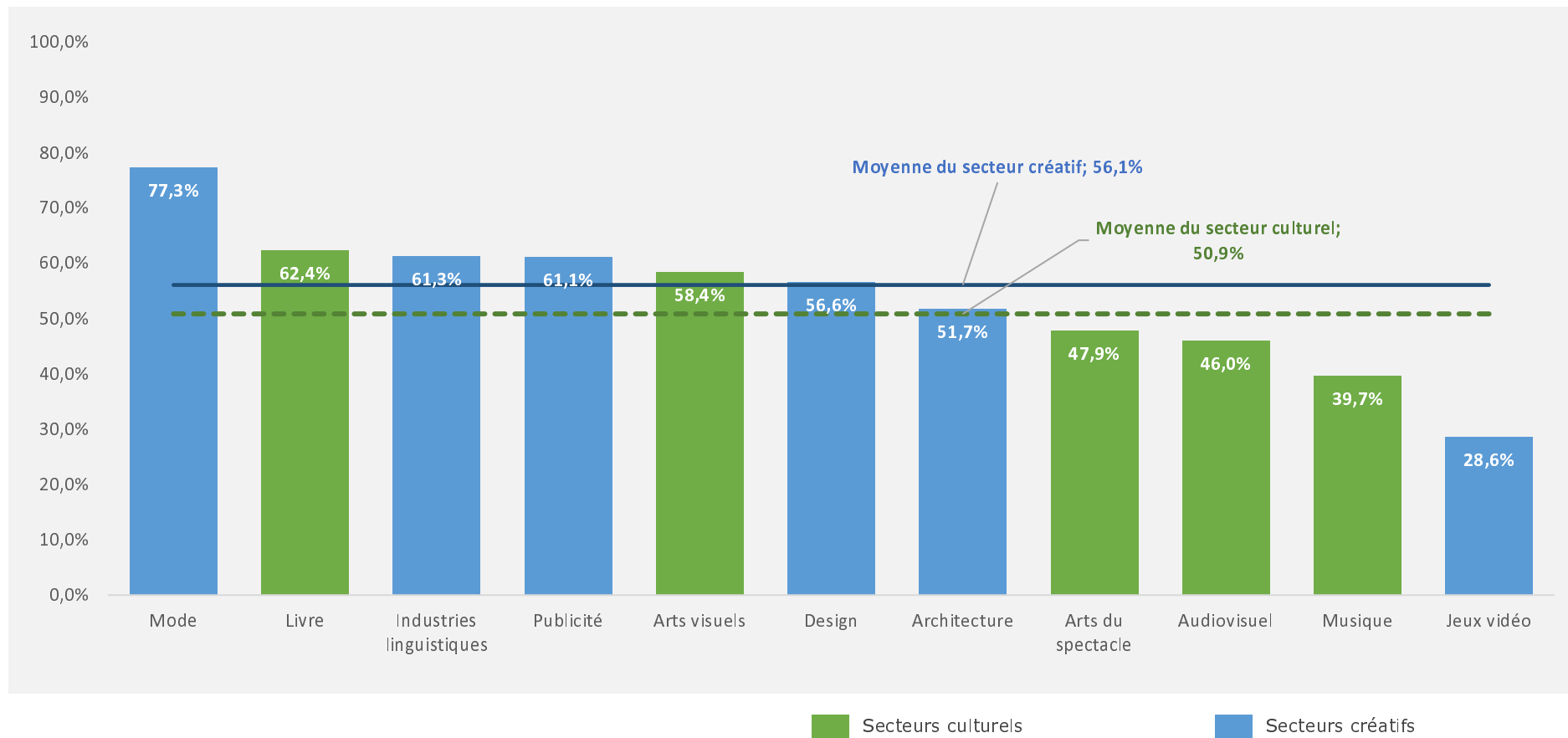
Dans le cas de l'emploi, on observe également une concentration évidente, mais avec une asymétrie moins marquée. Ce n'est que dans le cas des programmeurs publics de musique et des industries linguistiques que les 20 % de professionnels dépassent 80 % de l'emploi.

80/20 emploi



*Hors maisons de disques, pour des raisons de protection des données.

Pourcentage de femmes



Si l'on analyse plus finement l'emploi en tenant compte de la perspective de genre, on peut identifier les secteurs les plus féminisés et les plus masculinisés. La mode, en particulier, emploie un grand nombre de femmes. Le livre, les industries linguistiques, la publicité, les arts visuels et le design comptent également une proportion plus élevée de femmes dans leurs effectifs. Dans la musique et, surtout, dans les jeux vidéo, leur présence est plus faible.