

# Análisis de la dimensión económica de las Industrias Culturales y Creativas en Euskadi



Es posible consultar un registro bibliográfico de esta obra en el catálogo de la Biblioteca General del Gobierno Vasco:

[https://www.katalogoak.euskadi.eus/cgi-bin\\_q81a/abnetclop?SUBC=VEJ/J0001](https://www.katalogoak.euskadi.eus/cgi-bin_q81a/abnetclop?SUBC=VEJ/J0001)

Edición:

© Autoría: Jabier Retegi, Francisco Carrillo, Ibone Eguia,  
Mercedes Oleaga, Rakel Vázquez

Editado por:

Eusko Jaularitzaren Argiltapen Zerbitzua  
Servicio Central de publicaciones del Gobierno Vasco  
C/ Donostia- San Sebastian 1, 01010

Coordinación: Observatorio Vasco de la Cultura

Diseño y composición: Eusko Printing Service, SL

ISBN: 978-84-457-3654-8

LG G 442-2022



ESTUDIOS DE POSICIONAMIENTO DE LAS INDUSTRIAS  
CULTURALES Y CREATIVAS

# Análisis de la dimensión económica de las Industrias Culturales y Creativas en Euskadi

**Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia**

Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Vitoria-Gasteiz, 2022

# | ÍNDICE

1. RESUMEN EJECUTIVO.....	9
2. INTRODUCCIÓN .....	15
3. DEFINICIÓN Y CLASIFICACIÓN DE LAS ICCS.....	17
PERÍMETRO DE LAS RAMAS DE ACTIVIDAD CNAE-09.....	18
PERÍMETRO DE LAS OCUPACIONES CNO11 (CLASIFICACIÓN NACIONAL DE OCUPACIONES).....	20
PERÍMETRO DE LOS PRODUCTOS/SERVICIOS .....	21
4. ESTUDIO REALIZADO POR KEB-OVC .....	22
5. DEMOGRAFÍA EMPRESARIAL DE LAS ICC .....	24
6. LAS ICCS EN LOS TERRITORIOS HISTÓRICOS.....	29
7. ANÁLISIS COMPARATIVO DE LA DEMOGRAFÍA EMPRESARIAL .....	31
8. LA FORMA JURÍDICA DE LAS ICC.....	34
9. PESO DE LAS CADENAS DE VALOR EN EL EMPLEO DE LAS ICCS EN EUSKADI .....	37
10. RELACIÓN ENTRE ICCS Y LAS RAMAS DE ACTIVIDAD DE LA ECONOMÍA ....	40
11. LAS ACTIVIDADES ICCS Y EL EMPLEO DE OCUPACIONES ICCS.....	55
12. CONCLUSIONES.....	62
13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	71

<b>ANEXO 1:</b>	ACTIVIDADES INCLUIDAS EN EL PERÍMETRO DE ANÁLISIS .....	73
<b>ANEXO 2:</b>	OCUPACIONES INCLUIDAS EN EL PERÍMETRO DE ANÁLISIS .....	77
<b>ANEXO 3:</b>	PRODUCTOS Y SERVICIOS INCLUIDOS EN EL PERÍMETRO DE ANÁLISIS .....	80
<b>ANEXO 4:</b>	CRUCE DEL EMPLEO ENTRE ACTIVIDADES ICC Y RAMAS DE ACTIVIDAD .....	85
<b>ANEXO 5:</b>	ACTIVIDADES CULTURALES Y CREATIVAS CLASIFICADAS POR RAMAS DE ACTIVIDAD .....	90

## | LISTA DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b>	Segmentación de actividades ICCs en función de su naturaleza (pertenencia a ramas de actividad).....	11
<b>Tabla 2.</b>	Cruce entre cadenas de valor y Ramas de actividad .....	13
<b>Tabla 3.</b>	Clasificación de las Ocupaciones incluidas en el perímetro.....	20
<b>Tabla 4.</b>	Clasificación de los Productos y Servicios incluidos en el perímetro .....	21
<b>Tabla 5.</b>	Datos demográficos de las empresas ICCs.....	26
<b>Tabla 6.</b>	Empresas ICC por Territorios Históricos .....	30
<b>Tabla 7.</b>	Comparativa de empresas ICC por 100.000 habitantes.....	32
<b>Tabla 8.</b>	Comparativa de porcentaje de empresas ICC sobre total de empresas.....	33
<b>Tabla 9.</b>	Empresas ICC por tipo de entidad jurídica .....	35
<b>Tabla 10.</b>	Porcentaje del empleo de las actividades ICCs sobre el conjunto de la economía vasca.....	39
<b>Tabla 11.</b>	Ramas de actividad analizadas .....	41
<b>Tabla 12.</b>	Cruce entre ICCs y ramas de actividad según el empleo.....	43
<b>Tabla 13.</b>	Cruce entre ICCs Propias y ramas de actividad según el empleo.....	45
<b>Tabla 14.</b>	Distribución del empleo de las actividades culturales por ramas de actividad .....	47

<b>Tabla 15.</b>	Distribución del empleo de las actividades creativas por ramas de actividad .....	49
<b>Tabla 16.</b>	Peso de cada ámbito ICCs en cada rama de actividad (empleo de actividades ICCs).....	50
<b>Tabla 17.</b>	Segmentación de actividades ICCs en función de su naturaleza (pertenencia a ramas de actividad).....	51
<b>Tabla 18.</b>	Porcentaje que representan las actividades ICCs en su rama de actividad y en la economía vasca.....	54
<b>Tabla 19.</b>	Ranking de las 20 actividades más contratadoras de perfiles ICCs ....	56
<b>Tabla 20.</b>	Número de contrataciones de ocupaciones ICCs realizadas por empresas con actividades ICCs .....	58
<b>Tabla 21.</b>	Porcentaje de contratos con perfiles de ocupaciones ICCs del conjunto de actividades de los ámbitos creativos y culturales....	59
<b>Tabla 22.</b>	Porcentaje de contratos con perfiles de ocupaciones ICCs de actividades propias de ámbitos creativos y culturales.....	60
<b>Tabla 23.</b>	Cruce entre cadenas de valor ICCs y Ramas de actividad.....	63
<b>Tabla 24.</b>	Las cadenas de valor de las ICCs en Euskadi.....	64
<b>Tabla 25.</b>	Las ICCs en Euskadi según la naturaleza de sus actividades.....	65
<b>Tabla 26.</b>	Ficha resumen de actividades ICC de naturaleza manufacturera .....	66
<b>Tabla 27.</b>	Ficha resumen de actividades ICC de naturaleza comercial.....	66
<b>Tabla 28.</b>	Ficha resumen de actividades ICC de Edición, audiovisuales, radio, televisión e Informática .....	67
<b>Tabla 29.</b>	Ficha resumen de actividades ICC profesionales, científicas y técnicas. ....	68
<b>Tabla 30.</b>	Ficha resumen de actividades ICC educativas.....	68
<b>Tabla 31.</b>	Ficha resumen de actividades ICC recreativas y culturales .....	69

# | LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b>	Definición de las ICCs según European Commission (2016) .....	19
<b>Figura 2.</b>	Peso de las cadenas de valor en el empleo de las ICCs en Euskadi..	38
<b>Figura 3.</b>	Peso de las cadenas de valor en el empleo de las ICCs propias de Euskadi .....	38
<b>Figura 4.</b>	Esquema ilustrativo del cruce entre ICCs y ramas de actividad.....	42
<b>Figura 5.</b>	Clasificación del empleo total de las actividades ICCs (propias y auxiliares) por Ramas de actividad.....	44
<b>Figura 6.</b>	Clasificación del empleo total de las actividades ICCs (propias) por Ramas de actividad .....	46



# 1 | RESUMEN EJECUTIVO

En este documento, se presenta el resultado del proyecto desarrollado por Orkestra-Instituto Vasco de Competitividad que tiene como objeto el análisis de la dimensión económica de las Industrias Culturales y Creativas (ICCs) y de su integración en el tejido industrial de Euskadi como fuente de información que ayude al establecimiento de políticas públicas para su fomento. Además, el trabajo busca aportar elementos de contexto que permitan la interlocución cruzada con otros Departamentos del Gobierno, con el fin de favorecer conjuntamente la promoción de las ICCs.

Para ello, inicialmente se ha definido el perímetro de las ICCs (ver bibliografía), es decir, cuáles son las actividades que las componen, las ocupaciones asociadas y los productos y servicios con contenido cultural y creativo. Dicho perímetro cumple con las condiciones de poder ser agrupadas en actividades homogéneas que integren las cadenas de valor ICCs además de permitir la comparación con otros ámbitos geográficos, estar adaptadas a las características específicas de Euskadi y orientar a la definición de las políticas.

En su conjunto, las ICCs de Euskadi están compuestas por 16.886 empresas que dan empleo a 33.983 personas lo que supone el 3,84 % del empleo total. Las **industrias creativas** emplean a 13.433 personas en 9.737 empresas y suponen un 1,5 % del empleo, siendo la Arquitectura el ámbito que más empleo genera. Las **industrias culturales** emplean a 20.550 personas en 7.149 empresas y suponen un 2,34 % del empleo de Euskadi.

Analizando la evolución de las ICCs durante la última década, tanto el número de empresas de las industrias **culturales** como las **creativas** muestran una leve caída entre 2010 y 2015 y una recuperación posterior, superando los niveles iniciales. Durante la última década, las empresas **culturales** caen un -5,5 % y las empresas **creativas** presentan un aumento del 15,2 %, derivado fundamentalmente de las industrias de la lengua y del diseño, que han aumentado un 53,42 % y un 48,77 % respectivamente.

En cuanto a la distribución de las actividades ICCs por Territorios Históricos, Bizkaia representa el 51,3 % de las empresas con sede en Euskadi, Gipuzkoa el 36,4 % y Araba el 12,3 %. Dicha distribución se mantiene relativamente estable en los distintos ámbitos ICCs a excepción de Patrimonio, Museos, Archivos y Bibliotecas donde Gipuzkoa presenta un porcentaje del 46 %, Bizkaia un 38 % y Araba un 16 %.

Se han analizado las ICCs desde dos puntos de vista complementarios; 1) la perspectiva de la cadena de valor y 2) la perspectiva de la naturaleza de las actividades que las componen.

La perspectiva de la cadena de valor refleja la relación existente (flujos económicos, productos, servicios, conocimiento) entre las actividades que tienen como objetivo la producción de un bien o servicio con contenido creativo y/o cultural. Esta perspectiva es importante para entender la oferta y demanda de productos o servicios creativos y culturales y la actividad económica que esta genera en cascada.

La perspectiva de la naturaleza de las actividades (o por ramas de actividad) aporta un ordenamiento de las actividades culturales y creativas en función de la similitud del tipo de actividades (manufacturera, informática, educativa, etc.) y permite agruparlas en grupos que comparten necesidades comunes (entre otras tecnológicas, organizativas, asociativas fomento de la exportación, etc.) para su desarrollo y, por tanto, pueden dar lugar a políticas homogéneas.

Desde la perspectiva de la cadena de valor, destacan por el empleo generado el sector **Audiovisual y multimedia** (5.972 trabajadores) y **Libro y prensa** (5.853 trabajadores), **Artes Escénicas** (4.077 trabajadores) y **Arquitectura** (4.002 trabajadores). En cuanto al número de empresas, **Industrias de la lengua** (4.141 empresas) y **Arquitectura** (3.113 empresas) son las más representativas.

Las ICCs se caracterizan por su pequeño tamaño medio (2,01 trabajadores/empresa) y por estar fundamentalmente compuestas por personas autónomas (60,2 % en las industrias **culturales** y 74 % en las industrias **creativas**).

Si observamos las ICCs según su naturaleza (pertenencia a ramas de actividad), la información analizada permite establecer seis segmentos diferenciados tal y como se puede apreciar en la tabla siguiente. Las actividades asignadas a cada segmento identificado en la tabla constituyen más del 90 % del empleo total de cada segmento o rama de actividad. Además, también se muestran en la tabla las actividades que constituyen el porcentaje restante de cada rama de actividad.

**TABLA 1. SEGMENTACIÓN DE ACTIVIDADES ICCS EN FUNCIÓN DE SU NATURALEZA (PERTENENCIA A RAMAS DE ACTIVIDAD)**

	Manufactureras	Comerciales	Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión e Informática	Actividades profesionales, científicas y técnicas	Educación	Actividades recreativas y culturales
<b>Porcentaje del empleo total ICC</b>	<b>11,8 %</b>	<b>3,9 %</b>	<b>24,0 %</b>	<b>33,6 %</b>	<b>10,8 %</b>	<b>15,8 %</b>
Empleo de los ámbitos representados (> 90 %) de la rama de actividad	Libro y prensa. Artes gráficas, preimpresión e impresión de libros  Fabricación de Moda	Libro y prensa. Comercialización.	Audiovisual y multimedia  Libro y prensa	Arquitectura  Publicidad  Diseño  Traducción e interpretación  Artes visuales	Industrias de la lengua  Música	Artes escénicas  Artes visuales  Patrimonio, archivos, museos y bibliotecas.
Resto (<10 %)	Música	Música	Música Videojuegos Publicidad/Portales web	Patrimonio, archivos, museos y bibliotecas Artes escénicas Libro y Prensa Audiovisual y multimedia		

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

Las actividades ICCs son altamente representativas en las ramas de actividad de la economía relacionadas con **J. Edición, audiovisuales, radio, televisión e Informática (incluye telecomunicaciones)** y en **R. Actividades recreativas y culturales** con porcentajes de 24 % y 33,6 % respectivamente. Aproximadamente uno de cada tres empleos en dichas ramas de actividad corresponde a empresas que operan en actividades creativas o culturales.

Esta perspectiva de la rama de actividad permite clasificar las actividades en función de su naturaleza (manufacturera, comercial, etc.). Esta clasificación es importante para, entre otras cuestiones; evaluar problemas homogéneos entre distintas actividades, aunque pertenezcan a cadenas de valor distintas, facilitar la interlocución con otros Departamentos del Gobierno, coordinar las políticas, identificar y evaluar indicadores de desempeño o de evaluación de políticas o establecer requerimientos comunes para incorporar nuevas tecnologías.

En la tabla siguiente, se puede observar la relación entre las cadenas de valor y la naturaleza de las actividades identificadas por la rama de actividad. Se han identificado 26 subsegmentos homogéneos que comparten cadena de valor y rama de actividad.

**TABLA 2.** CRUCE ENTRE CADENAS DE VALOR Y RAMAS DE ACTIVIDAD

	C. Industria manufacturera	G. Comercio	JA. Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión	JC. Informática	M+N. Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios auxiliares	P. Educación	R. Actividades recreativas y culturales
ARTES ESCÉNICAS							
ARTES VISUALES							
AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA							
LIBRO Y PRENSA							
MÚSICA							
PATRIM., MUSEOS, ARCH. Y BIBLIOT.							
ARQUITECTURA							
DISEÑO							
INDUSTRIAS DE LA LENGUA							
MODA FABRICACIÓN							
PUBLICIDAD							
VIDEOJUEGOS							

**Fuente.** Elaboración propia.

Desde el punto de vista de los contratos realizados en ocupaciones catalogadas como ICCs, entre las 20 actividades que más contratos (2019-2020) han realizado de personas en ocupaciones de este tipo, 9 no son actividades incluidas en el perímetro establecido como ICCs (CNAE 4 dígitos). Entre estas, destacan por la cantidad de contratos **7860. Actividades de las empresas de trabajo temporal y 9499. Otras actividades asociativas n.c.o.p.** La duración media de los contratos varía considerablemente según la rama de actividad. Las actividades **manufactureras** presentan una duración media de sus contratos más alta que el resto de las actividades (57,1 días). Sin embargo, las actividades de **Producción y postproducción cinematográfica, video y TV** realizan contratos de una duración media inferior a los 7 días.

Además, se constata que las actividades **culturales** en su conjunto presentan un porcentaje de contrataciones (69,6 %) con perfiles ICCs mayor que las actividades **creativas** (45,9 %).

Como consecuencia del trabajo realizado, se recomienda realizar un análisis de las políticas públicas de fomento de las ICCs tanto en Euskadi como en otros entornos geográficos y verificar la cobertura de las cadenas de valor y los segmentos por ramas de actividad.

Por la diversidad de actividades en cuanto a la cadena de valor en la que están ubicadas y su naturaleza, es necesario el establecimiento de los subsegmentos prioritarios identificando su relación con otros Departamentos del Gobierno con el fin de coordinar las políticas de fomento de las ICCs. En este sentido, aunque en algunos casos puedan estar muy solapadas, es necesario distinguir las ayudas a las empresas ICCs de las ayudas para potenciar la componente creativa o cultural de sus actividades.

Además, teniendo en cuenta el gran número de autónomos y el tamaño de empresa bajo, se recomienda analizar la potencialidad de colectivización/mutualización de planes de desarrollo de los distintos ámbitos. Mediante una participación de los agentes implicados y el establecimiento de mesas sectoriales, es necesario identificar planes de transformación que permitan al sector, avanzar en su posicionamiento ante las tres transiciones, así como su relación con la Agenda 2030.

## 2 | INTRODUCCIÓN

El objetivo de este documento es analizar las Industrias Culturales y Creativas (ICCs) de Euskadi en su vertiente como actividad económica, es decir, en su capacidad de generar flujos económicos, inversión y empleo. El informe *Priority Sector Report: Creative and Cultural Industries* elaborado por Power, para el *European Cluster Observatory* sitúa a Euskadi en 2009 como una de las regiones de Europa con un mayor porcentaje de empleo en ICCs de Europa. En concreto, establece dicho porcentaje en un valor superior al 4 % del empleo total.

Además, en el mismo informe, se establece que la actividad en ICCs, está fuertemente influenciada por la realidad regional y muestra una clara concentración urbana. Así, entre las 15 ciudades con un mayor porcentaje de empleo en ICCs (con valores superiores al 4,11 %) se mencionan las siguientes: Stockholm (SE), Inner London (UK), Praha (CZ), Roma (IT), Oslo (NO), Helsinki (FI), Zurich (CH), Oxford (UK), Hamburgo (DE), Viena (AT), Utrecht (NL), Bratislava (SK), Amsterdam (NL), Budapest (HU) y París (FR).

En el citado documento, también se correlaciona la actividad innovadora de las regiones con la presencia de ICCs aunque la relación entre su actividad y el comportamiento innovador general de la región no se puede considerar probado.

Siendo estos datos globales significativos e interesantes y teniendo en cuenta la variedad de actividades englobadas dentro de las ICCs, sin embargo, para el establecimiento de políticas asociadas al sector, es necesario un mayor grado de detalle en el análisis. Al menos, se requiere una mayor segregación de las actividades y un análisis multivariable que tenga en cuenta otros aspectos asociados a la actividad económica y que permitan comparar la dimensión e importancia económica de las ICCs respecto a otros sectores y a su vez respecto a otros contextos regionales.

Con ese objetivo en mente, este documento, profundiza en las ICCs en Euskadi como fenómeno económico tratando de visualizar su complejidad y dimensión de manera que pueda servir de base para el establecimiento de políticas públicas. Por tanto, se trata de cuantificar la dimensión de las ICCs de Euskadi como realidad económica, comprender la relación existente y ubicar las

ICCs en el conjunto de la actividad económica de Euskadi y aportar elementos de contexto que permitan la interlocución cruzada con otros Departamentos del Gobierno, con el fin de favorecer conjuntamente la promoción de las ICCs.

Para poder enmarcar el alcance del documento, es necesario hacer una serie de consideraciones.

Es evidente que los efectos en la sociedad de la Cultura y las actividades asociadas sobrepasan su mera consideración económica y contribuyen a otros aspectos esenciales como la cohesión social, el bienestar, el fomento del espíritu crítico, la calidad de vida y otros. Sin embargo, en este proyecto de investigación, aun siendo conscientes de que se trata de una visión parcial, se busca profundizar en las ICCs desde su consideración económica, es decir, como sector generador de actividad económica, tratando de dotar al análisis de elementos comparativos con el resto de los sectores constitutivos de la economía. En este sentido, quedarán excluidas, por ejemplo, las actividades de carácter “aficionado” con dimensión cultural.

También queda excluido de este análisis el sector de “Comercialización de la Moda”, ya que el objetivo es conocer la dimensión económica de las ICCs y contar con una fuente de información que ayude al establecimiento de políticas públicas para su fomento. En este escenario y haciendo un análisis de la revisión del perímetro y de los sectores en los que en la actualidad la Dirección de Cultura está orientando su política, se ha tomado la decisión de incluir el sector de fabricación de la moda, pero no el sector de comercialización.

También se ha demostrado el efecto arrastre que puede generar la cultura en otros sectores. No obstante, dicho efecto no queda evaluado en el tipo de análisis económico que se ha realizado para este informe. (p.ej. efecto Guggenheim). La valoración de este impacto requeriría de la realización de una investigación diferenciada.

En segundo lugar, la Cultura genera actividad en otros sectores que de forma parcial forman parte de su cadena de valor (p.ej. Sector de Edición de Libros). No resulta sencillo alcanzar un nivel de detalle que permita segregar la actividad económica de un sector provocado por distintos sectores al nivel deseado. Por tanto, siendo conscientes de que se trata de una aproximación, se asignarán sectores al perímetro de análisis y se entenderá que por su nivel de relación son constitutivos de lo que llamaremos ICCs. Por otra parte, se podrán distinguir otras Industrias Conexas que podrán contribuir de forma parcial al desarrollo de las ICCs.

En tercer lugar, analizando la literatura, no hay una consideración única de lo que constituyen las ICCs. En el marco de este proyecto, en su primera fase, se ha acordado el perímetro de análisis y los sectores que constituyen las ICCs. Como base de análisis, se ha partido de las propuestas del *European Cluster Observatory* (Industrias Culturales y Creativas) y del Observatorio Vasco de la Cultura (KEB-OVC).

Por último, la disponibilidad de datos es esencial y de una primera aproximación al perímetro de análisis, se puede observar que un nivel de detalle de CNAE 4 dígitos será necesario para poder segregar la actividad económica de las ICCs del resto de actividades de forma eficiente. Siendo así, en este trabajo se presentarán los datos del sector en aquellas variables en las que los datos estén disponibles o se puedan realizar explotaciones personalizadas que permitan salvar el secreto estadístico.



3

## DEFINICIÓN Y CLASIFICACIÓN DE LAS ICCs

Tal y como se menciona en Power (2011), existe una extensa literatura sobre los distintos términos y los debates relativos a las ICCs. Aunque presentan diferencias, los términos utilizados por los diferentes autores tienen mucho en común. Comparten la preocupación sobre unas industrias que han sido a menudo marginalizadas en los análisis y políticas industriales y económicas y que sin embargo se reconocen ahora como un campo económico importante por mérito propio. En la publicación mencionada, el autor propone como definición de las ICCs, aquellas relacionadas con la creación y provisión de productos, servicios o actividades comercializables que dependen de contribuciones creativas y culturales para su valor.

Teniendo en cuenta las consideraciones planteadas en la introducción de este documento, como primera fase y para su buen fin, ha sido necesario definir el perímetro de las ICCs para las que se ha realizado la evaluación de su dimensión económica. Para ello, se han identificado las actividades que constituyen las ICCs, las ocupaciones asociadas con las ICCs y los productos y servicios derivados de las ICCs.

Un aspecto fundamental del perímetro identificado es que cumpliera con los siguientes requisitos:

- ♦ Comparabilidad con otros ámbitos geográficos. El perímetro definido debe permitir la comparación de la actividad relacionada con las ICCs de otros ámbitos geográficos a nivel de comunidades autónomas, pero también con otros estados de la Unión Europea. Para ello, es imprescindible tener en cuenta las actividades recogidas en los estándares europeos de perímetro de actividades ICCs.

- ◆ Integración de las actividades constituyentes de las distintas cadenas de valor. El perímetro identificado debe permitir una descripción suficientemente completa de las distintas cadenas de valor asociadas con los productos y servicios culturales y creativos.
- ◆ Adaptación a las características específicas de Euskadi. El perímetro definido también permite la adaptación a las características específicas de Euskadi y su adecuada integración con la estrategia RIS3 donde se recogen las ICCs como uno de los siete ámbitos de especialización con un catálogo de actividades definido. En este sentido los trabajos previos realizados por el Dpto. de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco y de Kulturaren Euskal Behatokia (KEB) -Observatorio Vasco de Cultura (OVC) han sido utilizados como referencia y puntos de partida.
- ◆ Orientación a la definición de las políticas. La definición del perímetro y los análisis posteriores deben contar con una perspectiva práctica que permita una implantación focalizada de las políticas de fomento y desarrollo de las ICCs. Entre otras cuestiones debe poder identificar la relación existente entre actividades clasificadas como ICCs y políticas públicas desarrollados por los distintos departamentos de las entidades públicas en sus distintos niveles.

El detalle del proceso seguido para la definición del perímetro y las conclusiones obtenidas, así como una revisión de la literatura sobre la cuestión se recogen en el documento Orkestra (2021).

### Perímetro de las Ramas de Actividad CNAE-09

En primer lugar, ha sido necesario establecer las actividades que constituyen las actividades de las ICCs. De cara a una definición suficientemente precisa es necesario identificar las ramas de actividad (CNAE) que responden a los criterios del estudio a un nivel de detalle de 4 dígitos<sup>1</sup>.

Para ello, se han analizado varias referencias externas que son las siguientes:

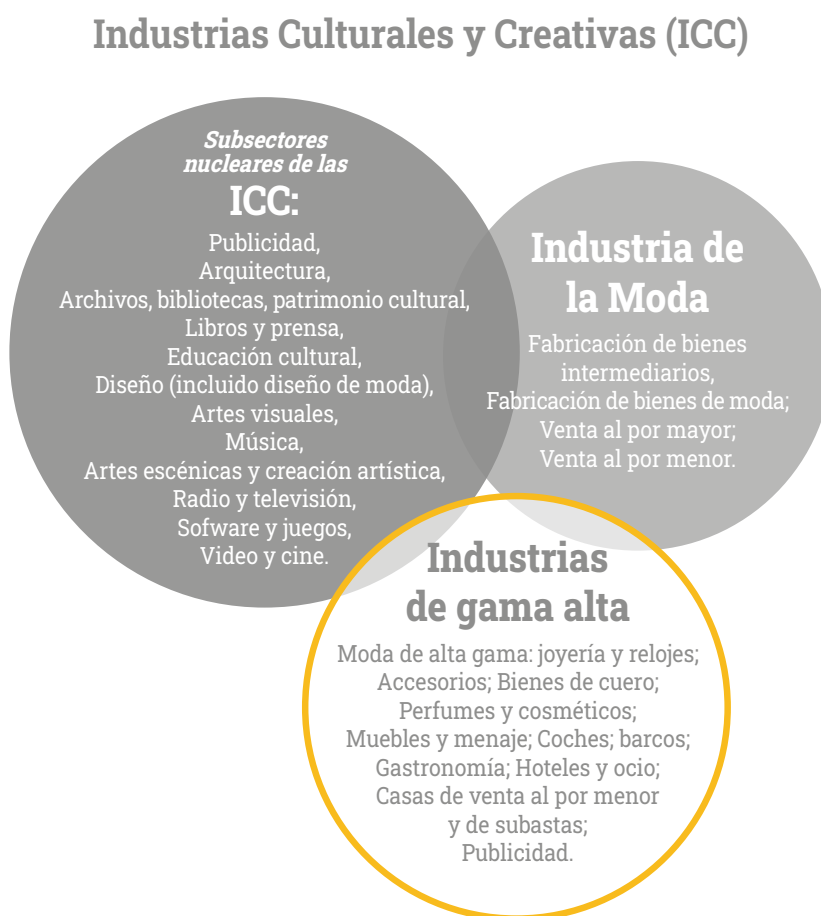
- ◆ *Priority Sector Report: Creative and Cultural Industries. European Cluster Observatory.* 2011
- ◆ Delimitación conceptual de las ICCs en EUSKADI. Kulturaren Euskal Behatokia. Observatorio Vasco de la Cultura. Kultura eta Hizkuntza Politika Saila. Eusko Jaurlaritza.
- ◆ Análisis sectorial del potencial impacto y recuperación de la crisis de la COVID-19 en las empresas vascas. 2020. Orkestra-Instituto Vasco de Competitividad. 2020.
- ◆ Diagnóstico de las ICCs en la ciudad de Vitoria- Gasteiz. Orkestra - Instituto Vasco de Competitividad. 2017.
- ◆ *Boosting the competitiveness of cultural and creative industries for growth and Jobs.* (EASME/ COSME/2015/003). European Commission

---

<sup>1</sup> En algunas ramas de actividad ha sido necesario realizar un análisis individualizado de las empresas.

La estructuración de las actividades se ha realizado basándose en el documento *“Boosting the competitiveness of cultural and creative industries for growth and Jobs. (EASME/COSME/2015/003). European Commission”* con el fin de mejorar la comparabilidad con otros entornos. Dicha publicación distingue las ICCs en tres bloques diferenciados: el núcleo de las ICCs (las industrias creativas y las industrias culturales), la industria de la moda y las actividades alto de gama.

**FIGURA 1. DEFINICIÓN DE LAS ICCs SEGÚN EUROPEAN COMMISSION (2016)**



**Fuente.** European Commission (2016).

Con relación al último bloque mencionado, cabe destacar que existen una serie de actividades que, estando incluidas en ramas de actividad ajenas a las ICCs, en su segmento “alto de gama (*high-end industries*)” pueden tener una vertiente creativa, como pueden ser la Gastronomía, la joyería, la automoción y otros. Desde una consideración de explotación de bases de datos estadísticos, no es posible segregar los datos de su vertiente económica y la evaluación de su dimensión económica requeriría de estudios específicos ad-hoc. Por tanto, se ha decidido no incluirlo en este informe.

El perímetro establecido debe permitir tener una imagen clara de la globalidad de la dimensión económica de las ICCs, de cada uno de los ámbitos que las componen y debe permitir también la comparación con otras referencias externas. En este sentido, es importante distinguir las ramas de actividad que constituyen el núcleo de las ICCs (actividades que en un alto grado tienen un componente cultural-creativo) de aquellas ramas (auxiliares) que parcialmente constituyen parte de la cadena de valor de las ICCs pero que participan de otras.

Las 70 ramas de actividad incluidas en el perímetro de análisis se presentan en el anexo 1 clasificadas en las siguientes categorías:

- ◆ Actividades culturales propias
- ◆ Actividades culturales auxiliares
- ◆ Actividades creativas propias
- ◆ Actividades creativas auxiliares

### Perímetro de las Ocupaciones CNO11 (Clasificación Nacional de Ocupaciones)

Para la definición del perímetro de las ocupaciones relacionadas con las ICCs a incluir, se han analizado los siguientes documentos:

- ◆ Análisis de las Empresas, Empleos y Mercado de Trabajo del ámbito cultural en la CAE. 2021.
- ◆ *ESS-net Culture: European Statistical System Network on Culture*. Final report. Eurostat. 2012.

Tras analizar las ocupaciones incluidas dentro de las ICCs en cada una de las publicaciones, se han incluido 56 ocupaciones clasificadas de la siguiente manera.

**TABLA 3. CLASIFICACIÓN DE LAS OCUPACIONES INCLUIDAS EN EL PERÍMETRO**

Culturales	Creativas
◆ Actividades recreativas, culturales y deportivas	◆ Analistas y diseñadores de software y multimedia
◆ Archivistas, bibliotecarios y afines	◆ Arquitectos y urbanistas
◆ Artesanos	◆ Diseñadores
◆ Artistas creativos e interpretativos	◆ Industrias de la lengua
◆ Escritores y periodistas	◆ Publicistas
◆ Oficiales y operarios de artes gráficas	◆ Videojuegos
◆ Técnicos en grabación audiovisual y radiodifusión	◆ Moda Fabricación
	◆ Moda Comercialización

**Fuente.** Elaboración propia a partir de KEB (2021) y ESS-net Culture (2012).

El listado de ocupaciones analizadas de acuerdo con la clasificación CNO11 está incluido en el anexo 2.

### Perímetro de los Productos/Servicios

Para la definición del perímetro de los productos y servicios relacionadas con las ICCs a incluir se ha tomado como referencia el documento: *ESS-net Culture: European Statistical System Network on Culture. Final report. Eurostat. 2012*

En el anexo 3, se presentan los productos y servicios incluidos clasificados según las siguientes categorías:

**TABLA 4. CLASIFICACIÓN DE LOS PRODUCTOS Y SERVICIOS INCLUIDOS EN EL PERÍMETRO**

◆ Arquitectura	◆ Libros y prensa (parcialmente)
◆ Artes escénicas	◆ Patrimonio, archivos y bibliotecas
◆ Artes escénicas (parcialmente)	◆ Patrimonio, archivos y bibliotecas (parcialmente)
◆ Artes visuales	◆ Productos interdisciplinarios para varios ámbitos
◆ Audiovisual y multimedia	◆ Productos interdisciplinarios para varios ámbitos (parcialmente)
◆ Audiovisual y multimedia (parcialmente)	◆ Publicidad
◆ Idiomas	
◆ Libros y prensa	

**Fuente.** Elaboración propia a partir de ESS-net Culture (2012).

4

## ESTUDIO REALIZADO POR KEB-OVC

En 2021, KEB-OVC ha publicado un estudio titulado “Análisis de las empresas, empleos y mercado de trabajo del ámbito cultural y creativo en la CAE (2019)” (KEB, 2021) donde se presentan datos de los últimos 10 años (período 2009-2019).

En dicho estudio, se menciona que *“observando la evolución de los datos, de 2009 a 2014 el tejido empresarial cultural desciende en un 16,2 %, pasando de 6.350 empresas culturales en 2009 a 5.322 en 2014. A partir de ese año se advierte un punto de inflexión y un cambio de tendencia con una ligera variación en 2017. El conjunto del tejido empresarial de la CAE sigue una evolución distinta, con una caída hasta 2018, año en el que se da un repunte. En términos de representatividad en relación con el conjunto de actividades económicas, el peso del sector cultural se mantiene entre el 3,0 % y el 4,0 %, y se recuperan las cifras de 2010 (3,7 % en 2019) (p.7)”*.

Además, se añade que *“al ampliar el radio de acción al conjunto de los sectores culturales y creativos, el peso del sector en relación al conjunto del tejido empresarial de la CAE se sitúa en el 10 % en el período 2015-2019”*.

En cuanto a los ámbitos más representativos, el estudio menciona que *“los sectores con mayor volumen de empresas son las actividades de traducción y formación de idiomas (4.094) la arquitectura (3.157) y las actividades de creación, artísticas y de espectáculos (2.191)(p.10)”*.

En relación con el tamaño de empresa, KEB-OVC (2021) muestra que *“El sector ICC está formado mayoritariamente por establecimientos de entre 0 y 2 empleos (84 %). Esta tendencia se mantiene con el tiempo, igual que las microempresas (de 3 a 9 empleos) que se mantienen en el 11 %, las pequeñas*

*empresas (10-49 empleos) cerca del 4 % y finalmente las medianas y grandes empresas que representan apenas el 0,5 % de los establecimientos del sector”(p.11).*

*Por otra parte, “En 2019 el sector de las industrias culturales y creativas registra un total de 68.798 contratos, de los que el 43,5 % se registran en actividades recreativas, culturales y deportivas y el 29,8 % en ocupaciones artísticas creativas e interpretativas. En un nivel intermedio se sitúan los empleos técnicos en grabación audiovisual y radiodifusión (9,2 %) y los vinculados a las industrias de la lengua (7,4 %)(p.15)”.*

El informe ofrece además mayor nivel de detalle en relación con las contrataciones en las ICCs con una mirada a la permanencia o temporalidad de los contratos, a la perspectiva de género, la edad de las personas contratadas y su experiencia.

Se trata de un estudio detallado que ofrece una imagen y un análisis de la situación de las ICCs en Euskadi. Además, muestra un análisis comparativo de las ratios de empresas y empleo de la CAE con respecto al conjunto del Estado y otras Comunidades Autónomas de referencia.

Por otra parte, en este documento tomando como referencia KEB-OVC (2021), se profundiza sobre la vertiente económica del sector y sobre la relación que existe entre las ICCs y las ramas de actividad de la economía de acuerdo con su clasificación CNAE09.

5

## DEMOGRAFÍA EMPRESARIAL DE LAS ICC

En este apartado se presentan datos sobre la demografía empresarial, es decir, sobre la evolución del número de empresas y sus características principales. En la tabla siguiente, se muestran los datos principales de empresas ICCs clasificadas por ámbitos. En concreto, se indica el número de empresas<sup>2</sup> en los años 2010, 2015 y 2020, las variaciones durante estos años, el porcentaje sobre el total de las empresas de Euskadi, el número de empresas por cada 100.000 habitantes y su tamaño medio por cada ámbito ICC.

De la explotación de datos de DIRAE empresas (empresas con sede en la CAE y en el resto del Estado), se concluye que de acuerdo con el perímetro establecido existen, a fin de 2019, 16.886 empresas<sup>3</sup> que operan en actividades catalogadas como ICCs. De estas, 42,33 % (7.149 empresas) son del ámbito cultural y 57,66 % (9.737 empresas) son del ámbito creativo. Cabe señalar la inclusión de 4.141 empresas relacionadas con las **Industrias de la lengua**<sup>4</sup>.

---

2 Se muestran los datos obtenidos de la base de datos DIRAE correspondientes a las empresas ICCs con establecimientos en Euskadi con sede social en Euskadi y en el resto del estado.

3 Se incluyen dentro de la categoría de empresas los siguientes tipos de entidades: Sociedades Anónimas, Sociedades Cooperativas, Sociedades Limitadas, Autónomos, Comunidades de bienes, Corporaciones locales, Organismos religiosos y Otras entidades como Fundaciones y Asociaciones.

4 Debido a la precisión de la clasificación CNAE 4 dígitos, el ámbito de Industria de la lengua puede contener empresas no necesariamente relacionadas con el mismo.



Además de los anteriormente mencionados, los ámbitos de **Arquitectura** (3.113 empresas), **Libro y prensa** (1.771 empresas), **Audiovisual y multimedia** (1.513 empresas), **Artes visuales** (1.421 empresas), **Artes escénicas** (1.414 empresas) y **Publicidad** (1.147 empresas) son los más representados.

A estos ámbitos les siguen las empresas de **Diseño** (790 empresas), las empresas del ámbito de la **Música** (592 empresas), la **Fabricación de moda** (537 empresas), las empresas de **Patrimonio, archivos, museos y bibliotecas** (438 empresas) y **Videojuegos** (9 empresas).

Tal y como se puede apreciar, en su conjunto el número de empresas ICCs en Euskadi sufrió una leve caída entre los años 2010 y 2015 y posteriormente inició un período de recuperación. En coherencia con los datos presentados por KEB-OVC (2021), tanto las industrias **Culturales** como las **Creativas** muestran un crecimiento con respecto al año 2015, superando en el caso de las Industrias Creativas los niveles de 2010.

**TABLA 5. DATOS DEMOGRÁFICOS DE LAS EMPRESAS ICCs**

	Nº Empresas (2010)	Nº Empresas (2015)	Nº Empresas (01.01.2020)	Var. vs. 2015 ( %)	Var. vs. 2010 ( %)	% sobre total de empresas CAE (01.01.2021)	Nº Empresas/ hab. 100.000 CAE	Tamaño medio de empresa CAE
<b>1. CULTURAL</b>	<b>7.568</b>	<b>6.711</b>	<b>7.149</b>	<b>6,5</b>	<b>-5,5</b>	<b>4,6</b>	<b>325,0</b>	<b>2,87</b>
<b>1.- PROPIA</b>	<b>4.918</b>	<b>4.263</b>	<b>4.569</b>	<b>7,2</b>	<b>-7,1</b>	<b>3,0</b>	<b>207,7</b>	<b>2,67</b>
<b>2.- AUXILIAR</b>	<b>2.650</b>	<b>2.448</b>	<b>2.580</b>	<b>5,4</b>	<b>-2,6</b>	<b>1,7</b>	<b>117,3</b>	<b>3,24</b>
<b>ARTES ESCÉNICAS</b>	<b>1.194</b>	<b>1.118</b>	<b>1.414</b>	<b>26,5</b>	<b>18,4</b>	<b>0,9</b>	<b>64,3</b>	<b>2,88</b>
1.- PROPIA	712	680	833	22,5	17,0	0,5	37,9	2,21
2.- AUXILIAR	482	438	581	32,6	20,5	0,4	26,4	3,85
<b>ARTES VISUALES</b>	<b>1.138</b>	<b>1.159</b>	<b>1.421</b>	<b>22,6</b>	<b>24,9</b>	<b>0,9</b>	<b>64,6</b>	<b>1,25</b>
1.- PROPIA	1.138	1.159	1.421	22,6	24,9	0,9	64,6	1,25
<b>AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</b>	<b>1.102</b>	<b>1.362</b>	<b>1.513</b>	<b>11,1</b>	<b>37,3</b>	<b>1,0</b>	<b>68,8</b>	<b>3,95</b>
1.- PROPIA	728	603	641	6,3	-12,0	0,4	29,1	5,00
2.- AUXILIAR	374	759	872	14,9	133,2	0,6	39,6	3,17
<b>LIBRO Y PRENSA</b>	<b>2.712</b>	<b>2.079</b>	<b>1.771</b>	<b>-14,8</b>	<b>-34,7</b>	<b>1,2</b>	<b>80,5</b>	<b>3,30</b>
1.- PROPIA	1.619	1.213	1.010	-16,7	-37,6	0,7	45,9	3,04
2.- AUXILIAR	1.093	866	761	-12,1	-30,4	0,5	34,6	3,66
<b>MÚSICA</b>	<b>645</b>	<b>576</b>	<b>592</b>	<b>2,8</b>	<b>-8,2</b>	<b>0,4</b>	<b>26,9</b>	<b>2,70</b>
1.- PROPIA	594	503	546	8,5	-8,1	0,4	24,8	2,79
2.- AUXILIAR	51	73	46	-37,0	-9,8	0,0	2,1	1,67
<b>PATRIMONIO, MUSEOS, ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS</b>	<b>777</b>	<b>417</b>	<b>438</b>	<b>5,0</b>	<b>-43,6</b>	<b>0,3</b>	<b>19,9</b>	<b>2,92</b>
1.- PROPIA	127	105	118	12,4	-7,1	0,1	5,4	6,71

	Nº Empresas (2010)	Nº Empresas (2015)	Nº Empresas (01.01.2020)	Var. vs. 2015 ( %)	Var. vs. 2010 ( %)	% sobre total de empresas CAE (01.01.2021)	Nº Empresas/ hab.100.000 CAE	Tamaño medio de empresa CAE
2.- AUXILIAR	650	312	320	2,6	-50,8	0,2	14,5	1,52
<b>2. CREATIVO</b>	<b>8.452</b>	<b>8.842</b>	<b>9.737</b>	<b>10,1</b>	<b>15,2</b>	<b>6,3</b>	<b>442,6</b>	<b>1,38</b>
<b>1.- PROPIA</b>	<b>8.437</b>	<b>8.803</b>	<b>9.697</b>	<b>10,2</b>	<b>14,9</b>	<b>6,3</b>	<b>440,8</b>	<b>1,36</b>
<b>2.- AUXILIAR</b>	<b>15</b>	<b>39</b>	<b>40</b>	<b>2,6</b>	<b>166,7</b>	<b>0,0</b>	<b>1,8</b>	<b>4,90</b>
<b>ARQUITECTURA</b>	<b>3.461</b>	<b>3.198</b>	<b>3.113</b>	<b>-2,7</b>	<b>-10,1</b>	<b>2,0</b>	<b>141,5</b>	<b>1,29</b>
<b>DISEÑO</b>	<b>531</b>	<b>612</b>	<b>790</b>	<b>29,1</b>	<b>48,8</b>	<b>0,5</b>	<b>35,9</b>	<b>1,47</b>
<b>INDUSTRIAS DE LA LENGUA</b>	<b>2.699</b>	<b>3.361</b>	<b>4.141</b>	<b>23,2</b>	<b>53,4</b>	<b>2,7</b>	<b>188,3</b>	<b>0,81</b>
<b>MODA FABRICACIÓN</b>	<b>631</b>	<b>512</b>	<b>537</b>	<b>4,9</b>	<b>-14,9</b>	<b>0,3</b>	<b>24,4</b>	<b>2,42</b>
<b>PUBLICIDAD</b>	<b>1.125</b>	<b>1.158</b>	<b>1.147</b>	<b>-0,9</b>	<b>2,0</b>	<b>0,7</b>	<b>52,1</b>	<b>3,12</b>
1.- PROPIA	1.110	1.119	1.107	-1,1	-0,3	0,7	50,3	3,06
2.- AUXILIAR	15	39	40	2,6	166,7	0,0	1,8	4,90
<b>VIDEOJUEGOS</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>9</b>	<b>800,0</b>	<b>80,0</b>	<b>0,0</b>	<b>0,4</b>	<b>3,00</b>
<b>Total general</b>	<b>16.020</b>	<b>15.553</b>	<b>16.886</b>	<b>8,6</b>	<b>5,4</b>	<b>11,0</b>	<b>767,6</b>	<b>2,01</b>

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

Entre los ámbitos **Culturales**, destacan por su evolución porcentual positiva durante la última década **Audiovisual y multimedia**, **Artes visuales** y las **Artes escénicas**. En sentido contrario, **Patrimonio**, **museos, archivos y bibliotecas** (debido a un cambio en la clasificación de actividades)<sup>5</sup>, **Libro y prensa** y la **Música** han reducido de manera importante su número de empresas.

En lo que respecta a las industrias **creativas** y por su importancia cuantitativa, las empresas pertenecientes a los sectores de la **Industria de la lengua** y las empresas de **Diseño** reflejan un crecimiento de 53,4 % y 48,8 % respectivamente entre 2020 y 2010. Dicho crecimiento ha sido progresivo en el tiempo, alcanzando en el 2015 un valor intermedio entre los valores extremos.

Con una importancia cuantitativa limitada en cuanto al número de empresas, el sector de los **Videojuegos** ha incrementado dicho número de 5 empresas a 9 empresas durante los años 2010 y 2020 tras sufrir una caída a una empresa en el año 2015.

La **Fabricación de la Moda**, ha sufrido entre 2010 y 2020 una caída del 14,9 % en cuanto al número de empresas y la **Arquitectura** de un 10,1 %. La **Publicidad** se ha mantenido prácticamente estable durante la década presentando en 2020 un ligero incremento de un 2 % con respecto a 2010.

Las empresas ICCs representan el 10,7 % de las empresas de la CAE. La ratio de empresas por cada 10.000 habitantes alcanza la cifra de 767,6.

El tamaño medio de las empresas es de 2,87 trabajadores en el caso de las industrias **Culturales** y de 1,38 trabajadores en el caso de las industrias **Creativas**.

---

5 El CNAE relativo a "Investigación y desarrollo experimental en ciencias sociales y humanidades" (722) incluido en el ámbito de Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas sufre una caída repentina debido a que se codificaban a los psicólogos que ejercen por cuenta propia como realizando actividades de investigación y desarrollo experimental en ciencias sociales y humanidades (código 7220 de la CNAE 2009). El DIRCE empezó a corregir este error de codificación a partir de 2011 y continúa haciéndolo en la actualidad quedando así clarificado este extremo.

6

## LAS ICCs EN LOS TERRITORIOS HISTÓRICOS

En la tabla siguiente, se presenta la distribución del número de empresas por cada sector ICCs según la ubicación de la sede entre los Territorios Históricos (TTHH) y el resto del Estado.

En cuanto a la distribución de las actividades ICCs por TTHH, Bizkaia representa el 51 % de las empresas con sede en la CAE, Gipuzkoa el 37 % y Araba el 12 %.

Dicha distribución se mantiene relativamente estable a través de los distintos ámbitos ICCs a excepción de **Patrimonio, Museos, Archivos y Bibliotecas** donde Gipuzkoa presenta un porcentaje del 46 %, Bizkaia un 38 % y Araba un 16 %.

Por otra parte, aunque en términos cuantitativos representan pocas empresas (9 empresas), las actividades relacionadas con los **Videojuegos** con sede en la CAE tienen en un 78 % su sede en Bizkaia y en un 22 % su sede en Gipuzkoa. Araba no tiene registradas empresas en este tipo de actividades.

**TABLA 6. EMPRESAS ICC POR TERRITORIOS HISTÓRICOS**

	Territorios Históricos				Territorios Históricos (% sobre total CAE)		
	Araba	Bizkaia	Gipuzkoa	Resto España	Araba	Bizkaia	Gipuzkoa
<b>1. CULTURAL</b>	<b>901</b>	<b>3.574</b>	<b>2.561</b>	<b>113</b>	<b>12,8 %</b>	<b>50,8 %</b>	<b>36,4 %</b>
<b>1.- PROPIA</b>	<b>571</b>	<b>2.297</b>	<b>1.640</b>	<b>61</b>	<b>12,7 %</b>	<b>51,0 %</b>	<b>36,4 %</b>
<b>2.- AUXILIAR</b>	<b>330</b>	<b>1.277</b>	<b>921</b>	<b>52</b>	<b>13,1 %</b>	<b>50,5 %</b>	<b>36,4 %</b>
ARTES ESCÉNICAS	<b>183</b>	<b>671</b>	<b>547</b>	<b>13</b>	<b>13,1 %</b>	<b>47,9 %</b>	<b>39,0 %</b>
1.- PROPIA	103	380	347	3	12,4 %	45,8 %	41,8 %
2.- AUXILIAR	80	291	200	10	14,0 %	51,0 %	35,0 %
ARTES VISUALES	196	769	452	4	13,8 %	54,3 %	31,9 %
1.- PROPIA	196	769	452	4	13,8 %	54,3 %	31,9 %
AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	161	789	521	42	10,9 %	53,6 %	35,4 %
1.- PROPIA	73	329	221	18	11,7 %	52,8 %	35,5 %
2.- AUXILIAR	88	460	300	24	10,4 %	54,2 %	35,4 %
LIBRO Y PRENSA	209	880	643	39	12,1 %	50,8 %	37,1 %
1.- PROPIA	115	495	372	28	11,7 %	50,4 %	37,9 %
2.- AUXILIAR	94	385	271	11	12,5 %	51,3 %	36,1 %
MÚSICA	84	303	200	5	14,3 %	51,6 %	34,1 %
1.- PROPIA	74	288	181	3	13,6 %	53,0 %	33,3 %
2.- AUXILIAR	10	15	19	2	22,7 %	34,1 %	43,2 %
PATRIMONIO, MUSEOS, ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS	68	162	198	10	15,9 %	37,9 %	46,3 %
1.- PROPIA	10	36	67	5	8,8 %	31,9 %	59,3 %
2.- AUXILIAR	58	126	131	5	18,4 %	40,0 %	41,6 %
<b>2. CREATIVO</b>	<b>1.150</b>	<b>4.979</b>	<b>3.508</b>	<b>100</b>	<b>11,9 %</b>	<b>51,7 %</b>	<b>36,4 %</b>
<b>1.- PROPIA</b>	<b>1.149</b>	<b>4.951</b>	<b>3.497</b>	<b>100</b>	<b>12,0 %</b>	<b>51,6 %</b>	<b>36,4 %</b>
<b>2.- AUXILIAR</b>	<b>1</b>	<b>28</b>	<b>11</b>	<b>0</b>	<b>2,5 %</b>	<b>70,0 %</b>	<b>27,5 %</b>
ARQUITECTURA	418	1.524	1.161	10	13,5 %	49,1 %	37,4 %
DISEÑO	79	433	274	4	10,1 %	55,1 %	34,9 %
INDUSTRIAS DE LA LENGUA	458	2.115	1.515	53	11,2 %	51,7 %	37,1 %
MODA FABRICACIÓN	51	304	174	8	9,6 %	57,5 %	32,9 %
PUBLICIDAD	144	596	382	25	12,8 %	53,1 %	34,0 %
1.- PROPIA	143	568	371	25	13,2 %	52,5 %	34,3 %
2.- AUXILIAR	1	28	11		2,5 %	70,0 %	27,5 %
VIDEOJUEGOS		7	2		0,0 %	77,8 %	22,2 %
<b>Total general</b>	<b>2.051</b>	<b>8.553</b>	<b>6.069</b>	<b>213</b>	<b>12,3 %</b>	<b>51,3 %</b>	<b>36,4 %</b>

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

Las actividades ICCs con sede en el resto del estado con actividades en Euskadi suponen el 2,5 % de las empresas.

7

# ANÁLISIS COMPARATIVO DE LA DEMOGRAFÍA EMPRESARIAL

En esta sección, se realiza una comparación de la demografía empresarial de las empresas culturales y creativas de Euskadi con la de otras Comunidades Autónomas y Comunidad Foral, así como con los datos del conjunto del estado. En concreto, se compara la ratio de empresas ICCs por cada 100.000 habitantes y el porcentaje de empresas ICCs sobre el conjunto de empresas.

En lo que respecta a la ratio de empresas por cada 100.000 habitantes, Euskadi se sitúa por debajo de Madrid, Cataluña y el resto del estado, pero con cifras superiores a las de Navarra. En el caso de las empresas culturales, Euskadi se sitúa por debajo de Navarra debido fundamentalmente a las empresas de **Artes escénicas**. En el caso de las empresas asociadas a la **Música**, Euskadi presenta cifras superiores a Madrid, Cataluña, Navarra o al resto del Estado.

**TABLA 7. COMPARATIVA DE EMPRESAS ICC POR 100.000 HABITANTES**

Empresas/100.000 hab.	EUSKADI	NAVARRA	CATALUÑA	COMUNIDAD DE MADRID	TOTAL ESPAÑA
<b>1. CULTURAL</b>	<b>308</b>	<b>314</b>	<b>434</b>	<b>538</b>	<b>355</b>
ARTES ESCÉNICAS	59	82	77	95	73
ARTES VISUALES	64	62	108	129	85
AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	62	47	68	99	51
LIBRO Y PRENSA	85	85	136	170	115
MÚSICA	23	10	9	11	8
PATRIM., MUSEOS, ARCH. Y BIBLIOT.	16	28	36	34	24
<b>2. CREATIVO</b>	<b>393</b>	<b>382</b>	<b>467</b>	<b>575</b>	<b>388</b>
ARQUITECTURA	135	159	122	136	108
DISEÑO	20	10	11	10	8
INDUSTRIAS DE LA LENGUA	167	152	208	263	178
MODA FABRICACIÓN	23	19	47	30	37
PUBLICIDAD	47	43	79	136	57
VIDEOJUEGOS	0,5	0	0	1	0
<b>Total general</b>	<b>701</b>	<b>697</b>	<b>901</b>	<b>1.113</b>	<b>743</b>

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de INE, Directorio Central de Empresas (DIRCE).

En el caso de las empresas creativas, Euskadi tiene una ratio superior a Navarra y al Estado en su conjunto, pero inferior a Madrid o Cataluña. Destacan los casos de **Arquitectura**, donde Euskadi supera a Cataluña y prácticamente iguala a la Comunidad de Madrid y **Diseño**, donde Euskadi supera a todas las demás referencias.

Si analizamos el porcentaje de empresas ICC sobre el conjunto de empresas existentes, en términos globales Euskadi (10,9 %) se sitúa en porcentajes superiores a Navarra (10,4 %) y el resto del Estado (10,4 %) e inferiores a la Comunidad de Madrid (15,4 %) y Cataluña (11,1 %). Teniendo sólo en cuenta las Industrias Creativas, Euskadi se sitúa por encima de Navarra, Cataluña y el resto del Estado, situándose sólo un punto porcentual por debajo de Madrid. Sin embargo, en las industrias culturales, Euskadi se sitúa por debajo de Cataluña, Madrid o la media del Estado.

Cabe mencionar el caso de la **Música** donde Euskadi (0,4 %) presenta datos claramente superiores al resto de referencias.



**TABLA 8. COMPARATIVA DE PORCENTAJE DE EMPRESAS ICC SOBRE TOTAL DE EMPRESAS**

Porcentaje de empresas ICC sobre total empresas	EUSKADI	NAVARRA	CATALUÑA	COMUNIDAD DE MADRID	TOTAL ESPAÑA
<b>1. CULTURAL</b>	<b>4,8 %</b>	<b>4,7 %</b>	<b>5,4 %</b>	<b>6,6 %</b>	<b>5,0 %</b>
ARTES ESCÉNICAS	0,9 %	1,2 %	1,0 %	1,2 %	1,0 %
ARTES VISUALES	1,0 %	0,9 %	1,3 %	1,6 %	1,2 %
AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	1,0 %	0,7 %	0,8 %	1,2 %	0,7 %
LIBRO Y PRENSA	1,3 %	1,3 %	1,7 %	2,1 %	1,6 %
MÚSICA	0,4 %	0,1 %	0,1 %	0,1 %	0,1 %
PATRIM., MUSEOS, ARCH. Y BIBLIOT.	0,3 %	0,4 %	0,4 %	0,4 %	0,3 %
<b>2. CREATIVO</b>	<b>6,1 %</b>	<b>5,7 %</b>	<b>5,8 %</b>	<b>7,1 %</b>	<b>5,4 %</b>
ARQUITECTURA	2,1 %	2,4 %	1,5 %	1,7 %	1,5 %
DISEÑO	0,3 %	0,1 %	0,1 %	0,1 %	0,1 %
INDUSTRIAS DE LA LENGUA	2,6 %	2,3 %	2,6 %	3,2 %	2,5 %
MODA COMERCIALIZACIÓN	0,4 %	0,3 %	0,6 %	0,4 %	0,5 %
PUBLICIDAD	0,7 %	0,6 %	1,0 %	1,7 %	0,8 %
VIDEOJUEGOS	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %
<b>Total general</b>	<b>10,9 %</b>	<b>10,4 %</b>	<b>11,1 %</b>	<b>13,7 %</b>	<b>10,4 %</b>

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

En el caso de las empresas creativas relacionadas con la **Arquitectura** y el **Diseño**, Euskadi presenta porcentajes superiores al resto de referencias, salvo en la comparación con Navarra en el caso de la **Arquitectura**.

8

## LA FORMA JURÍDICA DE LAS ICC

Si se analiza el sector de las ICCs desde la perspectiva de su formulación jurídica, se observa que está fundamentalmente compuesto por personas autónomas (60,2 % en las industrias culturales y 74 % en las industrias creativas). El porcentaje de este tipo de entidades jurídicas es mayor en las actividades calificadas como propias que en las auxiliares y especialmente en las **Artes visuales**. En segundo lugar, las sociedades limitadas representan un 24,4 % en las industrias culturales y un 18,3 % en las creativas.

**TABLA 9. EMPRESAS ICC POR TIPO DE ENTIDAD JURÍDICA**

	Tipo empresa ( % total 2020)							
	S.A.	S.Coop.	S.L.	Autónomo	Comunidad de bienes	Corporación local	Otra sociedad	Org. Auto. Religioso
<b>1. CULTURAL</b>	<b>2,1</b>	<b>2,2</b>	<b>24,4</b>	<b>60,2</b>	<b>3,0</b>	<b>0,2</b>	<b>7,7</b>	<b>0,3</b>
<b>1.- PROPIA</b>	<b>1,7</b>	<b>1,9</b>	<b>18,3</b>	<b>66,6</b>	<b>3,0</b>	<b>0,4</b>	<b>7,8</b>	<b>0,4</b>
<b>2.- AUXILIAR</b>	<b>2,7</b>	<b>2,7</b>	<b>35,3</b>	<b>48,9</b>	<b>2,9</b>	<b>0,0</b>	<b>7,4</b>	<b>0,1</b>
<b>ARTES ESCÉNICAS</b>	<b>1,3</b>	<b>1,7</b>	<b>23,5</b>	<b>59,1</b>	<b>2,1</b>	<b>0,0</b>	<b>12,4</b>	<b>0,0</b>
1.- PROPIA	1,0	1,3	19,2	66,1	1,9	0,0	10,4	0,0
2.- AUXILIAR	1,7	2,2	29,6	48,9	2,4	0,0	15,1	0,0
<b>ARTES VISUALES</b>	<b>0,3</b>	<b>0,6</b>	<b>4,7</b>	<b>90,5</b>	<b>2,0</b>	<b>0,0</b>	<b>1,9</b>	<b>0,0</b>
1.- PROPIA	0,3	0,6	4,7	90,5	2,0	0,0	1,9	0,0
<b>AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</b>	<b>3,0</b>	<b>2,6</b>	<b>39,8</b>	<b>48,2</b>	<b>2,0</b>	<b>0,0</b>	<b>4,3</b>	<b>0,1</b>
1.- PROPIA	4,5	3,7	40,6	41,5	1,9	0,0	7,6	0,2
2.- AUXILIAR	1,9	1,8	39,2	53,1	2,1	0,0	1,8	0,0
<b>LIBRO Y PRENSA</b>	<b>3,7</b>	<b>2,3</b>	<b>30,0</b>	<b>53,8</b>	<b>6,0</b>	<b>0,0</b>	<b>3,7</b>	<b>0,5</b>
1.- PROPIA	3,2	1,9	21,9	61,2	6,2	0,0	4,9	0,8
2.- AUXILIAR	4,5	2,8	40,7	44,0	5,8	0,0	2,1	0,1
<b>MÚSICA</b>	<b>0,7</b>	<b>2,9</b>	<b>18,2</b>	<b>57,9</b>	<b>2,9</b>	<b>2,4</b>	<b>14,2</b>	<b>0,8</b>
1.- PROPIA	0,4	2,9	18,5	56,2	3,1	2,6	15,4	0,9
2.- AUXILIAR	4,3	2,2	15,2	78,3	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>PATRIMONIO, MUSEOS, ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS</b>	<b>2,1</b>	<b>5,9</b>	<b>24,0</b>	<b>36,1</b>	<b>0,0</b>	<b>0,5</b>	<b>29,9</b>	<b>1,6</b>
1.- PROPIA	1,7	5,9	22,0	12,7	0,0	1,7	50,8	5,1
2.- AUXILIAR	2,2	5,9	24,7	44,7	0,0	0,0	22,2	0,3

	Tipo empresa ( % total 2020)							
	S.A.	S.Coop.	S.L.	Autónomo	Comunidad de bienes	Corporación local	Otra sociedad	Org. Auto. Religioso
<b>2. CREATIVO</b>	<b>0,7</b>	<b>1,4</b>	<b>18,3</b>	<b>74,0</b>	<b>2,4</b>	<b>0,1</b>	<b>2,9</b>	<b>0,1</b>
<b>1.- PROPIA</b>	<b>0,7</b>	<b>1,4</b>	<b>18,1</b>	<b>74,2</b>	<b>2,5</b>	<b>0,1</b>	<b>2,9</b>	<b>0,1</b>
<b>2.- AUXILIAR</b>	<b>5,0</b>	<b>0,0</b>	<b>60,0</b>	<b>35,0</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>
<b>ARQUITECTURA</b>	<b>0,3</b>	<b>1,0</b>	<b>15,7</b>	<b>79,6</b>	<b>1,6</b>	<b>0,0</b>	<b>1,8</b>	<b>0,0</b>
<b>DISEÑO</b>	<b>0,0</b>	<b>1,8</b>	<b>15,8</b>	<b>78,5</b>	<b>2,7</b>	<b>0,0</b>	<b>1,3</b>	<b>0,0</b>
<b>INDUSTRIAS DE LA LENGUA</b>	<b>0,5</b>	<b>1,4</b>	<b>14,0</b>	<b>76,3</b>	<b>3,0</b>	<b>0,2</b>	<b>4,5</b>	<b>0,1</b>
<b>MODA FABRICACIÓN</b>	<b>3,0</b>	<b>1,5</b>	<b>18,8</b>	<b>70,8</b>	<b>5,2</b>	<b>0,0</b>	<b>0,7</b>	<b>0,0</b>
<b>PUBLICIDAD</b>	<b>2,6</b>	<b>2,4</b>	<b>41,6</b>	<b>49,9</b>	<b>1,2</b>	<b>0,0</b>	<b>2,3</b>	<b>0,0</b>
1.- PROPIA	2,5	2,5	40,9	50,4	1,3	0,0	2,3	0,0
2.- AUXILIAR	5,0	0,0	60,0	35,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>VIDEOJUEGOS</b>	<b>0,0</b>	<b>11,1</b>	<b>66,7</b>	<b>22,2</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

En tercer lugar, la categoría de otras sociedades (fundamentalmente Fundaciones y Asociaciones) suponen un 7,7 % de las industrias culturales y un 2,9 % en las industrias creativas. La presencia de un alto porcentaje de empresas con personalidad jurídica de personas autónomas hace que el ta de empresa sea bajo (2,01 personas trabajadoras por empresa).

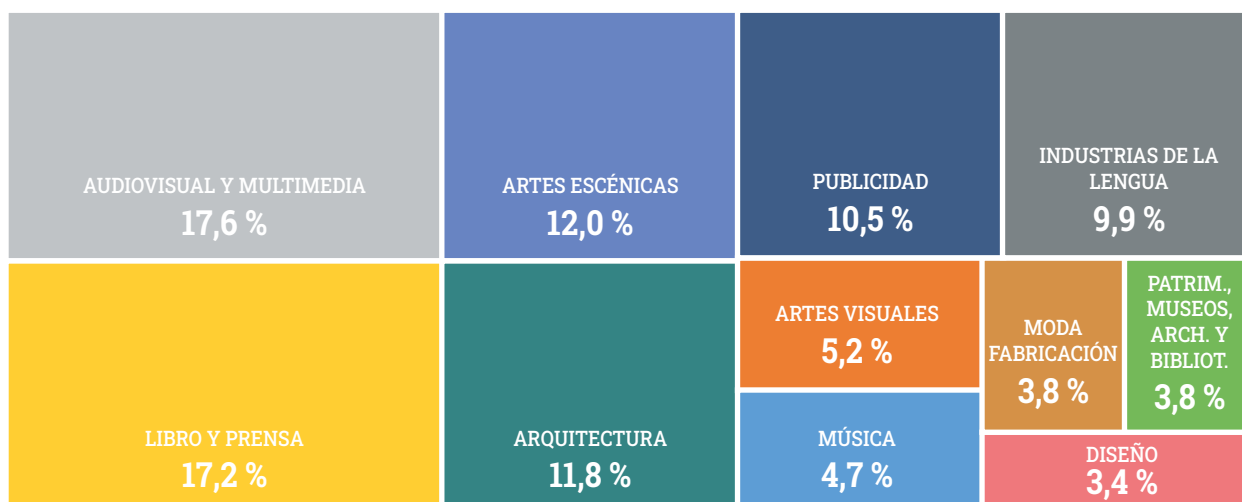
La constatación de la alta presencia de empresas constituidas bajo la figura de Personas autónomas lleva a la necesidad de analizar las oportunidades que puede representar la mutualización o asociación para afrontar de forma colectiva los retos a los que se enfrentan los sectores que constituyen las ICCs.

9

## PESO DE LAS CADENAS DE VALOR EN EL EMPLEO DE LAS ICCs EN EUSKADI

En la figura siguiente, se presenta el peso que representa el empleo de las cadenas de valor asociadas a las ICCs sobre el total de empleo ICCs. Las cadenas de valor de **Audiovisual y Multimedia** y **Libro y Prensa** son las más representadas, cuentan con un 17,6 % y 17,2 % respectivamente, seguidas de las **Artes escénicas** con un 12 % y la **Arquitectura** con un 11,8 %. El resto de las cadenas de valor cuentan con un **peso inferior** en el empleo de las ICCs en Euskadi.

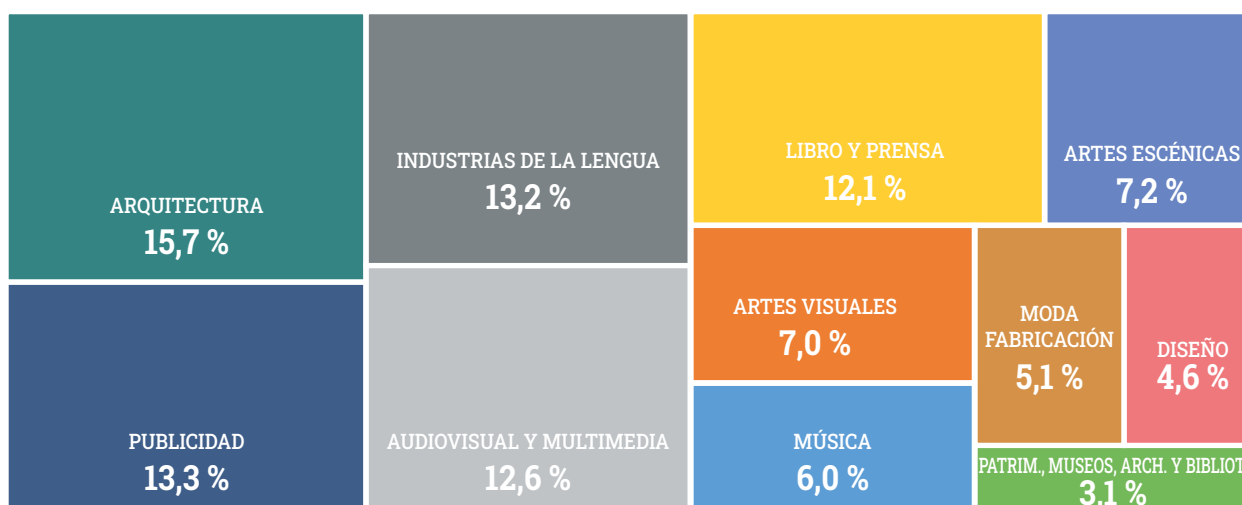
**FIGURA 2. PESO DE LAS CADENAS DE VALOR EN EL EMPLEO DE LAS ICCs EN EUSKADI**



**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

Si analizamos exclusivamente las actividades consideradas como propias, tal y como se puede observar en la figura siguiente, la cadena de valor de la **Arquitectura** cuenta con un peso del 15,7 % seguido por la **Publicidad** con un 13,3 %, **Industrias de la lengua** con un 13,2 %, **Audiovisual, multimedia, radio y televisión** con un 12,6 % y **Libro y prensa** con un 12,1 %. El resto de cadenas de valor, cuentan con un peso menor, oscilando entre el 7,2 % y el 0,1 %.

**FIGURA 3. PESO DE LAS CADENAS DE VALOR EN EL EMPLEO DE LAS ICCs PROPIAS DE EUSKADI**



**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

En la tabla siguiente, se presenta el peso que representa el empleo de las cadenas de valor asociadas a las ICCs sobre el conjunto de empleo de la economía vasca. En el caso de las industrias culturales, los sectores **Audiovisual y multimedia** y **Libro y prensa** representan el 0,7 % del empleo en Euskadi. Las **Artes escénicas** representan el 0,5 % del empleo y las **Artes visuales, Música y Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas** el 0,2 %, 0,2 % y 0,1 % respectivamente.

**TABLA 10. PORCENTAJE DEL EMPLEO DE LAS ACTIVIDADES ICCs SOBRE EL CONJUNTO DE LA ECONOMÍA VASCA**

	Nº de empresas	Empleo	Porcentaje sobre el empleo total de Euskadi
<b>1. CULTURAL</b>	<b>7.149</b>	<b>20.550</b>	<b>2,34 %</b>
ARTES ESCÉNICAS	1.414	4.077	0,46 %
ARTES VISUALES	1.421	1.772	0,20 %
AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	1.513	5.972	0,68 %
LIBRO Y PRENSA	1.771	5.853	0,67 %
MÚSICA	592	1.599	0,18 %
PATRIM., MUSEOS, ARCHIVOS Y BIBLIOT.	438	1.277	0,15 %
<b>2. CREATIVO</b>	<b>9.737</b>	<b>13.433</b>	<b>1,50 %</b>
ARQUITECTURA	3.113	4.002	0,45 %
DISEÑO	790	1.165	0,13 %
INDUSTRIAS DE LA LENGUA	4.141	3.354	0,38 %
MODA FABRICACIÓN	537	1.304	0,15 %
PUBLICIDAD	1.147	3.581	0,40 %
VIDEOJUEGOS	9	27	0,00 %
<b>Total general</b>	<b>16.886</b>	<b>33.983</b>	<b>3,84 %</b>

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

En lo que respecta a las industrias creativas, la **Arquitectura, Industrias de la lengua y Publicidad** emplean al 0,5 %, 0,4 % y 0,4 % del total de personas empleadas del País Vasco. Además, las actividades de **Diseño (0,1 %)**, **Fabricación de moda (0,1 %)** y **Videojuegos (0,003 %)** completan el conjunto.

## RELACIÓN ENTRE ICCs Y LAS RAMAS DE ACTIVIDAD DE LA ECONOMÍA

La definición del perímetro de las actividades ICCs de acuerdo con los criterios establecidos en Europa tiene una consideración fundamentalmente inclusiva. Si bien es cierto que esto permite tener una visión global de interés que permite comparaciones, de cara a un análisis de la diversidad y el establecimiento de políticas es necesario profundizar y segmentar las distintas realidades existentes.

En este apartado, se analiza la relación existente entre las actividades ICCs y las ramas de actividad de la economía. Para ello, se han cruzado los distintos ámbitos creativos y culturales con la clasificación A21 del CNAE09<sup>6</sup>. Teniendo en cuenta el objetivo de este estudio, se ha considerado conveniente diferenciar dentro de la rama de actividad **“J. Información y comunicaciones”** sus distintas subramas como son **“JA Actividades de edición, audiovisuales y de programación y emisión de radio y televisión”**, **“JB Telecomunicaciones”** y **“JC Programación, consultoría y otras actividades relacionadas con la informática; servicios de información”**. Además, se han agrupado dentro de una misma rama de actividad **“M Actividades profesionales, científicas y técnicas”** y **“N Actividades administrativas y servicios auxiliares”** denominándola **“M+N Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios auxiliares”**.

---

6 Según clasificación de referencia que se puede consultar en anexo 5



Por tanto, se trata de identificar la naturaleza de las actividades culturales y creativas de acuerdo con las ramas de actividad siguientes:

**TABLA 11. RAMAS DE ACTIVIDAD ANALIZADAS**

Código	Título	División
A	Agricultura, ganadería, silvicultura y pesca	01-03
B	Industrias extractivas	05-09
C	Industria manufacturera	10-33
D	Suministro de energía eléctrica, gas, vapor y aire acondicionado	35
E	Suministro de agua; actividades de saneamiento, gestión de residuos y descontaminación	36-39
F	Construcción	41-43
G	Comercio al por mayor y al por menor; reparación de vehículos de motor y motocicletas	45-47
H	Transporte y almacenamiento	49-53
I	Hostelería	55-56
JA	Actividades de edición, audiovisuales y emisión de radio y televisión	58-60
JB	Telecomunicaciones	61
JC	Programación, consultoría y otras actividades relacionadas con la informática; Serv. de Info.	62-63
K	Actividades financieras y de seguros	64-66
L	Actividades inmobiliarias	68
M+N	Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y serv. Auxiliares.	69-82
O	Administración pública y defensa; seguridad social obligatoria	84
P	Educación	85
Q	Actividades sanitarias y de servicios sociales	86-88
R	Actividades artísticas, recreativas y de entretenimiento	90-93
S	Otros servicios	94-96
T	Actividades de los hogares.	97-98

**Fuente.** Elaboración propia a partir de la Clasificación Nacional de Actividades Económicas (CNAE-2009).

Para realizar el mencionado cruce, se ha utilizado la variable del empleo existente a 1 de enero de 2020 obtenido a través de la explotación de la base de datos DIRAE y el empleo real de cada unidad de actividad.

Este análisis permite conocer la naturaleza de las actividades ICCs en sus distintos ámbitos, niveles o carácter propio o auxiliar. Además, indica la importancia que supone cada rama de actividad en

las actividades ICCs y viceversa. Esto facilita la segmentación de políticas de ayuda en función de la pertenencia de las actividades a las ramas de actividad y permite verificar qué ICCs están ya cubiertas por políticas de fomento de la I+D+i, la exportación, la digitalización, etc.

**FIGURA 4. ESQUEMA ILUSTRATIVO DEL CRUCE ENTRE ICCs Y RAMAS DE ACTIVIDAD**

ÁMBITO ICC	SECTORES A21																
	A	B	C	D	E	F	G	I	JA	JB	JC	L	N	P	Q	R	S
<b>1. CULTURAL</b>																	
1.- PROPIA																	
2.- AUXILIAR																	
<b>ARTES ESCÉNICAS</b>																	
1.- PROPIA																	
2.- AUXILIAR																	
<b>ARTES VISUALES</b>																	
1.- PROPIA																	
<b>AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</b>																	
1.- PROPIA																	
2.- AUXILIAR																	
<b>LIBRO Y PRENSA</b>																	
1.- PROPIA																	
2.- AUXILIAR																	
<b>MÚSICA</b>																	
1.- PROPIA																	
2.- AUXILIAR																	
<b>PATRIMONIO, MUSEOS, ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS</b>																	
1.- PROPIA																	
2.- AUXILIAR																	
<b>2. CREATIVO</b>																	
1.- PROPIA																	
2.- AUXILIAR																	
<b>ARQUITECTURA</b>																	
<b>DISEÑO</b>																	
<b>INDUSTRIAS DE LA LENGUA</b>																	
<b>MODA FABRICACIÓN</b>																	
<b>PUBLICIDAD</b>																	
1.- PROPIA																	
2.- AUXILIAR																	
<b>VIDEOJUEGOS</b>																	
<b>Total general</b>																	

**Fuente.** Elaboración propia.

En la tabla siguiente, se presenta el resultado de dicho cruce. En concreto, se representa el empleo total de las actividades<sup>7</sup> que han sido incluidas dentro del perímetro ICCs clasificado en su ámbito y la rama de actividad correspondiente.

<sup>7</sup> En algunos casos, la clasificación de los CNAEs a 4 dígitos no ofrece la precisión necesaria para distinguir claramente las actividades ICCs que en ella están incluidas y su empleo asociado de otro tipo de actividades que no tengan necesariamente una fuerte componente creativa o cultural. Se parte del supuesto que en cualquier caso nunca se podrá asegurar que el 100 % de las actividades incluidas en el CNAE respondan precisamente a entidades culturales y creativas pero al menos tiene que haber una representatividad importante o estar recogido en los perímetros estandarizados europeos. En este caso, ha sido necesario un estudio de detalle individualizado de algunas actividades que ha permitido segregarlas según su tipología y en consecuencia evaluar mejor el empleo. Se han analizado los siguientes CNAEs: 5829. Edición de otros programas informáticos y 6201. Actividades de programación informática (retenidos en su totalidad por estar incluido en el perímetro europeo), 7219. Otra investigación y desarrollo experimental en Ciencias naturales y técnicas (retenidos 186 empleos por facturaciones asociadas a ICC), 8552. Educación cultural (retenido el 61 % del empleo) y 8559. Otra educación n.c.o.p. (retenido el 21 % del empleo).

**TABLA 12. CRUCE ENTRE ICCs Y RAMAS DE ACTIVIDAD SEGÚN EL EMPLEO**

	C. Industria manufacturera	G. Comercio	JA. Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión	JC. Informática	M+N. Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios auxiliares	P. Educación	R. Actividades recreativas y culturales	Total general
<b>1. CULTURAL</b>	<b>2.718</b>	<b>1.341</b>	<b>5.115</b>	<b>2.823</b>	<b>1.848</b>	<b>1.352</b>	<b>5.353</b>	<b>20.550</b>
ARTES ESCÉNICAS					435		3.642	4.077
ARTES VISUALES					853		919	1.772
AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA			3.454	2.465	53			5.972
LIBRO Y PRENSA	2.641	1.319	1.513	358	22			5.853
MÚSICA	77	22	148			1.352		1.599
PATRIM., MUSEOS, ARCHIVOS Y BIBLIOT.					485		792	1.277
<b>2. CREATIVO</b>	<b>1.304</b>		<b>27</b>	<b>196</b>	<b>9.579</b>	<b>2.327</b>		<b>13.433</b>
ARQUITECTURA					4.002			4.002
DISEÑO					1.165			1.165
INDUSTRIAS DE LA LENGUA					1.027	2.327		3.354
MODA FABRICACIÓN	1.304							1.304
PUBLICIDAD				196	3.385			3.581
VIDEOJUEGOS			27					27
<b>Total general</b>	<b>4.022</b>	<b>1.341</b>	<b>5.142</b>	<b>3.019</b>	<b>11.427</b>	<b>3.679</b>	<b>5.353</b>	<b>33.983</b>

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

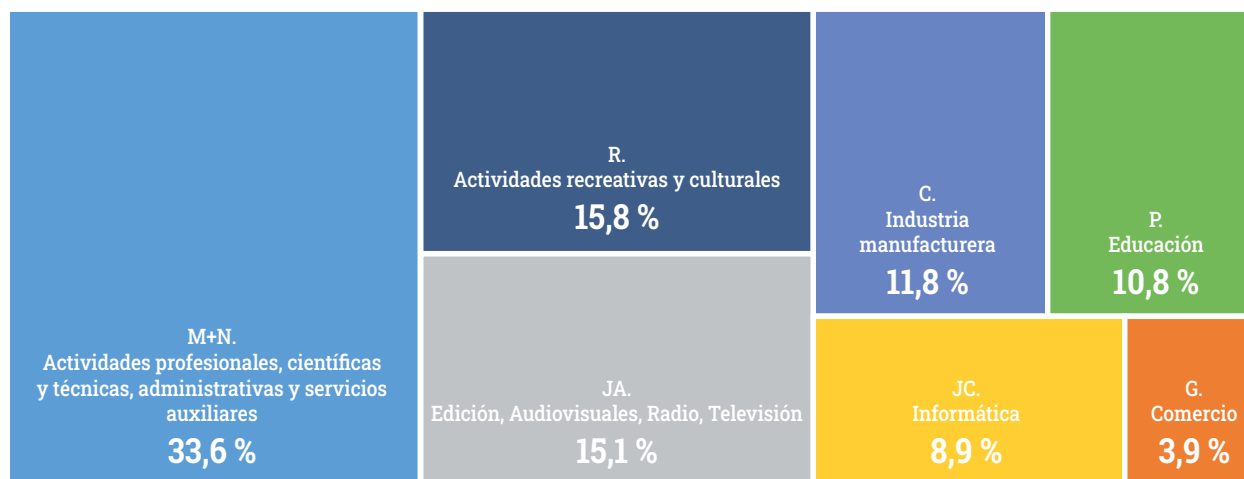
Tal y como se puede apreciar en la tabla, de la totalidad de ramas de actividad propuestas para su inclusión (22 ramas de actividad), las actividades ICCs se pueden encuadrar en las siguientes: “C Industria manufacturera”, “G Comercio”, “JA Edición, audiovisuales, radio y televisión”, “JC Informática”, “M+N Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios”, “P. Educación” y R Actividades, recreativas y culturales”. Así, se constata que las ICCs están constituidas por actividades de muy distinta naturaleza, desde actividades puramente manufactureras, actividades comerciales hasta actividades de enseñanza.

El conjunto de las actividades culturales y creativas representa en Euskadi 33.893 empleos de los cuales 13.433 empleos están relacionados con las industrias creativas y 20.550 con las industrias culturales. En lo que respecta a las actividades culturales, destacan por su contribución al empleo **Audiovisual y multimedia (5.972 empleos)**, **Libro y prensa (5.853 empleos)** y **Artes escénicas (4.077 empleos)**. Además, **Artes visuales, Música y Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas** contribuyen con 1.772 empleos, 1.599 empleos y 1.277 empleos respectivamente.

Entre las actividades creativas, destacan los empleos relacionados con la **Arquitectura (4.002 empleos)**, **Publicidad (3.581 empleos)**, **Industrias de la lengua (3.354 empleos)**, **Fabricación de moda (1.304 empleos)** y el **Diseño (1.165 empleos)**. Completa la cifra global las actividades de **Videojuegos (27 empleos)**.

En el gráfico siguiente se presenta la clasificación del empleo total de las actividades ICCs (tanto propias como auxiliares) por las ramas de actividad. Tal y como se puede apreciar, las **Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios auxiliares** representan el 33,6 % del empleo, basado en **Servicios técnicos de arquitectura (11,78 %)** y **Agencias de publicidad (9,96 %)**. Además, se encuentra en esta categoría el empleo de **Industrias de la lengua (3,02 %)** y **Artes visuales (Actividades de fotografía, 2,51 %)**.

**FIGURA 5. CLASIFICACIÓN DEL EMPLEO TOTAL DE LAS ACTIVIDADES ICCs (PROPIAS Y AUXILIARES) POR RAMAS DE ACTIVIDAD**



**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

Las **Actividades recreativas y culturales** y la **Edición, audiovisuales, radio y televisión** representan el 15,8 % y el 15,1 % del empleo total respectivamente. Un 11,8 % de las actividades ICCs tienen un carácter de **Industria manufacturera** y las actividades de **Educación** suponen un 10,8 % del empleo, basado fundamentalmente en las **Industrias de la lengua (6,85 %)** y la educación **musical (3,98 %)**. Por otra parte, un 8,9 % opera en actividades de naturaleza **Informática**.

En la tabla siguiente, se presentan los datos del cruce entre actividades ICCs y Ramas de actividad tomando en consideración exclusivamente las actividades consideradas como propias.

**TABLA 13. CRUCE ENTRE ICCs PROPIAS Y RAMAS DE ACTIVIDAD SEGÚN EL EMPLEO**

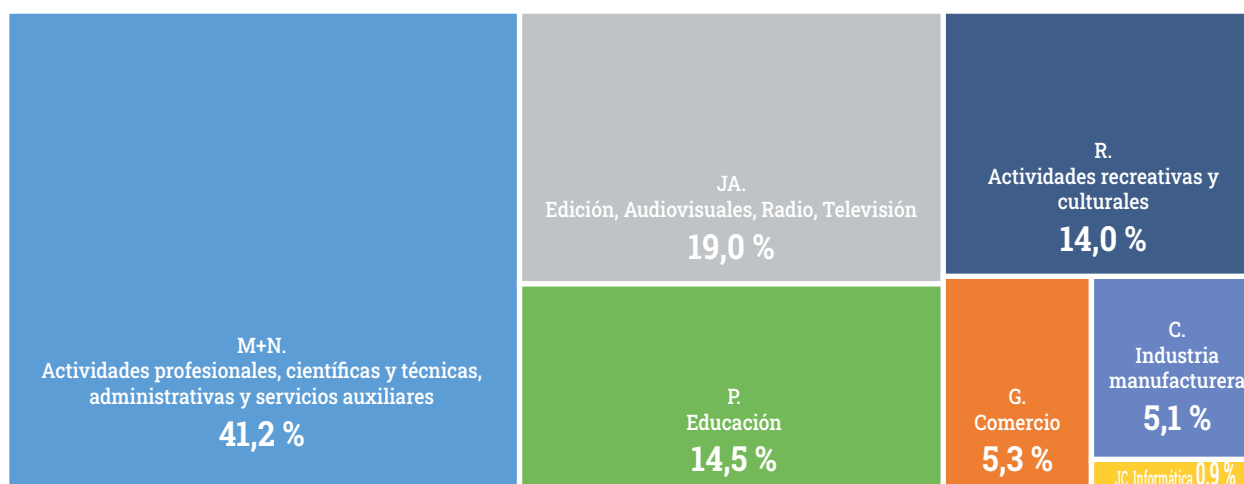
	C. Industria manufacturera	G. Comercio	JA. Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión	JC. Informática	M+N. Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios auxiliares	P. Educación	R. Actividades recreativas y culturales	Total general
<b>1. CULTURAL</b>		<b>1.341</b>	<b>4.816</b>	<b>237</b>	<b>906</b>	<b>1.352</b>	<b>3.551</b>	<b>12.203</b>
ARTES ESCÉNICAS							1.840	1.840
ARTES VISUALES					853		919	1.772
AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA			3.155		53			3.208
LIBRO Y PRENSA		1.319	1.513	237				3.069
MÚSICA		22	148			1.352		1.522
PATRIM., MUSEOS, ARCH. Y BIBLIOT.							792	792
<b>2. CREATIVO</b>	<b>1.304</b>		<b>27</b>		<b>9.579</b>	<b>2.327</b>		<b>13.237</b>
ARQUITECTURA					4.002			4.002
DISEÑO					1.165			1.165
INDUSTRIAS DE LA LENGUA					1.027	2.327		3.354
MODA FABRICACIÓN	1.304							1.304
PUBLICIDAD					3.385			3.385
VIDEOJUEGOS			27					27
<b>Total general</b>	<b>1.304</b>	<b>1.341</b>	<b>4.843</b>	<b>237</b>	<b>10.485</b>	<b>3.679</b>	<b>3.551</b>	<b>25.440</b>

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

Considerando exclusivamente las actividades de carácter propio, la dimensión de las ICCs es de 25.440 empleos. La principal reducción con respecto a la cifra global del empleo ICCs viene derivado de la consideración como industria auxiliar la impresión de **Libro y prensa (2.641 empleos)** y las actividades de programación informática relacionadas con el **Audiovisual y multimedia (2.465 empleos)**.

En la figura siguiente se presenta la distribución por Ramas de actividad de las actividades propiamente culturales y creativas.

**FIGURA 6. CLASIFICACIÓN DEL EMPLEO TOTAL DE LAS ACTIVIDADES ICCs (PROPIAS) POR RAMAS DE ACTIVIDAD**



**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

Se puede observar que las **Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios auxiliares (41,2 %)** representan el mayor porcentaje de empleo de las actividades ICCs propias. A continuación, la **Edición, audiovisuales, radio y televisión (19 %)**, **Educación (14,5 %)**, las **Actividades recreativas y culturales (14 %)**, **Comercio (5,3 %)** y la **Industria manufacturera (5,1 %)** completan prácticamente la totalidad del empleo. Por último y de forma marginal, la **Informática** representa el 0,9 % del empleo de las actividades ICCs consideradas como propias.

En la tabla siguiente, se presenta el detalle de la distribución de la naturaleza de las **actividades culturales** basado en el empleo. Las **actividades culturales** en su globalidad tienen una gran dispersión de ramas de actividad desde el 26,0 % en **Actividades recreativas y culturales**, el 24,9 % de **Edición, Audiovisuales, Radio y Televisión**, el 13,7 % de empresas de **Informática** o el 13,2 % en empresas **manufactureras**. Además, el 9,0 % del empleo se encuentra en empresas de **Actividades profesionales, científicas, técnicas, administrativas y servicios auxiliares**, el 6,6 % en **Educación** y el 6,5 % consiste en **Actividades comerciales**.

**TABLA 14.** DISTRIBUCIÓN DEL EMPLEO DE LAS ACTIVIDADES CULTURALES POR RAMAS DE ACTIVIDAD

	C. Industria manufacturera	G. Comercio	JA. Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión	JC. Informática	M+N. Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios auxiliares	P. Educación	R. Actividades recreativas y culturales
<b>1. CULTURAL</b>	<b>13,2 %</b>	<b>6,5 %</b>	<b>24,9 %</b>	<b>13,7 %</b>	<b>9,0 %</b>	<b>6,6 %</b>	<b>26,0 %</b>
<b>ARTES ESCÉNICAS</b>					<b>10,7 %</b>		<b>89,3 %</b>
1.- PROPIA							100,0 %
2.- AUXILIAR					19,4 %		80,6 %
<b>ARTES VISUALES</b>					<b>48,1 %</b>		<b>51,9 %</b>
1.- PROPIA					48,1 %		51,9 %
<b>AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</b>			<b>57,8 %</b>	<b>41,3 %</b>	<b>0,9 %</b>		
1.- PROPIA			98,3 %		1,7 %		
2.- AUXILIAR			10,8 %	89,2 %			
<b>LIBRO Y PRENSA</b>	<b>45,1 %</b>	<b>22,5 %</b>	<b>25,8 %</b>	<b>6,1 %</b>	<b>0,4 %</b>		
1.- PROPIA		43,0 %	49,3 %	7,7 %			
2.- AUXILIAR	94,9 %			4,3 %	0,8 %		
<b>MÚSICA</b>	<b>4,8 %</b>	<b>1,4 %</b>	<b>9,3 %</b>			<b>84,6 %</b>	
1.- PROPIA		1,4 %	9,7 %			88,8 %	
2.- AUXILIAR	100,0 %						
<b>PATRIMONIO, MUSEOS, ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS</b>					<b>38,0 %</b>		<b>62,0 %</b>
1.- PROPIA							100,0 %
2.- AUXILIAR					100,0 %		

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

El ámbito de las **Artes escénicas** está fundamentalmente desarrollado por personas que trabajan en **Actividades recreativas y culturales** a excepción de un 10,7 % de personas que trabajan en la actividad auxiliar de **Servicios de reservas**. Un 51,9 % del empleo del ámbito de las **Artes visuales** consiste en personas que trabajan en **Actividades recreativas y culturales** y un 48,1 % en actividades de **Fotografía** ubicadas en la rama de actividad de **Actividades profesionales, científicas, técnicas, administrativas y servicios auxiliares**.

Por otra parte, el ámbito de **Audiovisual y multimedia** está distribuido en prácticamente la totalidad (98,3 %) de sus actividades propias en actividades de la rama de actividad **Edición, Audiovisuales, Radio y Televisión** y un 89,2 % de sus actividades auxiliares en la rama de actividad de **Informática**, en actividades de programación. En el ámbito de **Libro y Prensa**, un 45,1 % del empleo es en actividades **Manufactureras**, un 25,8 % son de **Edición, Audiovisuales, Radio y Televisión** y un 22,5 % en actividades **Comerciales**. El 6,5 % restante se distribuye en su gran mayoría en actividades de **Informática** y marginalmente en **Servicios de representación de medios de comunicación**.

La actividad del ámbito de la **Música** está fundamentalmente focalizada en el mundo de la **Educación cultural** de acuerdo con el perímetro establecido. Además, un 6,0 % del empleo se encuentra en **Actividades de grabación de sonido y edición musical**. El ámbito de **Patrimonio, archivos, museos y bibliotecas** como actividad propia se desarrolla en su totalidad por personas ubicadas en **Actividades recreativas y culturales** y con el soporte de actividades auxiliares como **Otra investigación y desarrollo experimental en ciencias naturales y técnicas**.

A continuación, se presenta el detalle de la distribución de la naturaleza de las actividades creativas basado en el empleo. El 71,3 % del empleo de las **Industrias Creativas** se encuentra en actividades clasificadas como **Actividades profesionales, científicas, técnicas, administrativas y servicios auxiliares**, un 17,3 % en **Actividades educativas** (básicamente ubicadas en **Actividades de educación n.c.o.p**) y un 9,7 % ubicadas en la **Industria Manufacturera**.



**TABLA 15.** DISTRIBUCIÓN DEL EMPLEO DE LAS ACTIVIDADES CREATIVAS POR RAMAS DE ACTIVIDAD

	C. Industria manufacturera	G. Comercio	JA. Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión	JC. Informática	M+N. Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios auxiliares	P. Educación	R. Actividades recreativas y culturales
<b>2. CREATIVO</b>	<b>9,7 %</b>		<b>0,2 %</b>	<b>1,5 %</b>	<b>71,3 %</b>	<b>17,3 %</b>	<b>0,0 %</b>
<b>ARQUITECTURA</b>					<b>100,0 %</b>		
1.- PROPIA					100,0 %		
<b>DISEÑO</b>					<b>100,0 %</b>		
1.- PROPIA					100,0 %		
<b>INDUSTRIAS DE LA LENGUA</b>					<b>30,6 %</b>	<b>69,4 %</b>	
1.- PROPIA					30,6 %	69,4 %	
<b>MODA FABRICACIÓN</b>	<b>100,0 %</b>						
1.- PROPIA	100,0 %						
<b>PUBLICIDAD</b>				5,5 %	<b>94,5 %</b>		
1.- PROPIA					100,0 %		
2.- AUXILIAR				100,0 %			
<b>VIDEOJUEGOS</b>			<b>100,0 %</b>				
1.- PROPIA			100,0 %				

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

Como se puede observar, las **Actividades creativas** en su conjunto tienen un grado de dispersión bajo en las ramas de actividad y si tomamos cada una de ellas de forma individual, se trata también de actividades bastante homogéneas desde el punto de vista del empleo. Así, la **Fabricación de moda** es una actividad **Manufacturera**, la industria de los **Videojuegos** corresponde con una actividad de **Edición, Audiovisuales, Radio y Televisión**, las actividades de **Arquitectura, Diseño y Publicidad** corresponden con empleo de la rama de actividad de **Actividades profesionales, científicas, técnicas, administrativas y servicios auxiliares** (Arquitectos, Diseñadores y Publicistas respectivamente) y las **Industrias de la Lengua** con **Educación** y **Actividades de traducción e interpretación**.

A continuación, se presenta el peso de cada ámbito ICCs sobre el total del empleo de actividades ICCs de cada rama de actividad. Este ejercicio nos permitirá segmentar las actividades ICCs en función de su naturaleza.

**TABLA 16. PESO DE CADA ÁMBITO ICCs EN CADA RAMA DE ACTIVIDAD (EMPLEO DE ACTIVIDADES ICCs)**

	C. Industria manufacturera	G. Comercio	JA. Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión	JC.- Informática	M+N. Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios auxiliares	P. Educación	R. Actividades recreativas y culturales
<b>1. CULTURAL</b>	<b>67,6 %</b>	<b>100,0 %</b>	<b>99,5 %</b>	<b>93,5 %</b>	<b>16,2 %</b>	<b>36,7 %</b>	<b>100,0 %</b>
ARTES ESCÉNICAS					3,8 %		68,0 %
ARTES VISUALES					7,5 %		17,2 %
AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA			67,2 %	81,6 %	0,5 %		
LIBRO Y PRENSA	65,7 %	98,4 %	29,4 %	11,9 %	0,2 %		
MÚSICA	1,9 %	1,6 %	2,9 %			36,7 %	
PATRIMONIO, MUSEOS, ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS					4,2 %		14,8 %
<b>2. CREATIVO</b>	<b>32,4 %</b>		<b>0,5 %</b>	<b>6,5 %</b>	<b>83,8 %</b>	<b>63,3 %</b>	
ARQUITECTURA					35,0 %		
DISEÑO					10,2 %		
INDUSTRIAS DE LA LENGUA					9,0 %	63,3 %	
MODA FABRICACIÓN	32,4 %						
PUBLICIDAD				6,5 %	29,6 %		
VIDEOJUEGOS			0,5 %				

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

De esta manera, se puede apreciar que las **Actividades culturales** tienen un mayor peso en las ramas de actividad de **Comercio, Actividades recreativas y culturales, Edición, Audiovisuales, Radio y Televisión, Informática** y la **Industria manufacturera**. Sin embargo, las **Actividades creativas** tienen un mayor peso en las ramas de **Actividades profesionales, científicas, técnicas, administrativas y servicios auxiliares** y **Educación**.

La información analizada en este capítulo permite establecer una segmentación<sup>8</sup> de las actividades ICCs en función de su pertenencia a una determinada rama de actividad, lo que permitirá establecer de forma más ajustada las políticas para su fomento. Así, los segmentos resultantes quedan reflejados en la tabla siguiente:

**TABLA 17. SEGMENTACIÓN DE ACTIVIDADES ICCs EN FUNCIÓN DE SU NATURALEZA (PERTENENCIA A RAMAS DE ACTIVIDAD)**

	Manufactureras	Comerciales	Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión e Informática	Actividades profesionales, científicas y técnicas.	Educación	Actividades recreativas y culturales
Porcentaje del empleo total ICC	11,8 %	3,9 %	24,0 %	33,6 %	10,8 %	15,8 %
Empleo de los ámbitos representados (> 90 %) de la rama de actividad	Libro y prensa. Artes gráficas, preimpresión e impresión de libros Fabricación de Moda	Libro y prensa. Comercialización.	Audiovisual y multimedia Libro y prensa	Arquitectura Publicidad Diseño Traducción e interpretación Artes visuales	Industrias de la lengua Música	Artes escénicas Artes visuales Patrimonio, archivos, museos y bibliotecas.
Resto (<10 %)	Música	Música	Música Videojuegos Publicidad/Portales web	Patrimonio, archivos, museos y bibliotecas Artes escénicas Libro y Prensa Audiovisual y multimedia		

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

<sup>8</sup> La descripción de los segmentos identificados en la tabla permite incluir un empleo superior al 90 % del empleo total de la rama de actividad.

Tal y como se refleja en la tabla, las actividades ICCs se pueden clasificar en los siguientes apartados de acuerdo a su relación con las ramas de actividad:

**Actividades manufactureras.** Estas actividades suponen el 11,8 % del empleo ICCs.

Se trata de actividades de fabricación auxiliares al ámbito de **Libro y prensa** (1811.-Impresión de periódicos, 1812.-Otras actividades de impresión y artes gráficas, 1813.-Servicios de preimpresión y preparación de soportes) o actividades de **Fabricación de Moda** (1320.-Fabricación de tejidos textiles, 1330.-Acabado de textiles, 1411.-Confección de prendas de vestir de cuero, 1412.-Confección de ropa de trabajo, 1413.-Confección de otras prendas de vestir exteriores, 1414.-Confección de ropa interior, 1419.-Confección de otras prendas de vestir y accesorios, 1420.-Fabricación de artículos de peletería, 1431.-Confección de calcetería, 1439.-Confección de otras prendas de vestir de punto, 1512.-Fabricación de artículos de marroquinería, viaje y de guarnicionería y talabartería, 1520.-Fabricación de calzado, 3212.-Fabricación de artículos de joyería y artículos similares y 3213.-Fabricación de artículos de bisutería y artículos similares).

Adicionalmente, aunque de menor volumen, se incluyen en este capítulo actividades manufactureras auxiliares de **Música** como 1820.-Reproducción de soportes grabados y 3220.-Fabricación de instrumentos musicales.

**Actividades comerciales.** Estas actividades suponen el 3,9 % del empleo de las actividades ICCs.

Consistente en el comercio de **Libro y prensa** (98,4 % de este grupo) y comercio de **Música** (1,6 % de este grupo).

Se trata de actividades relacionadas con el **Libro y prensa**, se incluyen actividades de 4761.-Comercio al por menor de libros en establecimientos especializados y 4762.-Comercio al por menor de periódicos y artículos de papelería en establecimientos especializados y en relación con la **Música** se incluyen actividades de 4763.-Comercio al por menor de grabaciones de música y vídeo en establecimientos especializados.

**Actividades de Edición, audiovisuales, radio, televisión e informática.** Estas actividades suponen el 24 % del empleo ICCs.

En lo que se refiere al ámbito **Audiovisual y multimedia**, esta categoría se compone de actividades de 5912.-Act. de postprod. cinematográfica, vídeo y programas tv, 5914.-Actividades de exhibición cinematográfica

5915.-Actividades de producción cinematográfica y de vídeo, 5916.-Actividades de producción de programas de televisión, 5917.-Actividades de distribución cinematográfica y de vídeo, 6010.-Actividades de radiodifusión 6020.-Actividades de programación y emisión de televisión, 6312.-Portales web y 5829.-Edición de otros programas informáticos<sup>9</sup>.

9 El CNAE 5829.- Edición de programas informáticos está ubicado dentro del CNAE 58 Edición.

En lo que respecta al ámbito de **Libro y prensa**, las actividades incluidas son las siguientes: **5811.-Edición de libros, 5813.-Edición de periódicos, 5814.-Edición de revistas, 5819.-Otras actividades editoriales y 6399.-Otros servicios de información n.c.o.p.**

**Actividades profesionales, científicas y técnicas.** Constituyen el 33,6 % del empleo de las actividades ICCs.

En esta categoría se encuentran actividades realizadas por profesionales de distintos ámbitos como **7420.-Actividades de fotografía, 7111.-Servicios técnicos de arquitectura, 7410.-Actividades de diseño especializado, 7430.-Actividades de traducción e interpretación, 7311.-Agencias de publicidad, 7219.-Otra investigación y desarrollo experimental en ciencias naturales y técnicas y 7220.-Investigación y desarrollo experimental en ciencias sociales y humanidades** además de otros servicios auxiliares como **7990.-Otros servicios de reservas y actividades relacionadas con los mismos, 7722.-Alquiler de cintas de vídeo y discos y 7312.-Servicios de representación de medios de comunicación.**

**Actividades educativas.** Constituyen el 10,8 % del empleo de las actividades ICCs.

Se trata de empleo en actividades de **8552.- Educación cultural y 8559.- Otra educación n.c.o.p.**

**Actividades recreativas y culturales.** Constituyen el 15,8 % del empleo de las actividades ICCs.

Esta categoría está constituida por actividades de **9001.-Artes escénicas, 9002.-Actividades auxiliares a las artes escénicas, 9004.-Gestión de salas de espectáculos, 9329.-Otras actividades recreativas y de entretenimiento, 9003.-Creación artística y literaria, 9102.-Actividades de museos, 9103.-Gestión de lugares y edificios históricos, 9105.-Actividades de bibliotecas y 9106.-Actividades de archivos.**

En la tabla siguiente, se presenta el porcentaje que representan las actividades ICCs en el conjunto de la economía vasca de su rama de actividad.

Las actividades ICCs son altamente representativas en las ramas de actividad de la economía relacionadas con **J. Edición, audiovisuales, radio, televisión e Informática** (incluye telecomunicaciones) y en **R. Actividades recreativas y culturales** con porcentajes de 35,8 % y 32,5 % respectivamente. Aproximadamente uno de cada tres empleos en dichas ramas de actividad corresponde a empresas que operan en actividades creativas o culturales.

**TABLA 18. PORCENTAJE QUE REPRESENTAN LAS ACTIVIDADES ICCs EN SU RAMA DE ACTIVIDAD Y EN LA ECONOMÍA VASCA**

Rama de actividad	Porcentaje de las actividades ICC sobre el conjunto de la rama de la actividad de la economía	Porcentaje de las actividades ICC sobre el conjunto de la economía vasca
C.- Manufactureras	2,3 %	0,5 %
G.- Comerciales	1,1 %	0,2 %
J.- Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión e Informática	35,8 %	0,9 %
M+N.- Actividades profesionales, científicas y técnicas.	9,4 %	1,3 %
P.- Educación	8,3 %	0,4 %
R.- Actividades recreativas y culturales	32,5 %	0,6 %

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

Por otra parte, el 9,4 % de los puestos de trabajo de las **Actividades profesionales, científicas y técnicas** de Euskadi corresponden a actividades ICCs y el 8,3 % del empleo de las empresas **educativas** está ubicado en empresas de educación creativa o cultural. Un 2,3 % del empleo de toda la **manufactura** vasca corresponde a empresas ICCs, por último, un 1,1 % del empleo **comercial** de Euskadi corresponde a las empresas ICCs.

En su conjunto, las empresas con actividad creativa o cultural significan un empleo equivalente al 3,84 % del empleo total de la economía vasca. Las **Educativas**, las **Actividades manufactureras**, las **Actividades recreativas y culturales**, la **Edición, audiovisuales, radio, televisión e Informáticas** y las **Actividades profesionales, científicas y técnicas** vinculadas a las ICCs representan el 0,4 %, 0,5 %, 0,6 %, 0,9 % y 1,3 % respectivamente.

Para el establecimiento de las políticas para el fomento de las ICCs, cada uno de estos segmentos requerirá de un análisis específico detallado verificando la relación de las empresas ICCs con otros Departamentos del Gobierno.

## LAS ACTIVIDADES ICCs Y EL EMPLEO DE OCUPACIONES ICCs

Como complemento a la información sobre el empleo presentada en un apartado anterior, en éste se analizan las industrias culturales y creativas de Euskadi como actividad creadora de empleo de ocupaciones consideradas ICCs. En concreto, se analizan 1) las contrataciones realizadas desde el 1 de enero de 2019 hasta el 31 de diciembre de 2020 por las empresas incluidas en los CNAEs identificados como actividades ICCs y 2) las contrataciones realizadas de perfiles identificados como ocupaciones ICCs (ver anexo 2). Mediante una codificación de los datos obtenidos de Lanbide para anonimizarlos se han cruzado los códigos CNAE 4 dígitos con las ocupaciones de los contratos. El objeto de este análisis es conocer la relación existente entre las actividades ICCs y las ocupaciones ICCs.

En la tabla siguiente se presenta el ranking de las 20 actividades que mayor número de contratos de ocupaciones ICCs han realizado durante el período de referencia. Además, se presenta el número de contratos realizados en dicho período y su inclusión o no en el perímetro de actividades ICCs establecido.

**TABLA 19. RANKING DE LAS 20 ACTIVIDADES MÁS CONTRATADORAS DE PERFILES ICCs**

Actividad CNAE 4 dígitos	CNAE ICC	Nº de contratos	Duración media de contratos (días)
8559. Otra educación n.c.o.p.	SI	13.221	26,6
7820. Actividades de las empresas de trabajo temporal	NO	8.199	2,7
5915. Actividades de producción cinematográfica y de video	SI	8.109	4,7
5916. Actividades de producción de programas de TV	SI	7.937	2,9
5912. Actividades de postprod. Cinematográfica, video y TV	SI	6.890	0,2
9329. Otras actividades recreativas y de entretenimiento	SI	5.712	11,7
9499. Otras actividades asociativas n.c.o.p.	NO	5.560	15,6
5629. Otros servicios de comidas	NO	5.269	31,3
9001. Artes escénicas	SI	4.713	3,7
6020. Actividades de programación y emisión de TV	SI	3.303	16,2
9311. Gestión de instalaciones deportivas	NO	2.523	21,1
8899. Otras actividades de servicios sociales sin alojamiento n.c.o.p.	NO	1.861	14,3
8552. Educación cultural	SI	1.643	66,7
9319. Otras actividades deportivas	NO	1.574	10,7
8411. Actividades generales de la administración pública	NO	1.473	63,0
9004. Gestión de salas de espectáculos	SI	1.462	1,0
9002. Actividades auxiliares a las artes escénicas	SI	1.434	2,7
6010. Actividades de radiodifusión	SI	1.226	37,2
8551. Educación deportiva y recreativa	NO	1.178	19,8
8812. Actividades de serv. sociales sin aloj. para personas con discap.	NO	1.116	15,1
<b>TOTAL</b>		<b>103.760</b>	

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Lanbide.

Tal y como se puede apreciar, de las 20 actividades seleccionadas 11 se encuentran dentro del perímetro definido de actividades ICCs y 9 son actividades no consideradas específicamente como actividades ICCs. Dentro de estas últimas se encuentran las **Actividades de las empresas de trabajo temporal** como entidades intermediarias con otras actividades empresariales, **Otras actividades asociativas n.c.o.p.**, **Otros servicios de comidas**<sup>10</sup>, **Gestión de instalaciones deportivas**, **Otras actividades de servicios sociales sin alojamiento n.c.o.p.**, **Otras actividades deportivas**, **Actividades generales de la Administración Pública**, **Educación deportiva y recreativa** y **Actividades de servicios sociales sin alojamiento para personas con discapacidad**.

10 Tras el análisis detallado, se constata que las contrataciones asociadas con esta actividad se concentran en una empresa cuya relación con la tipología de contrato recogida se ha confirmado.



Dentro de las actividades identificadas como ICCs, **Otra educación n.c.o.p., Actividades de producción cinematográfica y de video, Actividades de producción de programas de TV, Actividades de postprod. Cinematográfica, video y TV, Otras actividades recreativas y de entretenimiento, Otras actividades asociativas n.c.o.p., Otros servicios de comidas, Artes escénicas, Actividades de programación y emisión de TV, Gestión de instalaciones deportivas, Otras actividades de servicios sociales sin alojamiento n.c.o.p., Educación cultural, Otras actividades deportivas, Actividades generales de la administración pública, Gestión de salas de espectáculos, Actividades auxiliares a las artes escénicas y Actividades de radiodifusión** son las que mayor número de contrataciones han generado.

La duración media varía considerablemente según la rama de actividad. Las actividades **educativas** presentan una duración media de sus contratos más alta que el resto de las actividades. En sentido contrario las actividades de **producción y postproducción cinematográfica, video y TV** realizan contratos de una duración media inferior a los 5 días.

Para analizar las contrataciones según la naturaleza de las actividades ICCs<sup>11</sup>, en la tabla siguiente se presentan las contrataciones de ocupaciones con perfil ICCs y las contrataciones que no corresponden a dichos perfiles ordenadas según el orden descendente del porcentaje de contratos de perfiles ICCs sobre el total. Asimismo, se indica el porcentaje que representan cada una de dichas categorías sobre el total de contrataciones.

Tal y como se puede observar, las actividades de **Edición, audiovisuales, radio y televisión** representan tanto en el valor absoluto del número de contratos como en el porcentaje que los perfiles ICCs, el segmento de mayor relevancia. El porcentaje de contratos de perfiles ICCs en este segmento es del 91 % durante los años de referencia suponiendo 28.828 contratos.

---

11 Según clasificación de referencia que se puede consultar en anexo 5

**TABLA 20. NÚMERO DE CONTRATACIONES DE OCUPACIONES ICCs REALIZADAS POR EMPRESAS CON ACTIVIDADES ICCs**

Segmento	Nº de contratos de ocupaciones ICC	% de contratos ocupaciones ICC	Nº de contratos de ocupaciones no ICC	% de contratos ocupaciones no ICC	Total de contrataciones	Duración media de contratos con ocupaciones ICC
Edición, Audiovisuales, Radio y TV	28.828	91 %	3.013	9,5 %	31.841	6,5
Activ. Artísticas, Recreativas y de Entretenimiento	14.417	60,1 %	9.584	39,9 %	24.001	8,1
Educación	14.864	57,6 %	10.963	42,4 %	25.827	31,1
Industria manufacturera	785	39,6 %	1.198	60,4 %	1.983	57,1
Informática	341	24,9 %	1.027	75,1 %	1.368	41,9
Act. Prof., científ. y técnicas, adm. y serv. Aux.	2.678	18,7 %	11.659	81,3 %	14.337	33,2
Comercio	12	1,3 %	881	98,7 %	893	1,9
<b>TOTAL</b>	<b>61.925</b>	<b>61,8 %</b>	<b>38.325</b>	<b>38,2 %</b>	<b>100.250</b>	<b>14,7</b>

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Lanbide.

Las **Actividades artísticas, recreativas y de entretenimiento** han realizado 24.001 contrataciones de las cuales el 60,1 % tenían un perfil ICCs. Las actividades ICCs de naturaleza **Educativa** realizaron en el período de referencia el 57,6 % de sus contrataciones con un perfil ICCs.

Si analizamos las actividades culturales y creativas de naturaleza **Manufacturera**, estas han realizado 1.983 contrataciones de las que el 39,6 % consistían en ocupaciones ICC. Las actividades de **Informática** y **Actividades profesionales, científicas y técnicas, administración y servicios auxiliares** realizaron un 24,9 % y un 18,7 % de contratos con ocupaciones ICCs respectivamente. Por último, las **Actividades comerciales** representan el menor número de contrataciones ICCs con un 1,3 %.

Las actividades relacionadas con la **Edición, audiovisuales, radio y televisión y Actividades artísticas, recreativas y de entretenimiento** registran contratos con una duración media de 6,5 días y 8,1 días respectivamente mientras que la actividad **Manufacturera** presenta una duración media de contratos con perfiles ICC ligeramente inferior a los dos meses (57,1 días).

Analizando las contrataciones por cada ámbito creativo y cultural, en la tabla siguiente se presenta el porcentaje de contrataciones ICCs y no ICCs. Se puede apreciar que de acuerdo con el perímetro de actividades y de ocupaciones definido, las actividades culturales en su conjunto presentan un porcentaje de contrataciones (69,6 %) con perfiles ICCs mayor que las actividades creativas (45,9 %).

El ámbito **Audiovisual y multimedia** contrata en un 89,3 % personas para ocupaciones ICCs. Es el ámbito con un mayor porcentaje de contrataciones ICCs. En sentido contrario, tan sólo un 3 % de las contrataciones del ámbito de los **Videojuegos** tiene un perfil ICCs.

**TABLA 21. PORCENTAJE DE CONTRATOS CON PERFILES DE OCUPACIONES ICCs DEL CONJUNTO DE ACTIVIDADES DE LOS ÁMBITOS CREATIVOS Y CULTURALES**

	SI	No	Duración media contratos ocupaciones ICC
<b>1. CULTURAL</b>	<b>69,6 %</b>	<b>30,4 %</b>	<b>10,1</b>
ARTES ESCÉNICAS	59,0 %	41,0 %	6,5
ARTES VISUALES	68,5 %	31,5 %	17,4
AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	89,3 %	10,7 %	6,2
LIBRO Y PRENSA	35,9 %	64,1 %	50,0
MÚSICA	58,7 %	41,3 %	47,3
PATRIMONIO, MUSEOS, ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS	17,2 %	82,8 %	33,1
<b>2. CREATIVO</b>	<b>45,9 %</b>	<b>54,1 %</b>	<b>29,3</b>
ARQUITECTURA	39,4 %	60,6 %	97,5
DISEÑO	45,7 %	54,3 %	78,9
INDUSTRIAS DE LA LENGUA	53,9 %	46,1 %	26,6
MODA FABRICACIÓN	29,8 %	70,2 %	64,8
PUBLICIDAD	15,4 %	84,6 %	34,5
VIDEOJUEGOS	3,0 %	97,0 %	1,0
<b>Total general</b>	<b>61,8 %</b>	<b>38,2 %</b>	<b>14,8</b>

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Lanbide.

Dentro de los ámbitos culturales, **Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas** contrata el 17,2 % de las personas con un perfil de ocupación ICCs y en los ámbitos creativos las **Industrias de la lengua** son las que en un mayor porcentaje contratan personas con dicho perfil.

En general, la duración media de las contrataciones de los ámbitos **creativos** (29,3 días) son superiores a la de los ámbitos **culturales** (10,1 días). En general, la duración media de los contratos con ocupaciones ICCs de las actividades ICCs es de 14,8 días. Los ámbitos de **Videojuegos**<sup>12</sup>, **Artes escénicas**, **Audiovisual y multimedia** tienen una duración media inferior a una semana. En sentido contrario, los ámbitos de **Arquitectura, Diseño y Fabricación** media presentan unas duraciones medias superiores a los dos meses.

En la tabla siguiente, se presentan los porcentajes de contrataciones con perfil de ocupación ICCs para los ámbitos analizados, incluyendo exclusivamente las actividades propias, es decir, excluyendo aquellas actividades que han sido consideradas como auxiliares de los distintos ámbitos.

**TABLA 22. PORCENTAJE DE CONTRATOS CON PERFILES DE OCUPACIONES ICCs DE ACTIVIDADES PROPIAS DE ÁMBITOS CREATIVOS Y CULTURALES**

	SI	No	Duración media contratos ocupaciones ICC
<b>1. CULTURAL</b>	<b>76,3 %</b>	<b>23,7 %</b>	<b>8,9</b>
ARTES ESCÉNICAS	54,6 %	45,4 %	3,0
ARTES VISUALES	68,5 %	31,5 %	17,4
AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	92,0 %	8,0 %	5,9
LIBRO Y PRENSA	32,2 %	67,8 %	39,3
MÚSICA	59,3 %	40,7 %	49,1
PATRIMONIO, MUSEOS, ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS	69,7 %	30,3 %	29,0
<b>2. CREATIVO</b>	<b>31,6 %</b>	<b>68,4 %</b>	<b>29,5</b>
ARQUITECTURA	39,4 %	60,6 %	97,5
DISEÑO	45,7 %	54,3 %	78,9
INDUSTRIAS DE LA LENGUA	53,9 %	46,1 %	26,6
MODA FABRICACIÓN	29,8 %	70,2 %	64,8
PUBLICIDAD	14,7 %	85,3 %	35,4
VIDEOJUEGOS	3,0 %	97,0 %	1,0
<b>Total general</b>	<b>64,5 %</b>	<b>35,5 %</b>	<b>14,3</b>

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos de Lanbide.

<sup>12</sup> Debido al bajo número de contrataciones ICC en este ámbito, no se puede considerar una cifra significativa.

Se puede apreciar que una vez excluidas las actividades consideradas como auxiliares a los ámbitos ICCs, el porcentaje de contrataciones con perfiles ICCs se incrementa ligeramente en su conjunto (64,5 %). Dicho incremento se debe fundamentalmente a las actividades **Culturales** en las que el porcentaje de contrataciones con perfil ICCs pasa de un 69,6 % a un 76,3 %. De manera significativa, el ámbito de **Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas** ve incrementarse el porcentaje de contrataciones ICCs de un 17,2 % a un 69,7 %<sup>13</sup>.

Asimismo, la duración de los contratos se reduce en el caso de las actividades culturales de 10,1 a 8,9 días.

---

<sup>13</sup> Tal y como ha sido mencionado anteriormente, la actividad **7219. Otra investigación y desarrollo experimental en ciencias naturales y técnicas**, auxiliar a **Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas** se ha analizado en detalle para el conocimiento de su dimensión. El análisis de las contrataciones ICC de las actividades propias recoge de manera más real el comportamiento del sector.

## 12 | CONCLUSIONES

En este documento, se presenta el resultado del proyecto desarrollado por Orkestra-Instituto Vasco de Competitividad que tiene como objeto el análisis de la dimensión económica de las industrias culturales y creativas (ICCs) y de su integración en el tejido industrial de Euskadi como fuente de información que ayude al establecimiento de políticas públicas para su fomento.

De acuerdo con *European Commission* (2012), las industrias culturales y creativas están constituidas por una diversidad de actividades que cubren en particular la arquitectura, la artesanía, los audiovisuales (incluyendo el cine, televisión, juegos de video y multimedia), el patrimonio cultural, el diseño (incluyendo el diseño de moda), los festivales, la música, las artes escénicas, la interpretación, las artes visuales, la publicidad y la radio. En el contexto de este trabajo, se ha añadido para su análisis la industria de la lengua.

Este conjunto de actividades puede ser analizado al menos desde dos perspectivas complementarias pero diferenciadas; 1) la perspectiva de la cadena de valor y 2) la perspectiva de la naturaleza de las actividades que componen las industrias culturales y creativas.

La perspectiva de la cadena de valor refleja la relación existente (flujos económicos, productos, servicios, conocimiento) entre las actividades que tienen como objetivo la producción de un bien o servicio con contenido creativo y/o cultural. Esta perspectiva es importante para entender la oferta y demanda de productos o servicios creativos y culturales y la actividad económica que esta genera en cascada.

La perspectiva de la rama de actividad permite clasificar las actividades en función de su naturaleza (manufacturera, comercial, etc.). Esta clasificación es importante para, entre otras cuestiones: Evaluar problemas homogéneos entre distintas actividades, aunque pertenezcan a cadenas de valor distintas, facilitar la interlocución con otros Departamentos del Gobierno, coordinar las políticas, identificar y evaluar indicadores de desempeño o de evaluación de políticas o establecer requerimientos comunes de incorporar nuevas tecnologías.

Esta perspectiva es esencial para el establecimiento de las políticas públicas de fomento de las ICCs y en particular para una coordinación adecuada de las políticas desarrolladas por los Departamentos del Gobierno. En efecto, frecuentemente las políticas de desarrollo de la industria están orientadas a las empresas de acuerdo con la naturaleza de sus actividades.

En la tabla siguiente, se puede observar la relación entre las cadenas de valor y la naturaleza de las actividades identificadas por la rama de actividad.

**TABLA 23. CRUCE ENTRE CADENAS DE VALOR ICCs Y RAMAS DE ACTIVIDAD**

	C. Industria manufacturera	G. Comercio	JA. Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión	JC. Informática	M+N. Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios auxiliares	P. Educación	R. Actividades recreativas y culturales
ARTES ESCÉNICAS							
ARTES VISUALES							
AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA							
LIBRO Y PRENSA							
MÚSICA							
PATRIM., MUSEOS, ARCH. Y BIBLIOT.							
ARQUITECTURA							
DISEÑO							
INDUSTRIAS DE LA LENGUA							
MODA FABRICACIÓN							
PUBLICIDAD							
VIDEOJUEGOS							

**Fuente.** Elaboración propia.

Para aprehender la complejidad de las ICCs es necesario abordar su análisis desde esta doble perspectiva. En este documento, se han abordado ambas mediante un cruce que permite obtener un mapa de la interrelación entre ellas tanto desde una visión cualitativa como cuantitativa.

Inicialmente, ha sido necesaria la definición del perímetro de las ICCs (ver bibliografía), es decir, cuáles son las actividades que la componen, las ocupaciones asociadas y los productos y servicios con contenido creativo y cultural.

Dicho perímetro debe cumplir con las condiciones de comparabilidad con otros ámbitos geográficos, adaptación a las características específicas de Euskadi y orientación a la definición de las políticas. Mediante un proceso iterativo y participativo, se han definido los perímetros a utilizar en este trabajo que se pueden encontrar en los anexos de este documento.

Como consecuencia de dicha definición del perímetro, se han identificado 70 actividades (CNAE09 a 4 dígitos), 56 ocupaciones (CNO11) y 131 productos o servicios asociados a las ICCs. El listado de todos ellos se puede encontrar en los anexos de este documento.

Desde una perspectiva de la cadena de valor, las industrias culturales y creativas de Euskadi presentan la siguiente distribución:

**TABLA 24. LAS CADENAS DE VALOR DE LAS ICCs EN EUSKADI**

	Nº de empresas	Empleo	Porcentaje sobre el empleo total de Euskadi
<b>1. CULTURAL</b>	<b>7.149</b>	<b>20.550</b>	<b>2,34 %</b>
ARTES ESCÉNICAS	1.414	4.077	0,46 %
ARTES VISUALES	1.421	1.772	0,20 %
AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	1.513	5.972	0,68 %
LIBRO Y PRENSA	1.771	5.853	0,67 %
MÚSICA	592	1.599	0,18 %
PATRIM., MUSEOS, ARCHIVOS Y BIBLIOT.	438	1.277	0,15 %
<b>2. CREATIVO</b>	<b>9.737</b>	<b>13.433</b>	<b>1,50 %</b>
ARQUITECTURA	3.113	4.002	0,45 %
DISEÑO	790	1.165	0,13 %
INDUSTRIAS DE LA LENGUA	4.141	3.354	0,38 %
MODA FABRICACIÓN	537	1.304	0,15 %
PUBLICIDAD	1.147	3.581	0,40 %
VIDEOJUEGOS	9	27	0,00 %
<b>Total general</b>	<b>16.886</b>	<b>33.983</b>	<b>3,84 %</b>

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos del Eustat, Directorio de Actividades Económicas.



En su conjunto, las industrias culturales y creativas están compuestas por 16.886 empresas que dan empleo a 33.983 personas lo que supone el 3,84 % del empleo de Euskadi.

Las **industrias creativas** representan un empleo de 13.433 puestos de trabajo en 9.737 empresas y suponen un 1,50 % del empleo siendo la **Arquitectura**, la **publicidad** y las **Industrias de la Lengua** los ámbitos que más empleo generan. Las **industrias culturales** representan 20.550 puestos de trabajo en 7.149 empresas y suponen un 2,34 % del empleo de Euskadi.

Desde la perspectiva de una clasificación según la naturaleza de las actividades, las ICCs presentan los datos indicados en la tabla siguiente:

**TABLA 25. LAS ICCs EN EUSKADI SEGÚN LA NATURALEZA DE SUS ACTIVIDADES**

	Nº de empresas	Empleo	Porcentaje sobre el empleo total de Euskadi	Porcentaje sobre el empleo del total de la rama de actividad (manufacturero, etc.)
Manufactureras	1.244	4.022	0,46 %	2,30 %
Comerciales	709	1.341	0,15 %	1,15 %
Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión e Informática	2.053	8.161	0,93 %	35,80 %
Actividades profesionales, científicas y técnicas.	6.750	11.427	1,30 %	9,37 %
Educación	3.987	3.679	0,42 %	8,25 %
Actividades recreativas y culturales	2.143	5.353	0,61 %	32,48 %
<b>Total general</b>	<b>16.886</b>	<b>33.983</b>	<b>3,87 %</b>	

**Fuente.** Elaboración propia a partir de datos del Eustat, Directorio de Actividades Económicas.

De acuerdo con los datos obtenidos, se verifica que las **actividades profesionales científicas y técnicas (Arquitectura, Publicidad, Diseño, Traducción e interpretación, Artes visuales)** que representan 11.427 trabajadores y las actividades de **Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión e Informática** que representan 8.161 trabajadores son los ámbitos más generadores de empleo.

La representatividad de las **actividades culturales y creativas** dentro del conjunto de las actividades de la economía vasca de su misma naturaleza vuelve a ser mayor en los ámbitos de **Edición, audiovisuales, radio, televisión e Informática y Actividades culturales y creativas**.

Teniendo en cuenta la importancia de la perspectiva de las industrias culturales y creativas en el establecimiento de políticas de fomento de estas, en la tabla siguiente se presentan las principales variables relativas a cada uno de los segmentos identificados.

**TABLA 26. FICHA RESUMEN DE ACTIVIDADES ICC DE NATURALEZA MANUFACTURERA**

ICCs MANUFACTURERAS (11,8 % de empleo ICC)					
Ramas de actividad (CNAE09 4 dígitos)	<p><b>Libro y prensa</b> 1811.-Impresión de periódicos, 1812.-Otras actividades de impresión y artes gráficas, 1813.-Servicios de preimpresión y preparación de soportes, 1814.- Encuadernación y servicios relacionados con la misma.</p> <p><b>Fabricación de Moda</b> 1320.-Fabricación de tejidos textiles, 1330.-Acabado de textiles, 1411.-Confección de prendas de vestir de cuero, 1412.-Confección de ropa de trabajo, 1413.-Confección de otras prendas de vestir exteriores, 1414.-Confección de ropa interior, 1419.-Confección de otras prendas de vestir y accesorios, 1420.-Fabricación de artículos de peletería, 1431.-Confección de calcetería, 1439.-Confección de otras prendas de vestir de punto, 1512.-Fabricación de artículos de marroquinería, viaje y de guarnicionería y talabartería, 1520.-Fabricación de calzado, 3212.-Fabricación de artículos de joyería y artículos similares y 3213.-Fabricación de artículos de bisutería y artículos similares.</p> <p><b>Música</b> 1820.-Reproducción de soportes grabados y 3220.-Fabricación de instrumentos musicales.</p>				
Principales variables	<b>Empleo</b>	<b>Empresas</b>	<b>% empleo s/total Euskadi</b>	<b>% contratos ocupaciones ICC</b>	<b>Durac. media cont. ocup. ICC (días)</b>
	4.022	1.244	0,46 %	39,6 %	57,1
Relación con RIS3 <sup>14</sup>	<p>Relacionado con las siguientes prioridades y nichos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Fabricación avanzada</li> <li>◆ Ocio, entretenimiento y cultura</li> </ul>				

**Fuente.** Elaboración propia.

**TABLA 27. FICHA RESUMEN DE ACTIVIDADES ICC DE NATURALEZA COMERCIAL**

ICCs COMERCIALES (3,9 % de empleo ICC)					
Ramas de actividad (CNAE09 4 dígitos)	<p><b>Libro y prensa</b>, 4761.-Comercio al por menor de libros en establecimientos especializados y 4762.-Comercio al por menor de periódicos y artículos de papelería en establecimientos especializados.</p> <p><b>Música</b>, 4763.-Comercio al por menor de grabaciones de música y vídeo en establecimientos especializados.</p>				
Principales variables	<b>Empleo</b>	<b>Empresas</b>	<b>% empleo s/total Euskadi</b>	<b>% contratos ocupaciones ICC</b>	<b>Durac. media cont. ocup. ICC (días)</b>
	1.341	709	0,15 %	1,3 %	1,9
Relación con RIS3	No se han identificado potenciales relaciones				

**Fuente.** Elaboración propia.

14 Como referencia se ha tomado la asignación de sectores incluida en el documento Eusko Jaurlaritz (2019), PCTI2030.

**TABLA 28. FICHA RESUMEN DE ACTIVIDADES ICC DE EDICIÓN, AUDIOVISUALES, RADIO, TELEVISIÓN E INFORMÁTICA**

ICCs EDICIÓN, AUDIOVISUALES, RADIO, TELEVISIÓN, INFORMÁTICA (24 % de empleo ICC)					
Ramas de actividad (CNAE09 4 dígitos)	<p><b>Audiovisual y multimedia</b>, 5912.-Act. de postprod. cinematográfica, vídeo y programas tv, 5914.-Actividades de exhibición cinematográfica 5915.-Actividades de producción cinematográfica y de vídeo, 5916.-Actividades de producción de programas de televisión, 5917.-Actividades de distribución cinematográfica y de vídeo, 6010.-Actividades de radiodifusión 6020.-Actividades de programación y emisión de televisión, 5829.- Edición de otros programas informáticos, 6201.- Actividades de programación informática.</p> <p><b>Publicidad</b>, 6312.-Portales web</p> <p><b>Libro y prensa</b>, 5811.-Edición de libros, 5813.-Edición de periódicos, 5814.-Edición de revistas, 5819.-Otras actividades editoriales, 6391.- Actividades de las agencias de noticia y 6399.-Otros servicios de información n.c.o.p.</p> <p><b>Música</b>, 5920.- Actividades de grabación de sonido y edición musical.</p> <p><b>Videojuegos</b>, 5821.- Edición de videojuegos</p>				
Principales variables	Empleo	Empresas	% empleo s/total Euskadi	% contratos ocupaciones ICC	Durac. media cont. ocup. ICC (días)
	8.161	2.053	0,93 %	60,1 %	8,1
Relación con RIS3	<p>Relacionado con las siguientes prioridades y nichos:</p> <p>◆ Industrias culturales y creativas</p>				

**Fuente.** Elaboración propia.

**TABLA 29. FICHA RESUMEN DE ACTIVIDADES ICC PROFESIONALES, CIENTÍFICAS Y TÉCNICAS.**

ICCs ACTIVIDADES PROFESIONALES, CIENTÍFICAS Y TÉCNICAS (33,6 % de empleo ICC)					
Ramas de actividad (CNAE09 4 dígitos)	7990.-Otros servicios de reservas y actividades relacionadas con los mismos, 7420.-Actividades de fotografía, 7111.-Servicios técnicos de arquitectura, 7410.-Actividades de diseño especializado, 7430.-Actividades de traducción e interpretación, 7311.-Agencias de publicidad, 7219.-Otra investigación y desarrollo experimental en ciencias naturales y técnicas y 7220.-Investigación y desarrollo experimental en ciencias sociales y humanidades además de otros servicios auxiliares como 7722.-Alquiler de cintas de vídeo y discos 7312.-Servicios de representación de medios de comunicación.				
Principales variables	<b>Empleo</b>	<b>Empresas</b>	<b>% empleo s/total Euskadi</b>	<b>% contratos ocupaciones ICC</b>	<b>Durac. media cont. ocup. ICC (días)</b>
	11.427	6.750	1,30 %	18,7 %	33,2
Relación con RIS3	Relacionado con las siguientes prioridades y nichos: ♦ Industrias culturales y creativas ♦ Hábitat urbano				

**Fuente.** Elaboración propia.

**TABLA 30. FICHA RESUMEN DE ACTIVIDADES ICC EDUCATIVAS**

ICCs EDUCATIVAS (10,8 % de empleo ICC)					
Ramas de actividad (CNAE09 4 dígitos)	8552.- Educación cultural y 8559.- Otra educación n.c.o.p.				
Principales variables	<b>Empleo</b>	<b>Empresas</b>	<b>% empleo s/total Euskadi</b>	<b>% contratos ocupaciones ICC</b>	<b>Durac. media cont. ocup. ICC (días)</b>
	3.679 <sup>15</sup>	3.987	0,42 %	57,6 %	31,1
Relación con RIS3	No se han identificado potenciales relaciones				

**Fuente.** Elaboración propia.

15 Se han tomado la totalidad de las empresas correspondientes a los CNAEs a efectos de comparación con otros entornos geográficos. En la valoración del empleo, se ha realizado un análisis detallado para Euskadi incluyendo aquellos NIFs que se asocian al ámbito creativo y cultural. Tomando exclusivamente las empresas para las que se ha considerado el empleo serían 229 empresas.

**TABLA 31. FICHA RESUMEN DE ACTIVIDADES ICC RECREATIVAS Y CULTURALES**

ICCs ACTIVIDADES RECREATIVAS Y CULTURALES (15,8 % de empleo ICC)					
Ramas de actividad (CNAE09 4 dígitos)	9001.-Artes escénicas, 9002.-Actividades auxiliares a las artes escénicas, 9004.-Gestión de salas de espectáculos,  9329.-Otras actividades recreativas y de entretenimiento,  9003.-Creación artística y literaria,  9102.-Actividades de museos, 9103.-Gestión de lugares y edificios históricos,  9105.-Actividades de bibliotecas y 9106.-Actividades de archivos.				
Principales variables	Empleo	Empresas	% empleo s/total Euskadi	% contratos ocupaciones ICC	Durac. media cont. ocup. ICC (días)
	5.353	2.143	0,61 %	60,1 %	8,1
Relación con RIS3	Relacionado con las siguientes prioridades y nichos: ♦ Industrias culturales y creativas				

**Fuente.** Elaboración propia.

De cara a la definición de políticas públicas de fomento de las Industrias Culturales y Creativas, a continuación, se mencionan algunas ideas para el desarrollo de políticas para el fomento de las ICCs en Euskadi y avanzar en su posicionamiento ante las tres transiciones, así como su relación con la Agenda 2030:

1. Análisis de las políticas públicas de fomento de las ICCs tanto en Euskadi como en otros entornos geográficos y verificar la cobertura de las cadenas de valor y los segmentos por ramas de actividad.
2. Análisis de la relación existente entre programas de otros Departamentos del Gobierno y los segmentos de las ICCs identificados en este documento.
3. Establecimiento de los subsegmentos prioritarios entre los 27 subsegmentos identificados.
4. Plantear nuevos programas para distinguir entre ayudas a las operaciones de las empresas y ayudas para la potenciación del componente creativo y/o cultural de las empresas (si lo tiene).
5. Teniendo en cuenta el gran número de autónomos y el tamaño de empresa bajo, analizar la potencialidad de colectivización/mutualización de planes de desarrollo de los distintos ámbitos.
6. Establecimiento de mesas sectoriales de forma colaborativa con los agentes de cada una de las áreas prioritarias de análisis para fortalecer los subsegmentos prioritarios.

7. Identificación de potenciales sinergias entre los subsegmentos o entre las políticas adecuadas para cada uno de ellos.
8. Establecimiento de políticas tendentes a favorecer los planes sectoriales de los subsegmentos prioritarios de análisis.

Todo ello, debería contribuir a identificar planes de transformación que permitan al sector, avanzar en su posicionamiento ante las tres transiciones, así como su relación con la Agenda 2030.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ESSnet-Culture (2012). European Statistical System Network on Culture. Final report. Project profiting from the financial support of the European commission. EUROSTAT GRANT AGREEMENT n°10401.2008.002-2009.352
- European Cluster Observatory (2011). Priority Sector Report. Europa Innova Paper n° 16. ISBN 978-92-79-18470-3, doi:10.2769/95687
- European Commission (2012). Communication from the commission to the European Parliament, The Council, The European Economic and Social Committee and The Committee of the Regions. Promoting cultural and creative sectors for growth and jobs in the EU. Brussels, 26.9.2012. COM(2012) 537 final
- European Commission (2016). Boosting the competitiveness of cultural and creative industries for growth and Jobs. (EASME/COSME/2015/003). ISBN: 978-92-9202-203-7. doi: 10.2826/526239
- Eusko Jaurlaritza-Gobierno Vasco (2019). Plan de Ciencia, Tecnología e Innovación Euskadi 2030.
- Kulturaren Euskal Behatokia (2018). Delimitación conceptual de las ICC en EUSKADI. Kulturaren Euskal Behatokia. Observatorio Vasco de la Cultura. Kultura eta Hizkuntza Politika Saila. Eusko Jaurlaritza.
- Kulturaren Euskal Behatokia (2021). Análisis de las empresas, empleos y mercado de trabajo del ámbito cultural en la CAE.
- Orkestra (2017). Diagnóstico de las ICC en la ciudad de Vitoria- Gasteiz. Orkestra - Instituto Vasco de Competitividad

Orkestra (2021). "Definición del perímetro de análisis de las ICCs"

Power, D., (2011). Priority Sector Report: Creative and Cultural Industries. European Cluster Observatory.

Retegi, J., Carrillo, F., Gil de San Vicente, I., Salado, J.P. (2020) Análisis sectorial del potencial impacto y recuperación de la crisis de la COVID-19 en las empresas vascas.



## ANEXO 1:

# ACTIVIDADES INCLUIDAS EN EL PERÍMETRO DE ANÁLISIS

### Actividades propiamente culturales

#### 1. CULTURAL

##### ARTES ESCÉNICAS

- 9001.-Artes escénicas
- 9002.-Actividades auxiliares a las artes escénicas
- 9004.-Gestión de salas de espectáculos

##### ARTES VISUALES

- 7420.-Actividades de fotografía
- 9003.-Creación artística y literaria

##### AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

- 5912.-Actividades de postproducción cinematográfica, de vídeo y de programas de televisión
- 5914.-Actividades de exhibición cinematográfica
- 5915.-Actividades de producción cinematográfica y de vídeo
- 5916.-Actividades de producción de programas de televisión
- 5917.-Actividades de distribución cinematográfica y de vídeo
- 5918.-Actividades de distribución de programas de televisión
- 6010.-Actividades de radiodifusión

6020.-Actividades de programación y emisión de televisión

7722.-Alquiler de cintas de vídeo y discos

#### **LIBRO Y PRENSA**

4761.-Comercio al por menor de libros en establecimientos especializados

4762.-Comercio al por menor de periódicos y artículos de papelería en establecimientos especializados

5811.-Edición de libros

5813.-Edición de periódicos

5814.-Edición de revistas

5819.-Otras actividades editoriales

6391.-Actividades de las agencias de noticias

#### **MÚSICA**

4763.-Comercio al por menor de grabaciones de música y vídeo en establecimientos especializados

5920.-Actividades de grabación de sonido y edición musical

8552.-Educación cultural

#### **PATRIMONIO, MUSEOS, ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS**

9102.-Actividades de museos

9103.-Gestión de lugares y edificios históricos

9105.-Actividades de bibliotecas

9106.-Actividades de archivos

### **Actividades culturales auxiliares**

#### **1. CULTURAL**

##### **ARTES ESCÉNICAS**

7990.-Otros servicios de reservas y actividades relacionadas con los mismos

9329.-Otras actividades recreativas y de entretenimiento

##### **AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA**

5829.-Edición de otros programas informáticos

6201.-Actividades de programación informática

##### **LIBRO Y PRENSA**

1811.-Impresión de periódicos

1812.-Otras actividades de impresión y artes gráficas

1813.-Servicios de preimpresión y preparación de soportes

1814.-Encuadernación y servicios relacionados con la misma

6399.-Otros servicios de información n.c.o.p.

7312.-Servicios de representación de medios de comunicación

### **MÚSICA**

1820.-Reproducción de soportes grabados

3220.-Fabricación de instrumentos musicales

### **PATRIMONIO, MUSEOS, ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS**

7219.-Otra investigación y desarrollo experimental en ciencias naturales y técnicas

7220.-Investigación y desarrollo experimental en ciencias sociales y humanidades

## **Actividades propiamente creativas**

### **2. CREATIVO**

#### **ARQUITECTURA**

7111.-Servicios técnicos de arquitectura

#### **INDUSTRIAS DE LA LENGUA**

7430.-Actividades de traducción e interpretación

8559.-Otra educación n.c.o.p.

#### **PUBLICIDAD**

7311.-Agencias de publicidad

#### **VIDEOJUEGOS**

5821.-Edición de videojuegos

#### **DISEÑO**

7410.-Actividades de diseño especializado

#### **MODA FABRICACIÓN**

1320.-Fabricación de tejidos textiles

1330.-Acabado de textiles

1411.-Confección de prendas de vestir de cuero

1412.-Confección de ropa de trabajo

1413.-Confección de otras prendas de vestir exteriores

1414.-Confección de ropa interior

1419.-Confección de otras prendas de vestir y accesorios

1420.-Fabricación de artículos de peletería

1431.-Confección de calcetería

1439.-Confección de otras prendas de vestir de punto

1511.-Preparación, curtido y acabado del cuero; preparación y teñido de pieles

1512.-Fabricación de artículos de marroquinería, viaje de guarnicionería y talabartería

1520.-Fabricación de calzado

3212.-Fabricación de artículos de joyería y artículos similares

3213.-Fabricación de artículos de bisutería y artículos similares

### **MODA COMERCIALIZACIÓN**

4616.-Intermediarios del comercio de textiles, prendas de vestir, peletería, calzado y artículos de cuero

4642.-Comercio al por mayor de prendas de vestir y calzado

4648.-Comercio al por mayor de artículos de relojería y joyería

4771.-Comercio al por menor de prendas de vestir en establecimientos especializados

4772.-Comercio al por menor de calzado y artículos de cuero en establecimientos especializados

4777.-Comercio al por menor de artículos de relojería y joyería en establecimientos especializados

## **Actividades creativas auxiliares**

### **2. CREATIVO**

#### **PUBLICIDAD**

6312.-Portales web

## ANEXO 2:

# OCUPACIONES INCLUIDAS EN EL PERÍMETRO DE ANÁLISIS

### CULTURALES

#### ACTIVIDADES RECREATIVAS, CULTURALES Y DEPORTIVAS

- 1501.-Directores y gerentes de empresas de actividades recreativas, culturales y deportivas
- 3724.-Monitores de actividades recreativas y de entretenimiento
- 3731.-Fotógrafos
- 3733.-Técnicos en galerías de arte, museos y bibliotecas
- 3739.-Otros técnicos y profesionales de apoyo de actividades culturales y artísticas

#### ARCHIVISTAS, BIBLIOTECARIOS Y AFINES

- 2821.-Sociólogos, geógrafos, antropólogos, arqueólogos y afines
- 2911.-Archivistas y conservadores de museos
- 2912.-Bibliotecarios, documentalistas y afines
- 4210.-Empleados de bibliotecas y archivos
- 5823.-Acompañantes turísticos

#### ARTESANOS

- 7612.-Lutieres y similares; afinadores de instrumentos musicales
- 7613.-Joyereros, orfebres y plateros
- 7614.-Trabajadores de la cerámica, alfareros y afines

- 7615.-Sopladores, modeladores, laminadores, cortadores y pulidores de vidrio
- 7616.-Rotulistas, grabadores de vidrio, pintores decorativos de artículos diversos
- 7617.-Artesanos en madera y materiales similares; cesteros, bruceros y trabajadores afines
- 7618.-Artesanos en tejidos, cueros y materiales similares, preparadores de fibra y tejedores con telares artesanos o de tejidos de punto y afines
- 7619.-Artesanos no clasificados bajo otros epígrafes
- 7820.-Ebanistas y trabajadores afines

#### **ARTISTAS CREATIVOS E INTERPRETATIVOS**

- 2323.-Profesores de enseñanza no reglada de música y danza
- 2931.-Artistas de artes plásticas y visuales
- 2932.-Compositores, músicos y cantantes
- 2933.-Coreógrafos y bailarines
- 2934.-Directores de cine, de teatro y afines
- 2935.-Actores
- 2936.-Locutores de radio, televisión y otros presentadores
- 2937.-Profesionales de espectáculos taurinos
- 2939.-Artistas creativos e interpretativos no clasificados bajo otros epígrafes

#### **ESCRITORES Y PERIODISTAS**

- 2921.-Escritores
- 2922.-Periodistas

#### **OFICIALES Y OPERARIOS DE ARTES GRÁFICAS**

- 7621.-Trabajadores de procesos de preimpresión
- 7622.-Trabajadores de procesos de impresión
- 7623.-Trabajadores de procesos de encuadernación

#### **TÉCNICOS EN GRABACIÓN AUDIOVISUAL Y RADIODIFUSIÓN**

- 3831.-Técnicos de grabación audiovisual
- 3832.-Técnicos de radiodifusión

### **CREATIVAS**

#### **ANALISTAS Y DISEÑADORES DE SOFTWARE Y MULTIMEDIA**

- 2713.-Analistas, programadores y diseñadores Web y multimedia

#### **ARQUITECTOS Y URBANISTAS**

- 1329.-Directores de otras empresas de servicios profesionales no clasificados bajo otros epígrafes
- 2451.-Arquitectos (excepto arquitectos paisajistas y urbanistas)
- 2452.-Arquitectos paisajistas
- 2453.-Urbanistas e ingenieros de tráfico
- 2481.-Arquitectos técnicos y técnicos urbanistas

### **DISEÑADORES**

- 2482.-Diseñadores de productos y de prendas
- 2484.-Diseñadores gráficos y multimedia
- 3732.-Diseñadores y decoradores de interior

### **INDUSTRIAS DE LA LENGUA**

- 2322.-Profesores de enseñanza no reglada de idiomas
- 2923.-Filólogos, intérpretes y traductores

### **PUBLICICISTAS**

- 1222.-Directores de publicidad y relaciones públicas
- 2651.-Profesionales de la publicidad y la comercialización
- 3535.-Portavoces y agentes de relaciones públicas

### **VIDEOJUEGOS**

- 2719.-Analistas y diseñadores de software y multimedia no clasificados bajo otros epígrafes

## **MODA**

### **MODA**

- 7831.-Sastres, modistos, peleteros y sombrereros
- 7832.-Patronistas para productos en textil y piel
- 7833.-Cortadores de tejidos, cuero, piel y otros materiales
- 7834.-Costureros a mano, bordadores y afines
- 7836.-Curtidores y preparadores de pieles
- 7837.-Zapateros y afines

## ANEXO 3:

# PRODUCTOS Y SERVICIOS INCLUIDOS EN EL PERÍMETRO DE ANÁLISIS

### ARQUITECTURA

- 71.11.10. Planos y croquis con fines arquitectónicos
- 71.11.21. Servicios técnicos de arquitectura para proyectos de edificios residenciales
- 71.11.22. Servicios técnicos de arquitectura para proyectos de edificios no residenciales
- 71.11.23. Servicios arquitectónicos de restauración histórica
- 71.11.24. Servicios de asesoramiento arquitectónico para proyectos inmobiliarios
- 71.11.31. Servicios de planificación urbana
- 71.11.32. Servicios de ordenación del suelo rural
- 71.11.33. Servicios de planificación general de proyectos
- 71.11.41. Servicios de arquitectura paisajística
- 71.11.42. Servicios de asesoría de arquitectura paisajística

### ARTES ESCÉNICAS

- 85.52.11. Servicios de las escuelas e instructores de baile
- 85.52.12. Servicios de las escuelas e instructores de música
- 90.01.10. Servicios de las artes escénicas
- 90.02.11. Servicios de producción y presentación de actuaciones
- 90.02.12. Servicios de promoción y organización de actuaciones
- 90.02.19. Otros servicios auxiliares a las artes escénicas



90.04.10. Servicios de gestión de salas de espectáculo

### **ARTES ESCÉNICAS (Parcialmente)**

79.90.39. Servicios de reservas de entradas a eventos; servicios de entretenimiento y ocio, y otros servicios de reservas n.c.o.p.

93.29.21. Servicios de fuegos artificiales y espectáculos de luz y sonido

### **ARTES VISUALES**

74.10.11. Servicios de diseño de interiores

74.10.12. Servicios de diseño industrial

74.10.19. Otros servicios de diseño especializado

74.10.20. Proyectos originales de diseño

74.20.21. Servicios de retratos fotográficos

74.20.22. Servicios de fotografía publicitaria y similares

74.20.23. Servicios de fotografía y vídeo de eventos

74.20.24. Servicios de fotografía aérea

74.20.29. Otros servicios especializados de fotografía

74.20.32. Servicios de restauración y retocado de fotografías

85.52.13. Servicios de las escuelas e instructores de bellas artes

90.03.11. Servicios prestados por autores, compositores, escultores y otros artistas, excepto actores

90.03.12. Originales de autores, compositores y otros artistas, excepto actores, pintores, artistas gráficos y escultores

90.03.13. Originales de pintores, artistas gráficos y escultores

### **AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA**

47.00.64. Servicios de comercio al por menor de grabaciones de audio y vídeo

58.21.10. Juegos para ordenador en soporte físico

58.21.20. Juegos para ordenador descargables

58.21.30. Juegos en línea

58.21.40. Servicios de cesión de los derechos de videojuegos

59.11.11. Servicios de películas cinematográficas

59.11.12. Servicios de producción de películas y vídeos publicitarios

59.11.13. Servicios de producción de otros programas de televisión

59.11.21. Originales cinematográficos, de vídeo y de programas de televisión

59.11.22. Película cinematográficas

59.11.23. Películas u otros contenidos de vídeo en discos, cintas magnéticas u otros medios físicos

59.11.24. Películas u otros contenidos de vídeo descargables

59.11.30. Venta de espacio o tiempo publicitario en productos de cine, vídeo y televisión

59.12.11. Servicios de montaje audiovisual

- 59.12.12. Servicios de transferencia y duplicación de originales
- 59.12.13. Servicios de corrección del color y de restauración digital
- 59.12.14. Servicios de efectos visuales
- 59.12.15. Servicios de animación
- 59.12.16. Servicios de inserción de títulos y subtítulos
- 59.12.17. Servicios de diseño y edición musical
- 59.12.19. Otros servicios de posproducción cinematográfica, de vídeo y de programas de televisión
- 59.13.11. Servicios de cesión de los derechos de las películas y de sus ingresos
- 59.13.12. Otros servicios de distribución de programas de cine, vídeo y televisión
- 59.14.10. Servicios de exhibición de películas
- 59.20.11. Servicios de grabación de sonido
- 59.20.12. Servicios de grabación en directo
- 59.20.13. Originales de grabación sonora
- 59.20.21. Servicios de producción de programas de radio
- 59.20.22. Originales de programas de radio
- 59.20.31. Partituras impresas
- 59.20.32. Partituras electrónicas
- 59.20.33. Discos, cintas magnéticas u otros soportes físicos de música
- 59.20.34. Otros discos y cintas magnéticas de audio
- 59.20.35. Música descargable
- 59.20.40. Servicios de cesión de los derechos de originales sonoros
- 60.10.11. Servicios de programación y radiodifusión
- 60.10.12. Originales de programación y radiodifusión
- 60.10.20. Programas de canal radiofónico
- 60.10.30. Espacios publicitarios en radio
- 60.20.11. Servicios lineales de programación y emisión de televisión
- 60.20.12. Servicios de vídeo a la carta en línea
- 60.20.13. Otros servicios de vídeo a la carta
- 60.20.20. Originales de teledifusión
- 60.20.30. Espacio publicitario en la televisión
- 63.91.12. Servicios de agencias de noticias para medios audiovisuales
- 77.22.10. Servicios de alquiler de cintas de vídeo y de discos

#### **AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA (Parcialmente)**

- 62.01.21. Originales de programas de juegos de ordenador

#### **IDIOMAS**

- 85.59.11. Servicios de escuelas de idiomas

## **LIBROS Y PRENSA**

- 47.00.61. Servicios de comercio al por menor de libros
- 47.00.62. Servicios de comercio al por menor de periódicos y revistas
- 58.11.11. Libros de texto
- 58.11.12. Libros profesionales, técnicos y académicos
- 58.11.13. Libros infantiles
- 58.11.14. Diccionarios y enciclopedias
- 58.11.15. Atlas y demás libros con mapas
- 58.11.16. Mapas y cartas hidrográficas y similares impresos, excepto en forma de libro
- 58.11.19. Otros libros, folletos, prospectos y similares
- 58.11.20. Libros en discos, cintas magnéticas u otros soportes físicos
- 58.11.30. Libros en línea
- 58.11.41. Espacios publicitarios en libros impresos
- 58.11.42. Espacios publicitarios en libros electrónicos
- 58.11.50. Servicios de publicación y de impresión a comisión o por contrato
- 58.11.60. Servicios de cesión de los derechos de edición
- 58.13.10. Periódicos impresos
- 58.13.20. Periódicos en línea
- 58.14.11. Revistas impresas de interés general
- 58.14.12. Revistas empresariales, profesionales y académicas
- 58.14.19. Otras revistas impresas
- 58.14.20. Revistas en línea
- 58.14.31. Espacios publicitarios en revistas impresas
- 58.14.32. Espacios publicitarios en revistas electrónicas
- 58.14.40. Servicios de cesión de los derechos de uso de revistas
- 63.91.11. Servicios de agencias de noticias para periódicos
- 74.30.11. Servicios de traducción

## **LIBROS Y PRENSA (Parcialmente)**

- 18.14.10. Servicios de encuadernación y servicios relacionados con esta
- 47.00.92. Servicios de comercio al por menor de artículos de segunda mano

## **PATRIMONIO, ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS**

- 47.00.68. Servicios de comercio al por menor de sellos y monedas
- 47.00.69. Servicios de comercio al por menor de artículos de recuerdo y objetos de arte
- 91.01.11. Servicios de bibliotecas
- 91.01.12. Servicios de archivos
- 91.02.10. Servicios de gestión de museos
- 91.02.20. Colecciones de museos

91.03.10. Servicios de gestión de lugares y edificios históricos y similares

**PATRIMONIO, ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS (Parcialmente)**

47.00.91. Servicios de comercio al por menor de antigüedades

71.20.19. Otros servicios de ensayo y análisis técnicos

72.19.13. Servicios de desarrollo experimental en ciencias físicas

**PRODUCTOS INTERDISCIPLINARIOS PARA VARIOS ÁMBITOS**

74.30.12. Servicios de interpretación

85.52.19. Otros servicios de educación cultural

**PRODUCTOS INTERDISCIPLINARIOS PARA VARIOS ÁMBITOS (Parcialmente)**

74.90.20. Otros servicios profesionales, técnicos y empresariales n.c.o.p.

84.11.11. Servicios ejecutivos y legislativos

84.11.12. Servicios financieros y fiscales

84.11.13. Servicios generales de planificación económica, social y de estadística

84.11.14. Servicios públicos para la investigación fundamental

84.11.19. Otros servicios públicos generales

84.12.14. Servicios de regulación de las actividades recreativas, culturales y religiosas

94.99.16. Servicios prestados por asociaciones culturales y recreativas

**PUBLICIDAD**

73.11.11. Servicios de agencias de publicidad completos

73.11.13. Servicios de desarrollo del concepto de agencias de publicidad

## ANEXO 4:

# CRUCE DEL EMPLEO ENTRE ACTIVIDADES ICC Y RAMAS DE ACTIVIDAD

	C. Industria manufacturera	G. Comercio	JA. Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión	JC. Informática	M+N. Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios auxiliares	P. Educación	R. Actividades recreativas y culturales	Total general
<b>1. CULTURAL</b>	<b>2.718</b>	<b>1.341</b>	<b>5.115</b>	<b>2.823</b>	<b>1.848</b>	<b>1.352</b>	<b>5.353</b>	<b>20.550</b>
<b>ARTES ESCÉNICAS</b>					<b>435</b>		<b>3.642</b>	<b>4.077</b>
1.- PROPIA							1.840	1.840
9001.-Artes escénicas							1.235	1.235
9002.-Actividades auxiliares a las artes escénicas							474	474
9004.-Gestión de salas de espectáculos							131	131
2.- AUXILIAR					435		1.802	2.237

	C. Industria manufacturera	G. Comercio	JA. Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión	JC. Informática	M+N. Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios auxiliares	P. Educación	R. Actividades recreativas y culturales	Total general
7990.-Otros serv. reservas y act. relacionadas con los mismos					435			435
9329.-Otras actividades recreativas y de entretenimiento							1.802	1.802
<b>ARTES VISUALES</b>					<b>853</b>		<b>919</b>	<b>1.772</b>
1.- PROPIA					853		919	1.772
7420.-Actividades de fotografía					853			853
9003.-Creación artística y literaria							919	919
<b>AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</b>			<b>3.454</b>	<b>2.465</b>	<b>53</b>			<b>5.972</b>
1.- PROPIA			3.155		53			3.208
5912.-Act. de postprod. cinematográfica,vídeo y programas tv			87					87
5914.-Actividades de exhibición cinematográfica			314					314
5915.-Actividades de producción cinematográfica y de vídeo			854					854
5916.-Actividades de producción de programas de televisión			416					416
5917.-Actividades de distribución cinematográfica y de vídeo			29					29
6010.-Actividades de radiodifusión			644					644
6020.-Actividades de programación y emisión de televisión			811					811
7722.-Alquiler de cintas de vídeo y discos					53			53
2.- AUXILIAR			299	2.465				2.764
5829.-Edición de otros programas informáticos			299					299
6201.-Actividades de programación informática				2.465				2.465
<b>LIBRO Y PRENSA</b>	<b>2.641</b>	<b>1.319</b>	<b>1.513</b>	<b>358</b>	<b>22</b>			<b>5.853</b>
1.- PROPIA		1.319	1.513	237				3.069
4761.-Comercio al por menor de libros en estab. especializados		593						593
4762.-Com. al por menor de periódicos y art. papelería en est. Espec.		726						726

	C. Industria manufacturera	G. Comercio	JA. Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión	JC. Informática	M+N. Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios auxiliares	P. Educación	R. Actividades recreativas y culturales	Total general
5811.-Edición de libros			460					460
5813.-Edición de periódicos			656					656
5814.-Edición de revistas			296					296
5819.-Otras actividades editoriales			101					101
6391.-Actividades de las agencias de noticias				237				237
2.- AUXILIAR	2.641			121	22			2.784
1811.-Impresión de periódicos	114							114
1812.-Otras actividades de impresión y artes gráficas	1.977							1.977
1813.-Servicios de preimpresión y preparación de soportes	414							414
1814.-Encuadernación y servicios relacionados con la misma	136							136
6399.-Otros servicios de información n.c.o.p.				121				121
7312.-Servicios de representación de medios de comunicación					22			22
<b>MÚSICA</b>	<b>77</b>	<b>22</b>	<b>148</b>			<b>1.352</b>		<b>1.599</b>
1.- PROPIA		22	148			1.352		1.522
4763.-Comercio al por menor de grab. de música y vídeo en est. Esp.		22						22
5920.-Actividades de grabación de sonido y edición musical			148					148
8552.-Educación cultural						1.352		1.352
2.- AUXILIAR	77							77
1820.-Reproducción de soportes grabados	58							58
3220.-Fabricación de instrumentos musicales	19							19
<b>PATRIMONIO, MUSEOS, ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS</b>					<b>485</b>		<b>792</b>	<b>1.277</b>
1.- PROPIA							792	792
9102.-Actividades de museos							421	421

	C. Industria manufacturera	G. Comercio	JA. Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión	JC. Informática	M+N. Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios auxiliares	P. Educación	R. Actividades recreativas y culturales	Total general
9103.-Gestión de lugares y edificios históricos							119	119
9105.-Actividades de bibliotecas							130	130
9106.-Actividades de archivos							122	122
2.- AUXILIAR					485			485
7219.-Otra invest.y des. experimental en ciencias naturales y técnicas					187			187
7220.-Invest. y des.experimental en ciencias sociales y humanidades					298			298
<b>2. CREATIVO</b>	<b>1.304</b>		<b>27</b>	<b>196</b>	<b>9.579</b>	<b>2.327</b>		<b>13.433</b>
<b>ARQUITECTURA</b>					<b>4.002</b>			<b>4.002</b>
1.- PROPIA					4.002			4.002
7111.-Servicios técnicos de arquitectura					4.002			4.002
<b>DISEÑO</b>					<b>1.165</b>			<b>1.165</b>
1.- PROPIA					1.165			1.165
7410.-Actividades de diseño especializado					1.165			1.165
<b>INDUSTRIAS DE LA LENGUA</b>					<b>1.027</b>	<b>2.327</b>		<b>3.354</b>
1.- PROPIA					1.027	2.327		3.354
7430.-Actividades de traducción e interpretación					1.027			1.027
8559.-Otra educación n.c.o.p.						2.327		2.327
<b>MODA FABRICACIÓN</b>	<b>1.304</b>							<b>1.304</b>
1.- PROPIA	1.304							1.304
1320.-Fabricación de tejidos textiles	16							16
1330.-Acabado de textiles	98							98
1411.-Confección de prendas de vestir de cuero	14							14
1412.-Confección de ropa de trabajo	33							33



## ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN ECONÓMICA DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS EN EUSKADI

	C. Industria manufacturera	G. Comercio	JA. Edición, Audiovisuales, Radio, Televisión	JC. Informática	M+N. Actividades profesionales, científicas y técnicas, administrativas y servicios auxiliares	P. Educación	R. Actividades recreativas y culturales	Total general
1413.-Confección de otras prendas de vestir exteriores	425							425
1414.-Confección de ropa interior	13							13
1419.-Confección de otras prendas de vestir y accesorios	364							364
1420.-Fabricación de artículos de peletería	5							5
1431.-Confección de calcetería	2							2
1439.-Confección de otras prendas de vestir de punto	1							1
1512.-Fabricación de artículos de marroquinería, viaje y de guarnicionería y talabartería	54							54
1520.-Fabricación de calzado	49							49
3212.-Fabricación de artículos de joyería y artículos similares	154							154
3213.-Fabricación de artículos de bisutería y artículos similares	76							76
<b>PUBLICIDAD</b>				<b>196</b>	<b>3.385</b>			<b>3.581</b>
1.- PROPIA					3.385			3.385
7311.-Agencias de publicidad					3.385			3.385
2.- AUXILIAR				196				196
6312.-Portales web				196				196
<b>VIDEOJUEGOS</b>			<b>27</b>					<b>27</b>
1.- PROPIA			27					27
5821.-Edición de videojuegos			27					27
<b>Total general</b>	<b>4.022</b>	<b>1.341</b>	<b>5.142</b>	<b>3.019</b>	<b>11.427</b>	<b>3.679</b>	<b>5.353</b>	<b>33.983</b>

## ANEXO 5:

# ACTIVIDADES CULTURALES Y CREATIVAS CLASIFICADAS POR RAMAS DE ACTIVIDAD

### **Act. Prof., científ. y técnicas, adm. y serv. Aux.**

- 7111.- Servicios técnicos de arquitectura
- 7219.- Otra investigación y desarrollo experimental en ciencias naturales y técnicas
- 7220.- Investigación y desarrollo experimental en ciencias sociales y humanidades
- 7311.- Agencias de publicidad
- 7312.- Servicios de representación de medios de comunicación
- 7410.- Actividades de diseño especializado
- 7420.- Actividades de fotografía
- 7430.- Actividades de traducción e interpretación
- 7722.- Alquiler de cintas de vídeo y discos
- 7990.- Otros servicios de reservas y actividades relacionadas con los mismos

### **Activ. Artísticas, Recreativas y de Entretenimiento**

- 9001.- Artes escénicas
- 9002.- Actividades auxiliares a las artes escénicas
- 9003.- Creación artística y literaria

- 9004.- Gestión de salas de espectáculos
- 9102.- Actividades de museos
- 9103.- Gestión de lugares y edificios históricos
- 9105.- Actividades de bibliotecas
- 9106.- Actividades de archivos
- 9329.- Otras actividades recreativas y de entretenimiento

### **Comercio**

- 4616.- Intermediarios del comercio de textiles, prendas de vestir, peletería, calzado y artículos de cuero
- 4642.- Comercio al por mayor de prendas de vestir y calzado
- 4648.- Comercio al por mayor de artículos de relojería y joyería
- 4761.- Comercio al por menor de libros en establecimientos especializados
- 4762.- Comercio al por menor de periódicos y artículos de papelería en establecimientos especializados
- 4763.- Comercio al por menor de grabaciones de música y vídeo en establecimientos especializados
- 4771.- Comercio al por menor de prendas de vestir en establecimientos especializados
- 4772.- Comercio al por menor de calzado y artículos de cuero en establecimientos especializados
- 4777.- Comercio al por menor de artículos de relojería y joyería en establecimientos especializados

### **Edición, Audiovisuales, Radio y TV**

- 5811.- Edición de libros
- 5813.- Edición de periódicos
- 5814.- Edición de revistas
- 5819.- Otras actividades editoriales
- 5821.- Edición de videojuegos
- 5829.- Edición de otros programas informáticos
- 5912.- Actividades de postproducción cinematográfica, de vídeo y de programas de televisión
- 5914.- Actividades de exhibición cinematográfica
- 5915.- Actividades de producción cinematográfica y de vídeo
- 5916.- Actividades de producción de programas de televisión
- 5917.- Actividades de distribución cinematográfica y de vídeo
- 5918.- Actividades de distribución de programas de televisión
- 5920.- Actividades de grabación de sonido y edición musical
- 6010.- Actividades de radiodifusión
- 6020.- Actividades de programación y emisión de televisión

### **Educación**

- 8552.- Educación cultural
- 8559.- Otra educación n.c.o.p.

### **Industria manufacturera**

- 1320.- Fabricación de tejidos textiles
- 1330.- Acabado de textiles
- 1411.- Confección de prendas de vestir de cuero
- 1412.- Confección de ropa de trabajo
- 1413.- Confección de otras prendas de vestir exteriores
- 1414.- Confección de ropa interior
- 1419.- Confección de otras prendas de vestir y accesorios
- 1420.- Fabricación de artículos de peletería
- 1431.- Confección de calcetería
- 1439.- Confección de otras prendas de vestir de punto
- 1511.- Preparación, curtido y acabado del cuero; preparación y tejido de pieles
- 1512.- Fabricación de artículos de marroquinería, viaje y de guarnicionería y talabartería
- 1520.- Fabricación de calzado
- 1811.- Impresión de periódicos
- 1812.- Otras actividades de impresión y artes gráficas
- 1813.- Servicios de preimpresión y preparación de soportes
- 1814.- Encuadernación y servicios relacionados con la misma
- 1820.- Reproducción de soportes grabados
- 3212.- Fabricación de artículos de joyería y artículos similares
- 3213.- Fabricación de artículos de bisutería y artículos similares
- 3220.- Fabricación de instrumentos musicales

### **Informática**

- 6201.- Actividades de programación informática
- 6312.- Portales web
- 6391.- Actividades de las agencias de noticias
- 6399.- Otros servicios de información n.c.o.p.

### **Total general**



Kulturaren  
Euskal Behatokia  
Observatorio Vasco  
de la Cultura



**Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia**

Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco