

# Analyse de la dimension économique des Industries culturelles et Créatives au Pays Basque

Il est possible de consulter un enregistrement bibliographique de cet ouvrage dans le catalogue de la Bibliothéque Générale du Gouvernement Basque:

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

Édition:

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

Édité par:

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

Coordination: L'Observatoire Basque de la Culture

Traduction: Lete itzulpenak-traducciones, SL

Conception et mise en page: Eusko Printing Service, SL

SBN: 978-84-457-3655-5

LG G 443-2022



ÉTUDES SUR LE POSITIONNEMENT DES INDUSTRIES  
CULTURELLES ET CRÉATIVES

# Analyse de la dimension économique des Industries culturelles et Créatives au Pays Basque

Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia  
Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Vitoria-Gasteiz, 2022

# INDEX

<b>1.</b> RÉSUMÉ OPÉRATIONNEL.....	9
<b>2.</b> INTRODUCTION .....	15
<b>3.</b> DÉFINITION ET CLASSIFICATION DES ICC .....	17
Périmètre des branches d'activité CNAE-09 .....	18
Périmètre des métiers CNO11 (Classification espagnole des métiers) .....	20
Périmètre des Produits/Services.....	21
<b>4.</b> ÉTUDE RÉALISÉE PAR L'OBSERVATOIRE BASQUE DE LA CULTURE KEB-OVC.....	22
<b>5.</b> DÉMOGRAPHIE DES ENTREPRISES DES ICC .....	24
<b>6.</b> LES ICC SUR LES TERRITOIRES HISTORIQUES .....	29
<b>7.</b> ANALYSE COMPARÉE DE LA DÉMOGRAPHIE DES ENTREPRISES .....	31
<b>8.</b> LE STATUT JURIDIQUE DES ICC .....	34
<b>9.</b> POIDS DES CHAÎNES DE VALEUR DANS L'EMPLOI DES ICC AU PAYS BASQUE.....	37
<b>10.</b> RELATION ENTRE LES ICC ET LES BRANCHES D'ACTIVITÉ DE L'ÉCONOMIE.....	40
<b>11.</b> LES ACTIVITÉS ICC ET L'EMPLOI DANS LES MÉTIERS ICC .....	55
<b>12.</b> CONCLUSIONS.....	62
<b>13.</b> RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES .....	71

<b>ANNEXE 1</b> ACTIVITÉS INCLUSES DANS LE PÉRIMÈTRE D'ANALYSE.....	73
<b>ANNEXE 2</b> MÉTIERS INCLUS DANS LE PÉRIMÈTRE D'ANALYSE .....	77
<b>ANNEXE 3</b> : PRODUITS ET SERVICES INCLUS DANS LE PÉRIMÈTRE D'ANALYSE .....	80
<b>ANNEXE 4</b> : CROISEMENT DE L'EMPLOI ENTRE LES ACTIVITÉS ICC ET LES BRANCHES D'ACTIVITÉ .....	85
<b>ANNEXE 5</b> : ACTIVITÉS CULTURELLES ET CRÉATIVES CLASSÉES PAR BRANCHES D'ACTIVITÉ.....	90

# LISTE DES TABLEAUX

<b>Tableau 1.</b> Segmentation des activités ICC en fonction de leur nature (appartenance à des branches d'activité) .....	11
<b>Tableau 2.</b> Croisement entre chaînes de valeur et branches d'activité .....	13
<b>Tableau 3.</b> Classification des métiers inclus dans le périmètre.....	20
<b>Tableau 4.</b> Classification des produits et services inclus dans le périmètre.....	21
<b>Tableau 5.</b> Données démographiques des entreprises ICC.....	26
<b>Tableau 6.</b> Entreprises ICC par Territoire historique.....	30
<b>Tableau 7.</b> Comparaison des entreprises ICC pour 100.000 habitants .....	32
<b>Tableau 8.</b> Comparaison des pourcentages d'entreprises ICC sur le total des entreprises .....	33
<b>Tableau 9.</b> Entreprises ICC par type de statut juridique .....	35
<b>Tableau 10.</b> Pourcentage de l'emploi des activités ICC sur l'ensemble de l'économie basque.....	39
<b>Tableau 11.</b> Branches d'activité analysées .....	41
<b>Tableau 12.</b> Croisement entre les ICC et les branches d'activité en fonction de l'emploi .....	43
<b>Tableau 13.</b> Croisement entre les ICC propres et les branches d'activité en fonction de l'emploi.....	45

<b>Tableau 14.</b> Distribution de l'emploi des activités culturelles par branche d'activité.....	47
<b>Tableau 15.</b> Distribution de l'emploi des activités créatives par branche d'activité.....	49
<b>Tableau 16.</b> Poids de chaque domaine ICC dans chaque branche d'activité (emploi d'activités ICC).....	50
<b>Tableau 17.</b> Segmentation des activités ICC en fonction de leur nature (appartenance à des branches d'activité) .....	51
<b>Tableau 18.</b> Représentativité en pourcentage des activités ICC dans leur branche d'activité et dans l'économie basque.....	54
<b>Tableau 19.</b> Classement des 20 activités qui ont embauché le plus de profils ICC.....	56
<b>Tableau 20.</b> Nombre de contrats de travail de professionnels ICC souscrits par des entreprises réalisant des activités ICC .....	58
<b>Tableau 21.</b> Pourcentage de contrats avec des profils de professionnels ICC dans l'ensemble des activités des domaines créatifs et culturels .....	59
<b>Tableau 22.</b> Pourcentage de contrats avec des profils de professionnels ICC dans les activités propres des domaines créatifs et culturels ..	60
<b>Tableau 23.</b> Croisement entre les chaînes de valeur ICC et les branches d'activité.....	63
<b>Tableau 24.</b> Les chaînes de valeur des ICC au Pays Basque.....	64
<b>Tableau 25.</b> Les ICC au Pays Basque suivant la nature de leurs activités .....	65
<b>Tableau 26.</b> Fiche résumée des activités ICC de nature manufacturière .....	66
<b>Tableau 27.</b> Fiche résumée des activités ICC de nature commerciale.....	66
<b>Tableau 28.</b> Fiche résumée des activités ICC d'Édition, audiovisuels, radio, télévision et Informatique .....	67
<b>Tableau 29.</b> Fiche résumée des activités ICC professionnelles, scientifiques et techniques.....	68
<b>Tableau 30.</b> Fiche résumée des activités ICC éducatives .....	68
<b>Tableau 31.</b> Fiche résumée des activités ICC récréatives et culturelles .....	69

# INDEX DES FIGURES

<b>Figure 1.</b>	Définition des ICC suivant European Commission (2016) .....	19
<b>Figure 2.</b>	Poids des chaînes de valeur dans l'emploi des ICC au Pays Basque .....	38
<b>Figure 3.</b>	Poids des chaînes de valeur dans l'emploi des ICC propres au Pays Basque .....	38
<b>Figure 4</b>	Schéma illustrant le croisement entre ICC et branches d'activité ...	42
<b>Figure 5.</b>	Classification de l'emploi total des activités ICC (propres et de soutien) par branche d'activité .....	44
<b>Figure 6.</b>	Classification de l'emploi total des activités ICC (propres) par branche d'activité .....	46

# 1 | RÉSUMÉ OPÉRATIONNEL

Ce document présente le résultat du projet développé par Orkestra - Institut basque de la Compétitivité, qui a pour objet l'analyse de la dimension économique des Industries culturelles et Créatives (ICC) et de leur intégration dans le tissu industriel du Pays Basque, afin qu'elle puisse servir de source d'information et contribuer à l'établissement de politiques publiques favorisant leur impulsion. Ce travail cherche aussi à apporter des éléments de contexte qui puissent permettre le dialogue avec d'autres Départements du Gouvernement, afin de favoriser la promotion conjointe des ICC.

À cette fin, le premier pas a été de définir le périmètre des ICC (voir la bibliographie), autrement dit quelles sont les activités qui les composent, les métiers rattachés et les produits et services à contenu culturel et créatif. Ce périmètre satisfait aux conditions de regroupement d'activités homogènes qui intègrent les chaînes de valeur des ICC et permet aussi la comparabilité avec d'autres domaines géographiques, l'adaptation aux caractéristiques propres au Pays Basque et l'orientation à la définition des politiques.

L'ensemble des ICC au Pays Basque se compose de 16.886 entreprises qui emploient au total 33.983 personnes, soit 3,84 % du nombre d'emplois total. Les **industries créatives** emploient 13.433 personnes dans 9.737 entreprises et représentent 1,5 % du total des emplois, le secteur de l'Architecture étant celui qui produit le plus d'emplois. Les **industries culturelles** emploient 20.550 personnes dans 7.149 entreprises et représentent 2,34 % de l'emploi au Pays Basque.

Si on analyse l'évolution des ICC durant les dix dernières années, on s'aperçoit d'abord d'une légère baisse du nombre des industries **culturelles** comme des **créatives** entre 2010 et 2015, avec une récupération postérieure qui dépasse les niveaux de départ. Au cours de la dernière décennie, le nombre d'entreprises **culturelles** a chuté de 5,5 % alors que celui des entreprises **créatives** a

augmenté de 15,2 %, une croissance due principalement aux industries de la langue et du design, qui ont augmenté de 53,42 % et 48,77 % respectivement.

Quant à la distribution des activités ICC par territoire historique, Bizkaia concentre 51,3 % des entreprises ayant leur siège au Pays Basque, Gipuzkoa, 36,4 %, et Araba, 12,3 %. Cette distribution se maintient relativement stable dans les différents domaines des ICC, à l'exception de Patrimoine, musées, archives et bibliothèques, pour lequel Gipuzkoa présente un pourcentage de 46 %, Bizkaia, 38 % et Araba, 16 %.

Les ICC ont été analysées depuis deux points de vue complémentaires. 1) la perspective de la chaîne de valeur, et 2) la perspective de la nature des activités qui les composent.

La perspective de la chaîne de valeur met en évidence la relation existante (flux économiques, produits, services, connaissance) entre les activités qui ont pour objectif la production d'un bien ou service à contenu créatif et/ou culturel. Cette perspective est importante pour comprendre l'offre et la demande de produits ou services créatifs et culturels et l'activité économique qui en résulte directement.

La perspective de la nature des activités (ou par branches d'activité) apporte un classement des activités culturelles et créatives en fonction de la similitude du type d'activités (manufacturière, informatique, éducative, etc.) et permet de les regrouper en groupes qui partagent des besoins communs pour leur développement (entre autres, besoins technologiques, organisationnels, associatifs, encouragement à l'exportation, etc.) et qui, par conséquent, peuvent donner lieu à des politiques homogènes.

Sous la perspective de la chaîne de valeur, les secteurs qui ressortent du point de vue de l'emploi créé sont **Audiovisuel et multimédia** (5.972 personnes employées) et **Livres et presse** (5.853), **Arts scéniques** (4.077) et **Architecture** (4.002). En nombre d'entreprises, ce sont les **Industries de la langue** (4.141 entreprises) et l'**Architecture** (3.113 entreprises) qui sont les plus représentatives.

Les ICC se caractérisent par leur petite taille (en moyenne 2,01 employés/entreprise) et la prépondérance de travailleurs indépendants (60,2 % dans les industries **culturelles** et 74 % dans les industrie **créatives**).

Si on observe les ICC suivant leur nature (appartenance à des branches d'activité), l'information analysée permet d'établir six segments différenciés, comme le montre le tableau suivant. Les activités attribuées à chaque segment identifié dans le tableau constituent plus de 90 % de l'emploi total de chaque segment ou branche d'activité. En outre, le tableau montre aussi les activités qui constituent le pourcentage restant de chaque branche d'activité.

**TABLEAU 1. SEGMENTATION DES ACTIVITÉS ICC EN FONCTION DE LEUR NATURE (APPARTENANCE À DES BRANCHES D'ACTIVITÉ)**

	Manufacturières	Commerciales	Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision et Informatique	Activités professionnelles, scientifiques et techniques.	Éducation	Activités récréatives et culturelles
<b>Pourcentage de l'emploi 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>
"Emploi des domaines représentés (> 90 %) de la branche d'activité"	"Livres et presse. Arts graphiques, pré-impression et impression de livres	Livres et presse. Commercialisation.	"Audiovisuel et multimédia Livres et presse"	"Architecture Publicité Design Traduction et interprétation Arts visuels"	"Industries de la langue Musique" Patrimoine, archives, musées et bibliothèques."	"Arts scéniques Arts visuels Patrimoine, archives, musées et bibliothèques."
Reste (<10 %)	Musique	Musique	"Musique Jeux vidéo Publicité/Portails web"	"Patrimoine, archives, musées et bibliothèques Arts scéniques Livres et Presse Audiovisuel et multimédia"		

**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

Les activités ICC sont hautement représentées dans les branches d'activité économique en rapport avec le segment **J**. Édition, audiovisuels, radio, télévision et informatique (y compris télécommunications) et dans **R. Activités récréatives et culturelles**, avec 24 % et 33,6 % respectivement. Dans ces branches d'activité, environ un emploi sur trois correspond à des entreprises qui opèrent dans des activités créatives ou culturelles.

Cette perspective de la branche d'activité permet de classer les activités en fonction de leur nature (manufacturière, commerciale, etc.). Cette classification est importante pour, entre autres questions : évaluer des problèmes homogènes entre différentes activités, même si elles appartiennent à des chaînes de valeur distinctes ; faciliter le dialogue avec d'autres départements du Gouvernement ; coordonner les politiques ; identifier et évaluer des indicateurs d'exécution ou d'évaluation de politiques ; ou établir des exigences communes pour incorporer de nouvelles technologies.

Sur le tableau suivant, on peut observer la relation entre les chaînes de valeur et la nature des activités identifiées par branche d'activité. On a identifié 26 sous-segments homogènes qui ont en commun la chaîne de valeur et la branche d'activité.

**TABLEAU 2. CROISEMENT ENTRE CHAÎNES DE VALEUR ET BRANCHES D'ACTIVITÉ**

	C. Industrie manufacturière	G. Commerce	JA. Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision	JC. Informatique	M+N. Activités professionnelles, scientifiques et techniques, administratives et services de soutien	P. Éducation	R. Activités récréatives et culturelles
ARTS SCÉNIQUES							
ARTS VISUELS							
AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA							
LIVRES ET PRESSE							
MUSIQUE							
PATRIM., MUSÉES, ARCH. ET BIBL.							
ARCHITECTURE							
DESIGN							
INDUSTRIES DE LA LANGUE							
MODE FABRICATION							
PUBLICITÉ							
JEUX VIDÉO							

**Source.** Élaboration propre.

Du point de vue des contrats de travail souscrits dans les métiers catalogués comme ICC, parmi les 20 activités qui ont embauché le plus de personnes dans des métiers de ce type (2019-2010), 9 ne sont pas des activités incluses dans le périmètre établi comme ICC (CNAE, 4 positions). Parmi celles-ci, on distingue, pour le volume de contrats, **7860. Activités des entreprises de travail temporaire, et 9499. Autres activités associatives n.c.a.**

La durée moyenne des contrats varie considérablement suivant la branche d'activité. Dans les activités **manufacturières**, la durée moyenne des contrats est plus élevée que dans le reste des activités (57,1 jours). En revanche, dans les activités de **Production et postproduction de films cinématographiques, vidéos et TV**, les contrats de travail ont une durée moyenne inférieure à 7 jours.

En plus, on constate que les activités **culturelles** dans leur ensemble présentent un pourcentage plus élevé de contrats de travail avec des profils ICC (69,6 %) que les activités **créatives** (45,9 %).

Le travail effectué amène à recommander la réalisation d'une analyse des politiques publiques de stimulation des ICC aussi bien au Pays Basque que dans d'autres domaines géographiques, et de vérifier la couverture des chaînes de valeur et les segments par branche d'activité.

En raison de la diversité des activités du point de vue de la chaîne de valeur où elles se situent et de leur nature, il est nécessaire d'établir des sous-segments prioritaires en identifiant leur relation avec d'autres départements du Gouvernement, afin de coordonner les politiques de stimulation des ICC. À cet égard, et bien que dans certains cas elles puissent se chevaucher, il est nécessaire de distinguer les aides aux entreprises ICC des aides à la stimulation de la composante créative ou culturelle de leurs activités.

De plus, compte tenu de la grande quantité d'indépendants et de la petite taille des entreprises, nous recommandons d'analyser la potentialité de collectivisation/mutualisation des plans de développement des différents domaines. Il est nécessaire d'identifier, à travers une participation des acteurs impliqués et l'établissement de plateformes sectorielles, des plans de transformation qui permettraient au secteur de mieux se préparer face aux trois transitions et de s'aligner sur l'Agenda 2030.

## 2 | INTRODUCTION

Ce document a pour objectif d'analyser les Industries culturelles et Créatives (ICC) du Pays Basque du point de vue de leur considération d'activité économique, autrement dit, de leur capacité à produire des flux économiques, d'investissement et d'emploi. Le rapport *Priority Sector Report: Creative and Cultural Industries* élaboré par Power pour l'*European Cluster Observatory* situe le Pays Basque en 2009 comme l'une des régions d'Europe avec le plus haut pourcentage d'emploi dans les ICC. Concrètement, ce pourcentage est établi à plus de 4 % de l'emploi total.

En outre, le même rapport établit que l'activité dans les ICC est fortement influencée par la réalité régionale et fait état d'une nette concentration urbaine. Ainsi, parmi les 15 villes à plus haut pourcentage d'emploi dans les ICC (valeurs supérieures à 4,11 %) sont mentionnées : Stockholm (SE), Inner London (UK), Prague (CZ), Rome (IT), Oslo (NO), Helsinki (FI), Zurich (CH), Oxford (UK), Hambourg (DE), Vienne (AT), Utrecht (NL), Bratislava (SK), Amsterdam (NL), Budapest (HU) et Paris (FR).

Le document en question établit également une corrélation entre l'activité innovatrice des régions et la présence d'ICC, même si la relation entre leur activité et le comportement innovateur en général de la région n'est pas prouvé.

Compte tenu du caractère significatif et intéressant de ces données globales, et de la diversité des activités incluses dans les ICC, il est néanmoins nécessaire, pour l'établissement de politiques associées au secteur, d'entrer plus en détail dans l'analyse. Et au minimum, de procéder à une ségrégation plus poussée des activités et à une analyse multivariable qui tiendrait compte d'autres aspects rattachés à l'activité économique et qui permettraient de comparer la dimension et l'importance économique des ICC par rapport à d'autres secteurs et en même temps, par rapport à d'autres contextes régionaux.

Avec cet objectif en tête, ce document analyse en profondeur les ICC au Pays Basque en tant que phénomène économique, en tentant de visualiser leur complexité et leur dimension, de manière à ce qu'il puisse servir de base à l'établissement de politiques publiques. Par conséquent, il s'agit de quantifier la dimension des ICC du Pays Basque en tant que réalité économique, de comprendre la

relation existante et de situer les ICC dans l'ensemble de l'activité économique du Pays Basque, et d'apporter des éléments de contexte aptes à permettre le dialogue avec d'autres départements du Gouvernement, afin de favoriser ensemble la promotion des ICC.

Pour établir le cadre du champ d'application du document, une série de considérations sont nécessaires.

Il est évident que les effets sur la société de la culture et les activités qui y sont rattachées vont au-delà de la simple considération économique et qu'elles contribuent à d'autres aspects essentiels tels que la cohésion sociale, le bien-être, la stimulation de l'esprit critique, la qualité de vie et autres. Néanmoins, dans ce projet de recherche, et bien qu'ayant conscience qu'il s'agit d'une vision partielle, nous avons cherché à examiner les ICC du point de vue de leur aspect économique, autrement dit comme un secteur générateur d'activité économique, en essayant de doter l'analyse d'éléments de comparaison avec le reste des secteurs de l'économie. En ce sens, on exclura par exemple les activités de type « amateur », malgré leur dimension culturelle.

On exclura aussi de cette analyse le secteur de la « Commercialisation de la Mode » puisque l'objectif est de connaître la dimension économique des ICC et de disposer d'une source d'information qui puisse contribuer à l'établissement de politiques publiques destinées à les stimuler. Dans ce contexte et en faisant une analyse de la révision du périmètre et des secteurs auxquels la Direction de la Culture oriente actuellement sa politique, nous avons pris la décision d'inclure le secteur de la fabrication de la mode, mais pas celui de la commercialisation. Il a été démontré aussi que la culture produit un effet d'entraînement sur d'autres secteurs. Néanmoins, cet effet n'a pas été évalué dans le type d'analyse économique réalisé pour ce rapport (par ex. l'effet Guggenheim). L'évaluation de cet impact exigerait de mener une recherche différenciée.

En second lieu, les ICC produisent aussi une activité dans d'autres secteurs qui, de manière partielle, font partie de leur chaîne de valeur (par ex. le secteur de l'édition de livres). Il n'est pas simple d'atteindre un niveau de détail qui permette de segmenter l'activité économique d'un secteur à cause de l'existence de différents secteurs au niveau souhaité. Par conséquent, tout en ayant conscience qu'il s'agit d'une approche, certains secteurs seront inclus dans le périmètre d'analyse parce que nous considérons que de par leur niveau de relation avec les ICC, ils constituent ce que nous appellerons les ICC. Par ailleurs, nous pourrons distinguer d'autres industries connexes qui contribuent de manière partielle au développement des ICC.

En troisième lieu, si on analyse la littérature, on se rend compte qu'il n'y a pas de définition unique de ce qui constitue les ICC. Dans le cadre de ce projet, il a été convenu dans sa première phase du périmètre d'analyse et des secteurs qui constituent les ICC. Comme base d'analyse, nous sommes partis des propositions de l'*European Cluster Observatory* (Industries culturelles et Créatives) et de l'Observatoire basque de la Culture (KEB-OVC).

Enfin, la disponibilité des données est essentielle et, à partir d'une première approche au périmètre d'analyse, on peut observer qu'un niveau de détail CNAE à 4 positions sera nécessaire pour pouvoir séparer de manière efficace l'activité économique des ICC du reste des activités. Cela étant, on présentera dans ce travail les données du secteur pour les variables dont les données sont disponibles ou qui peuvent permettre des exploitations personnalisées qui permettront de protéger le secret statistique.

3

# DÉFINITION ET CLASSIFICATION DES ICC

Comme le mentionne le rapport de Power (2011), il existe une littérature extensive sur les différents termes et les débats relatifs aux ICC. Bien que présentant certaines différences, les termes utilisés par différents auteurs ont beaucoup en commun. Ils partagent la préoccupation sur des industries qui ont souvent été marginalisées dans les analyses et les politiques industrielles et économiques et dont on reconnaît pourtant aujourd'hui l'importance, comme un domaine économique à part entière. Dans la publication mentionnée, l'auteur propose comme définition des ICC les industries en rapport avec la création et la fourniture de produits, services ou activités commercialisables dont la valeur dépend de contributions créatives et culturelles.

Compte tenu des considérations envisagées dans l'introduction de ce document, comme première phase et pour la bonne fin de l'étude, il a été nécessaire de définir le périmètre des ICC pour lesquelles on a réalisé l'évaluation de leur dimension économique. À cette fin, nous avons identifié les activités qui constituent les ICC, les métiers rattachés aux ICC et les produits et services dérivés des ICC.

Fondamentalement, le périmètre identifié devait satisfaire aux conditions suivantes :

- ◆ Comparabilité avec d'autres domaines géographiques. Le périmètre défini doit permettre la comparaison des activités rattachées aux ICC d'autres domaines géographiques à l'échelle des Communautés autonomes, mais aussi d'autres États de l' Union européenne. C'est pourquoi il est indispensable de tenir compte des activités retenues par les standards européens pour le périmètre d'activités des ICC.

- ◆ Intégration des activités constitutives des différentes chaînes de valeur. Le périmètre identifié doit permettre une description suffisamment complète des différentes chaînes de valeur associées aux produits et services culturels et créatifs
- ◆ Adaptation aux caractéristiques propres au Pays Basque. Le périmètre défini permet aussi l'adaptation aux caractéristiques propres au Pays Basque et son intégration adéquate à la stratégie RIS3 dans laquelle les ICC figurent comme l'un des sept domaines de spécialisation avec un catalogue défini d'activités. À cet égard, le travail préalable réalisé par le Département de la Culture et de la Politique linguistique du Gouvernement basque et l'Observatoire basque de la Culture (KEB-OVC) a été utilisé comme référence et point de départ.
- ◆ Orientation à la définition des politiques. La définition du périmètre et les analyses postérieures doivent contenir une perspective pratique qui permette une implantation ciblée des politiques de stimulation et de développement des ICC. Entre autres, il doit permettre d'identifier la relation existante entre des activités classées ICC et des politiques publiques mises en œuvre par les différents départements des organismes publics à leurs différents niveaux.

Le détail du processus suivi pour la définition du périmètre et les conclusions obtenues, de même qu'une révision de la littérature sur la question, sont repris dans le document Orkestra (2021).

## Périmètre des branches d'activité CNAE-09

Tout d'abord, il a été nécessaire d'établir les activités qui constituent les activités des ICC. Afin d'obtenir une définition suffisamment précise, il est nécessaire d'identifier les branches d'activité (CNAE) qui satisfont aux critères de l'étude avec un niveau de détail de 4 positions<sup>1</sup>.

Pour cela, nous avons analysé plusieurs références externes :

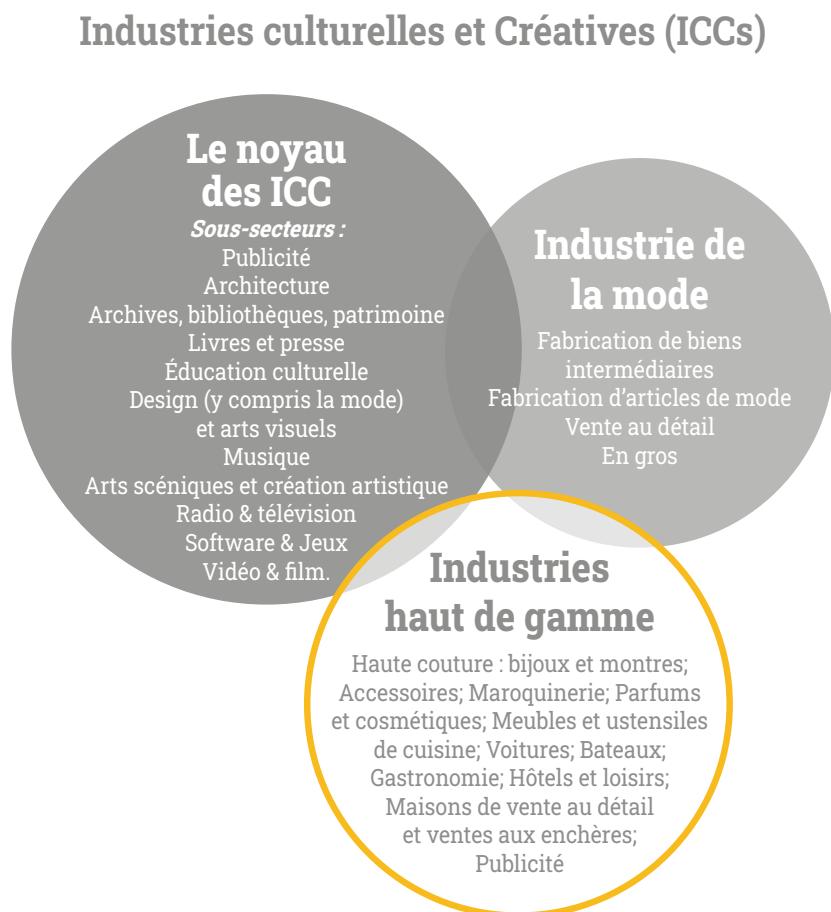
- ◆ Priority Sector Report: Creative and Cultural Industries. European Cluster Observatory. 2011
- ◆ Delimitación conceptual de las ICCs en EUSKADI. Kulturaren Euskal Behatokia. Observatoire basque de la Culture. Kultura eta Hizkuntza Politika Saila. Eusko Jaurlaritza.
- ◆ Análisis sectorial del potencial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

---

1 Dans certaines branches d'activité, il a été nécessaire de réaliser une analyse individualisée des entreprises.

La structuration des activités a été réalisée sur la base du document « Boosting the competitiveness of cultural and creative industries for growth and Jobs. (EASME/COSME/2015/003). European Commission » afin d'améliorer la comparabilité avec d'autres environnements. Cette publication divise les ICC en trois blocs différenciés : le noyau des ICC (les industries créatives et les industries culturelles), l'industrie de la mode et les activités haut de gamme.

**FIGURE 1. DÉFINITION DES ICC SUIVANT EUROPEAN COMMISSION (2016)**



**Source.** European Commission (2016).

En référence au dernier bloc mentionné, il faut relever qu'il existe une série d'activités qui, tout en étant incluses dans des branches d'activité étrangères aux ICC, dans le segment « haut de gamme (high-end industries) », peuvent avoir une facette créative, comme la gastronomie, la bijouterie, l'automobile et autres. D'un point de vue de l'exploitation des bases de données statistiques, il n'est pas possible de séparer les données de leur aspect économique et l'évaluation de leur dimension économique exigerait des études spécifiques. Par conséquent, nous avons décidé de ne pas les inclure dans cette étude.

Le périmètre établi doit permettre d'avoir une image précise du caractère global de la dimension économique des ICC, de chaque domaine qui les compose et de faciliter aussi la comparaison avec d'autres références externes. À cet égard, il est important de différencier les branches d'activité qui constituent le noyau des ICC (activités à haute composante créative-culturelle) des branches (de soutien), qui constituent partiellement la chaîne de valeur des ICC tout en participant aussi à d'autres.

Les 70 branches d'activités incluses dans le périmètre d'analyse sont présentées à l'annexe 1 et sont classées dans les catégories suivantes :

- ◆ Activités culturelles propres
- ◆ Activités culturelles de soutien
- ◆ Activités créatives propres
- ◆ Activités créatives de soutien

### Périmètre des métiers CNO11 (Classification espagnole des métiers)

Pour la définition du périmètre des métiers rattachés aux ICC à inclure, nous avons analysé les documents suivants :

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

Après analyse des métiers inclus dans les ICC de chaque publication, nous avons inclus 56 métiers, classés de la manière suivante.

**TABLEAU 3. CLASSIFICATION DES MÉTIERS INCLUS DANS LE PÉRIMÈTRE**

Culturels	Créatifs
<ul style="list-style-type: none"><li>◆ Activités récréatives, culturelles et sportives</li><li>◆ Archivistes, bibliothécaires et assimilés</li><li>◆ Artisans</li><li>◆ Artistes créateurs et interprètes</li><li>◆ Écrivains et journalistes</li><li>◆ Ouvriers qualifiés et ouvriers d'arts graphiques</li><li>◆ Techniciens d'enregistrement audiovisuel et radiodiffusion</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ Analystes et créateurs de logiciels et multimédia</li><li>◆ Architectes et urbanistes</li><li>◆ Designers et concepteurs</li><li>◆ Industries de la langue</li><li>◆ Publicistes</li><li>◆ Jeux vidéo</li><li>◆ Mode Fabrication</li><li>◆ Mode Commercialisation</li></ul>

**Source.** Élaboration propre basée sur Observatoire basque de la Culture (2021) et ESS-net Culture (2012).

La liste des métiers analysés conformément à la classification CNO11 figure à l'annexe 2.

## Périmètre des Produits/Services

Pour la définition du périmètre des produits et services rattachés aux ICC à inclure, nous avons pris pour référence le document suivant : *ESSnet-Culture : European Statistical System Network on Culture. Final report. Eurostat. 2012*

L'annexe 3 contient les produits et services inclus, classés dans les catégories suivantes :

**TABLEAU 4. CLASSIFICATION DES PRODUITS ET SERVICES INCLUS DANS LE PÉRIMÈTRE**

- 
- ◆ Architecture
  - ◆ Arts scéniques
  - ◆ Arts scéniques (partiellement)
  - ◆ Arts visuels
  - ◆ Audiovisuel et multimédia
  - ◆ Audiovisuel et multimédia (partiellement)
  - ◆ Langues
  - ◆ Livres et presse
  - ◆ Livres et presse (partiellement)
  - ◆ Patrimoine, archives et bibliothèques
  - ◆ Patrimoine, archives et bibliothèques (partiellement)
  - ◆ Produits interdisciplinaires pour divers domaines
  - ◆ Produits interdisciplinaires pour divers domaines (partiellement)
  - ◆ Publicité
- 

**Source.** Élaboration propre basée sur ESS-net Culture (2012).

4

# ÉTUDE RÉALISÉE PAR L'OBSERVATOIRE BASQUE DE LA CULTURE KEB-OVC

En 2021, l'Observatoire basque de la Culture (KEB-OVC) a publié une étude intitulée « Analyse des entreprises, emplois et marché du travail du domaine culturel et créatif dans la CAPB (2019) », (KEB, 2021), où sont présentées les données des 10 dernières années (période 2009-2019).

Dans cette étude, il est mentionné qu' « *en observant l'évolution des données, de 2009 à 2014, le tissu des entreprises culturelles diminue de 16,2 %, passant de 6.350 entreprises culturelles en 2009 à 5.322 en 2014. À partir de cette année, on observe un point d'infexion et un changement de tendance, avec une légère variation en 2017. L'ensemble du tissu des entreprises de la CAPB suit une évolution différente, avec une chute jusqu'en 2018, année où on observe une reprise. En termes de représentativité par rapport à l'ensemble des activités économiques, le poids du secteur culturel se maintient entre 3 et 4 % et récupère les chiffres de 2010 (3,7 % en 2019) (p.7)* ».

L'étude ajoute que « *si on élargit le rayon d'action à l'ensemble des secteurs culturels et créatifs, le poids du secteur par rapport à l'ensemble du tissu entrepreneurial de la CAPB se situe à 10 % pour la période 2015-2019* ».

Concernant les domaines les plus représentatifs, l'étude mentionne que « *les secteurs présentant le plus haut volume d'entreprises sont les activités de traduction et formation linguistique (4.094), l'architecture (3.157) et les activités de création, artistiques et de spectacles (2.191) (p.10)* ».

Concernant la taille des entreprises, l'Observatoire basque de la culture KEB-OVC (2021) indique que « *le secteur ICC est formé en majorité d'établissements de 0 à 2 employés (84 %). Cette tendance se maintient dans le temps, tout comme les micro-entreprises (de 3 à 9 employés) qui se maintiennent à 11 %, les petites entreprises (10-49 employés) autour de 4 % et finalement les moyennes et grandes entreprises, qui représentent à peine 0,5 % des établissements du secteur* » (p.11).

Par ailleurs, « *En 2019, le secteur des industries culturelles et créatives enregistre un total de 68.798 contrats de travail, dont 43,5 % dans des activités récréatives, culturelles et sportives et 29,8 % dans des métiers artistiques de création et d'interprétation. À un niveau intermédiaire se situent les emplois de techniciens d'enregistrement audiovisuel et radiodiffusion (9,2 %) et ceux rattachés aux industries de la langue (7,4 %)* (p.15) ».

Le rapport offre part ailleurs un plus haut niveau de détail sur les contrats dans les ICC du point de vue des durées (CDD ou CDI), de la perspective de genre, de l'âge d'embauche et de l'expérience des personnes recrutées.

Il s'agit d'une étude détaillée qui offre une image et une analyse de la situation des ICC au Pays Basque. De plus, elle offre une analyse comparative des ratios d'entreprises et d'emplois de la CAPB par rapport à l'ensemble de l'Espagne et d'autres Communautés autonomes de référence.

D'autre part, en prenant comme référence dans ce document l'Observatoire basque de la Culture KEB-OVC (2021), on entre davantage dans le détail de la perspective économique du secteur et de la relation existant entre les ICC et les branches d'activité de l'économie d'après leur classification CNAE09.

5

# DÉMOGRAPHIE DES ENTREPRISES DES ICC

Dans cette section sont présentées les données relatives à la démographie des entreprises, autrement dit à l'évolution du nombre des entreprises et leurs principales caractéristiques. Le tableau suivant affiche les principales données des entreprises ICC classées par domaines. Concrètement, on y indique le nombre d'entreprises<sup>2</sup> pour les années 2010, 2015 et 2020, les variations durant ces années, le pourcentage sur le total des entreprises du Pays Basque, le nombre d'entreprises pour 100.000 habitants et leur taille moyenne pour chaque domaine des ICC.

De l'exploitation des données de DIRAE sur les entreprises (entreprises ayant leur siège dans la CAPB et dans le reste de l'Espagne), on conclut que, conformément au périmètre établi, il existe, à la fin 2018, 16.886 entreprises<sup>3</sup> opérant dans des activités cataloguées comme ICC. Sur ces entreprises, 42,33 % (soit 7.149) sont du domaine culturel et 57,66 % (9.737) du domaine créatif. À remarquer l'inclusion de 4.141 entreprises rattachées aux **Industries de la langue**<sup>4</sup>.

- 
- 2 Le tableau indique les données obtenues de la base de données DIRAE correspondant aux entreprises ICC ayant des établissements au Pays Basque et leur siège social au Pays Basque et dans le reste de l'Espagne.
  - 3 On inclut dans la catégorie d'entreprises les types d'organismes suivants : sociétés anonymes, sociétés coopératives, sociétés limitées, travailleurs indépendants, communautés de biens, corporations locales, organismes religieux et autres organismes tels que fondations et associations.
  - 4 En raison de la précision de la classification CNAE à 4 positions, le domaine des Industries de la langue peut contenir des entreprises qui ne sont pas nécessairement rattachées à ce domaine.

En plus des domaines mentionnés précédemment, ceux de l'**Architecture** (3.113 entreprises), **Livres et presse** (1.771 entreprises), **Audiovisuel et multimédia** (1.513 entreprises), **Arts visuels** (1.421 entreprises), **Arts scéniques** (1.414 entreprises) et **Publicité** (1.147 entreprises) sont les plus représentés.

Ces domaines sont suivis des entreprises de **Design** (790), des entreprises du domaine de la **Musique** (592), la **Fabrication de mode** (537), les entreprises de **Patrimoine, archives, musées et bibliothèques** (438) et celles de **Jeux vidéo** (9).

Comme on peut le constater, dans l'ensemble, le nombre d'entreprises ICC au Pays Basque a légèrement chuté entre 2010 et 2015 puis amorcé une période de récupération. En cohérence avec les données présentées par l'Observatoire basque de la culture KEB-OVC (2021), les industries **Culturelles** comme les **Créatives** affichent une croissance par rapport à 2015, dépassant, dans le cas des Industries créatives, les niveaux de 2010.

**TABLEAU 5. DONNÉES DÉMOGRAPHIQUES DES ENTREPRISES ICC**

	Nbre. Entreprises (2010)	Nbre. Entreprises (2015)	Nbre. Entreprises (01.01.2020)	Var. vs. 2015 (%)	Var. vs. 2010 (%)	% sur total des entreprises de la CAPB (01.01.2021)	Nbre. Entreprises/100.000 hab CAPB	Taille moyenne d'entreprise CAPB
<b>1. CULTUREL</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.- PROPRE</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.- DE SOUTIEN</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>ARTS SCÉNIQUES</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.- PROPRE	712	680	833	22,5	17,0	0,5	37,9	2,21
2.- DE SOUTIEN	482	438	581	32,6	20,5	0,4	26,4	3,85
<b>ARTS VISUELS</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.- PROPRE	1.138	1.159	1.421	22,6	24,9	0,9	64,6	1,25
<b>AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA</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.- PROPRE	728	603	641	6,3	-12,0	0,4	29,1	5,00
2.- DE SOUTIEN	374	759	872	14,9	133,2	0,6	39,6	3,17
<b>LIVRES ET PRESSE</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.- PROPRE	1.619	1.213	1.010	-16,7	-37,6	0,7	45,9	3,04
2.- DE SOUTIEN	1.093	866	761	-12,1	-30,4	0,5	34,6	3,66
<b>MUSIQUE</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.- PROPRE	594	503	546	8,5	-8,1	0,4	24,8	2,79
2.- DE SOUTIEN	51	73	46	-37,0	-9,8	0,0	2,1	1,67
<b>PATRIMOINE, MUSÉES, ARCHIVES ET BIBLIOT.</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>

ANALYSE DE LA DIMENSION ÉCONOMIQUE DES INDUSTRIES  
CULTURELLES ET CRÉATIVES AU PAYS BASQUE

	Nbre. Entreprises (2010)	Nbre. Entreprises (2015)	Nbre. Entreprises (01.01.2020)	Var. vs. 2015 (%)	Var. vs. 2010 (%)	% sur total des entreprises de la CAPB (01.01.2021)	Nbre. Entreprises/100.000 hab CAPB	Taille moyenne d'entreprise CAPB
1.- PROPRE	127	105	118	12,4	-7,1	0,1	5,4	6,71
2.- DE SOUTIEN	650	312	320	2,6	-50,8	0,2	14,5	1,52
<b>2. CRÉATIF</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.- PROPRE</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.- DE SOUTIEN</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>
ARCHITECTURE	3.461	3.198	3.113	-2,7	-10,1	2,0	141,5	1,29
DESIGN	531	612	790	29,1	48,8	0,5	35,9	1,47
INDUSTRIES DE LA LANGUE	2.699	3.361	4.141	23,2	53,4	2,7	188,3	0,81
MODE FABRICATION	631	512	537	4,9	-14,9	0,3	24,4	2,42
PUBLICITÉ	1.125	1.158	1.147	-0,9	2,0	0,7	52,1	3,12
1.- PROPRE	1.110	1.119	1.107	-1,1	-0,3	0,7	50,3	3,06
2.- DE SOUTIEN	15	39	40	2,6	166,7	0,0	1,8	4,90
JEUX VIDÉO	5	1	9	800,0	80,0	0,0	0,4	3,00
<b>Total général</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>

**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

Parmi les domaines **Culturels**, on distingue en raison de l'évolution positive de leur pourcentage durant la dernière décennie, **Audiovisuel et multimédia**, **Arts visuels** et **Arts scéniques**. À l'inverse, **Patrimoine, musées, archives et bibliothèques** (en raison d'un changement dans la classification d'activités)<sup>5</sup>, **Livres et presse** et **Musique** ont vu réduire de manière importante leur nombre d'entreprises.

Concernant les industries **créatives** et en raison de leur importance quantitative, les entreprises des secteurs de l'**Industrie de la langue** et celles du **Design** font apparaître une croissance de 53,4 % et 48,8 % respectivement entre 2010 et 2020. Cette croissance a été progressive dans le temps, atteignant en 2015 une valeur intermédiaire entre les deux valeurs opposées.

Le secteur des **Jeux vidéo**, important du point de vue du nombre d'entreprises, croît de 5 à 9 entreprises entre 2010 et 2020, après avoir chuté à une entreprise à 2015.

La **Fabrication de mode** a baissé entre 2010 et 2020 de 14,9 % en nombre d'entreprises et l'**Architecture** de 10,1 %. La **Publicité** s'est maintenue pratiquement stable pendant la décennie, avec une légère hausse de 2 % en 2020 par rapport à 2010.

Les entreprises ICC représentent 10,7 % des entreprises de la CAPB. Le ratio d'entreprises pour 100.000 habitants atteint 767,6.

La taille moyenne des entreprises est de 2,87 employés dans le cas des industries **Culturelles** et de 1,38 employés dans le cas des industries **Créatives**.

---

5 Le code CNAE relatif à « Recherche et développement expérimental en sciences sociales et humaines » (722) inclus dans le domaine Patrimoine, musées, archives et bibliothèques, connaît une chute soudaine car les psychologues qui exercent pour leur propre compte étaient classés comme réalisant des activités de recherche et développement expérimental en sciences sociales et humaines (sous le code 7220 de la CNAE-2009). Le DIRCE (Direction centrale des Entreprises) a commencé à corriger cette erreur de codification à partir de 2011 et continue de le faire actuellement, ce qui éclaircit cette question.

6

## LES ICC SUR LES TERRITOIRES HISTORIQUES

Le tableau suivant présente la distribution du nombre d'entreprises par secteur ICC suivant la localisation de leur siège entre les différents Territoires historiques du Pays Basque (TH) et le reste de l'Espagne.

Quant à la distribution des activités ICC par Territoire historique, Bizkaia concentre 51 % des entreprises ayant leur siège dans la CAPB, Gipuzkoa, 37 %, et Araba, 12 %.

Cette distribution se maintient relativement stable dans les différents domaines des ICC, à l'exception de **Patrimoine, musées, archives et bibliothèques**, pour lequel Gipuzkoa présente un pourcentage de 46 %, Bizkaia, 38 % et Araba, 16 %.

Par ailleurs, et bien qu'en termes quantitatifs elles représentent peu d'entreprises (9), les activités rattachées aux **Jeux vidéo** ayant leur siège dans la CAPB ont pour 78 % leur siège sur le territoire de Bizkaia et 22 % sur le territoire de Gipuzkoa. Araba ne déclare aucune entreprise dans ce type d'activité.

**TABLEAU 6. ENTREPRISES ICC PAR TERRITOIRE HISTORIQUE**

	Territoires historiques				Territoires historiques (% sur total CAPB)		
	Araba	Bizkaia	Gipuzkoa	Reste Espagne	Araba	Bizkaia	Gipuzkoa
<b>1. CULTUREL</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.- PROPRE</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.- DE SOUTIEN</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>
ARTS SCÉNIQUES	<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.- PROPRE	103	380	347	3	12,4 %	45,8 %	41,8 %
2.- DE SOUTIEN	80	291	200	10	14,0 %	51,0 %	35,0 %
ARTS VISUELS	196	769	452	4	13,8 %	54,3 %	31,9 %
1.- PROPRE	196	769	452	4	13,8 %	54,3 %	31,9 %
AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA	161	789	521	42	10,9 %	53,6 %	35,4 %
1.- PROPRE	73	329	221	18	11,7 %	52,8 %	35,5 %
2.- DE SOUTIEN	88	460	300	24	10,4 %	54,2 %	35,4 %
LIVRES ET PRESSE	209	880	643	39	12,1 %	50,8 %	37,1 %
1.- PROPRE	115	495	372	28	11,7 %	50,4 %	37,9 %
2.- DE SOUTIEN	94	385	271	11	12,5 %	51,3 %	36,1 %
MUSIQUE	84	303	200	5	14,3 %	51,6 %	34,1 %
1.- PROPRE	74	288	181	3	13,6 %	53,0 %	33,3 %
2.- DE SOUTIEN	10	15	19	2	22,7 %	34,1 %	43,2 %
PATRIMOINE, MUSÉES, ARCHIVES ET BIBLIOT.	68	162	198	10	15,9 %	37,9 %	46,3 %
1.- PROPRE	10	36	67	5	8,8 %	31,9 %	59,3 %
2.- DE SOUTIEN	58	126	131	5	18,4 %	40,0 %	41,6 %
<b>2. CRÉATIF</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.- PROPRE</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.- DE SOUTIEN</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>
ARCHITECTURE	418	1.524	1.161	10	13,5 %	49,1 %	37,4 %
DESIGN	79	433	274	4	10,1 %	55,1 %	34,9 %
INDUSTRIES DE LA LANGUE	458	2.115	1.515	53	11,2 %	51,7 %	37,1 %
MODE FABRICATION	51	304	174	8	9,6 %	57,5 %	32,9 %
PUBLICITÉ	144	596	382	25	12,8 %	53,1 %	34,0 %
1.- PROPRE	143	568	371	25	13,2 %	52,5 %	34,3 %
2.- DE SOUTIEN	1	28	11		2,5 %	70,0 %	27,5 %
JEUX VIDÉO		7	2		0,0 %	77,8 %	22,2 %
<b>Total général</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>

**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

Les activités ICC ayant leur siège ailleurs en Espagne avec des activités au Pays Basque représentent 2,5 % des entreprises.

7

# ANALYSE COMPARÉE DE LA DÉMOGRAPHIE DES ENTREPRISES

Nous effectuons dans cette section une comparaison entre la démographie des entreprises culturelles et créatives du Pays Basque et celle des autres Communautés autonomes d'Espagne et la Communauté territoriale de Navarre, ainsi qu'une comparaison avec les données de l'ensemble de l'Espagne. Concrètement, nous comparons le ratio d'entreprises ICC pour 100.000 habitants et le pourcentage d'entreprises ICC par rapport à l'ensemble des entreprises.

Concernant le ratio des entreprises pour 100.000 habitants, le Pays Basque se situe en dessous de Madrid, la Catalogne et le reste de l'Espagne, mais au-dessus de la Navarre. Dans le cas des entreprises culturelles, le Pays Basque se situe en dessous de la Navarre, fondamentalement à cause des entreprises d'**Arts scéniques**. Dans le cas des entreprises rattachées à la **Musique**, le Pays Basque présente des chiffres supérieurs à Madrid, à la Catalogne, à la Navarre ou au reste de l'Espagne.

**TABLEAU 7. COMPARAISON DES ENTREPRISES ICC POUR 100.000 HABITANTS**

Entreprises/100.000 hab.	PAYS BASQUE ESPAGNOL	NAVARRE	CATALOGNE	COMMUNAUTÉ DE MADRID	TOTAL ESPAGNE
<b>1. CULTUREL</b>	<b>308</b>	<b>314</b>	<b>434</b>	<b>538</b>	<b>355</b>
ARTS SCÉNIQUES	59	82	77	95	73
ARTS VISUELS	64	62	108	129	85
AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA	62	47	68	99	51
LIVRES ET PRESSE	85	85	136	170	115
MUSIQUE	23	10	9	11	8
PATRIM., MUSÉES, ARCH. ET BIBLIOT.	16	28	36	34	24
<b>2. CRÉATIF</b>	<b>393</b>	<b>382</b>	<b>467</b>	<b>575</b>	<b>388</b>
ARCHITECTURE	135	159	122	136	108
DESIGN	20	10	11	10	8
INDUSTRIES DE LA LANGUE	167	152	208	263	178
MODE FABRICATION	23	19	47	30	37
PUBLICITÉ	47	43	79	136	57
JEUX VIDÉO	0,5	0	0	1	0
<b>Total général</b>	<b>701</b>	<b>697</b>	<b>901</b>	<b>1.113</b>	<b>743</b>

**Source.** Élaboration propre à partir des données de l'INE, Répertoire central des entreprises (DIRCE)

Dans le cas des entreprises créatives, le Pays Basque présente un ratio supérieur à la Navarre et à l'Espagne en général, mais inférieur à Madrid ou à la Catalogne. On distingue les cas de l'**Architecture**, où le Pays Basque dépasse la Catalogne et s'aligne pratiquement sur la Communauté de Madrid, et le **Design**, où il devance toutes les autres Communautés autonomes.

Si nous analysons le pourcentage d'entreprises ICC sur l'ensemble des entreprises existantes, globalement, le Pays Basque (10,9 %) se situe au-dessus de la Navarre (10,4 %) et du reste de l'Espagne (10,4 %) et au-dessous de la Communauté de Madrid (15,4 %) et de la Catalogne (11,1 %). Si on ne tient compte que des Industries créatives, le Pays Basque se situe au-dessus de la Navarre, de la Catalogne et du reste de l'Espagne, et 1 % seulement au-dessous de Madrid. En revanche, pour les Industries culturelles, il se situe en-dessous de la Catalogne, de Madrid ou de la moyenne de l'Espagne.

Il convient de mentionner le cas de la **Musique**, pour lequel le Pays Basque (0,4 %) présente des données nettement supérieures au reste des références.

**TABLEAU 8. COMPARAISON DES POURCENTAGES D'ENTREPRISES ICC SUR LE TOTAL DES ENTREPRISES**

Pourcentage d'entreprises ICC sur le total des entreprises	PAYS BASQUE ESPAGNOL	NAVARRE	CATALOGNE	COMMUNAUTÉ DE MADRID	TOTAL ESPAGNE
<b>1. CULTUREL</b>	<b>4,8 %</b>	<b>4,7 %</b>	<b>5,4 %</b>	<b>6,6 %</b>	<b>5,0 %</b>
ARTS SCÉNIQUES	0,9 %	1,2 %	1,0 %	1,2 %	1,0 %
ARTS VISUELS	1,0 %	0,9 %	1,3 %	1,6 %	1,2 %
AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA	1,0 %	0,7 %	0,8 %	1,2 %	0,7 %
LIVRES ET PRESSE	1,3 %	1,3 %	1,7 %	2,1 %	1,6 %
MUSIQUE	0,4 %	0,1 %	0,1 %	0,1 %	0,1 %
PATRIM., MUSÉES, ARCH. ET BIBLIOT.	0,3 %	0,4 %	0,4 %	0,4 %	0,3 %
<b>2. CRÉATIF</b>	<b>6,1 %</b>	<b>5,7 %</b>	<b>5,8 %</b>	<b>7,1 %</b>	<b>5,4 %</b>
ARCHITECTURE	2,1 %	2,4 %	1,5 %	1,7 %	1,5 %
DESIGN	0,3 %	0,1 %	0,1 %	0,1 %	0,1 %
INDUSTRIES DE LA LANGUE	2,6 %	2,3 %	2,6 %	3,2 %	2,5 %
MODE COMMERCIALISATION	0,4 %	0,3 %	0,6 %	0,4 %	0,5 %
PUBLICITÉ	0,7 %	0,6 %	1,0 %	1,7 %	0,8 %
JEUX VIDÉO	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %
<b>Total général</b>	<b>10,9 %</b>	<b>10,4 %</b>	<b>11,1 %</b>	<b>13,7 %</b>	<b>10,4 %</b>

**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

Dans le cas des entreprises créatives rattachées à l'**Architecture** et au **Design**, le Pays Basque présente des pourcentages supérieurs au reste des références, sauf dans la comparaison avec la Navarre, pour l'**Architecture**.

8

## LE STATUT JURIDIQUE DES ICC

Si on analyse le secteur des ICC d'un point de vue de leur statut juridique, on observe qu'il se compose essentiellement d'indépendants (60,2 % dans les industries culturelles et 74 % dans les créatives). Le pourcentage de ce type de statut juridique est plus élevé dans les activités qualifiées de « propres » que dans celles « de soutien », notamment dans les **Arts visuels**. Les sociétés limitées viennent en deuxième position et sont présentes à 24,4 % dans les industries culturelles et 18,3 % dans les créatives.

**TABLEAU 9. ENTREPRISES ICC PAR TYPE DE STATUT JURIDIQUE**

	Type d'entreprise (% total 2020)							
	S.A.	S.Coop.	S.L.	Indépendant	Communauté de biens	Corporation locale	Autre société	Org. Auto. Religieux
<b>1. CULTUREL</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.- PROPRE</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.- DE SOUTIEN</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>ARTS SCÉNIQUES</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.- PROPRE	1,0	1,3	19,2	66,1	1,9	0,0	10,4	0,0
2.- DE SOUTIEN	1,7	2,2	29,6	48,9	2,4	0,0	15,1	0,0
<b>ARTS VISUELS</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.- PROPRE	0,3	0,6	4,7	90,5	2,0	0,0	1,9	0,0
<b>AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA</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.- PROPRE	4,5	3,7	40,6	41,5	1,9	0,0	7,6	0,2
2.- DE SOUTIEN	1,9	1,8	39,2	53,1	2,1	0,0	1,8	0,0
<b>LIVRES ET PRESSE</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.- PROPRE	3,2	1,9	21,9	61,2	6,2	0,0	4,9	0,8
2.- DE SOUTIEN	4,5	2,8	40,7	44,0	5,8	0,0	2,1	0,1
<b>MUSIQUE</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.- PROPRE	0,4	2,9	18,5	56,2	3,1	2,6	15,4	0,9
2.- DE SOUTIEN	4,3	2,2	15,2	78,3	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>PATRIMOINE, MUSÉES, ARCHIVES ET BIBLIOT.</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.- PROPRE	1,7	5,9	22,0	12,7	0,0	1,7	50,8	5,1
2.- DE SOUTIEN	2,2	5,9	24,7	44,7	0,0	0,0	22,2	0,3

	Type d'entreprise (% total 2020)							
	S.A.	S.Coop.	S.L.	Indépendant	Communauté de biens	Corporation locale	Autre société	Org. Auto. Religieux
<b>2. CRÉATIF</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.- PROPRE</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.- DE SOUTIEN</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>
ARCHITECTURE	0,3	1,0	15,7	79,6	1,6	0,0	1,8	0,0
DESIGN	0,0	1,8	15,8	78,5	2,7	0,0	1,3	0,0
INDUSTRIES DE LA LANGUE	0,5	1,4	14,0	76,3	3,0	0,2	4,5	0,1
MODE FABRICATION	3,0	1,5	18,8	70,8	5,2	0,0	0,7	0,0
PUBLICITÉ	2,6	2,4	41,6	49,9	1,2	0,0	2,3	0,0
1.- PROPRE	2,5	2,5	40,9	50,4	1,3	0,0	2,3	0,0
2.- DE SOUTIEN	5,0	0,0	60,0	35,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>JEUX VIDÉO</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>

**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

En troisième lieu, la catégorie des autres types de sociétés (fondamentalement Foundations et Associations) représentent 7,7 % des industries culturelles et 2,9 % des industrie créatives. La présence d'un haut pourcentage d'entreprises dont le statut juridique est celui de travailleur indépendant explique la faible taille des entreprises (2,01 employés par entreprise).

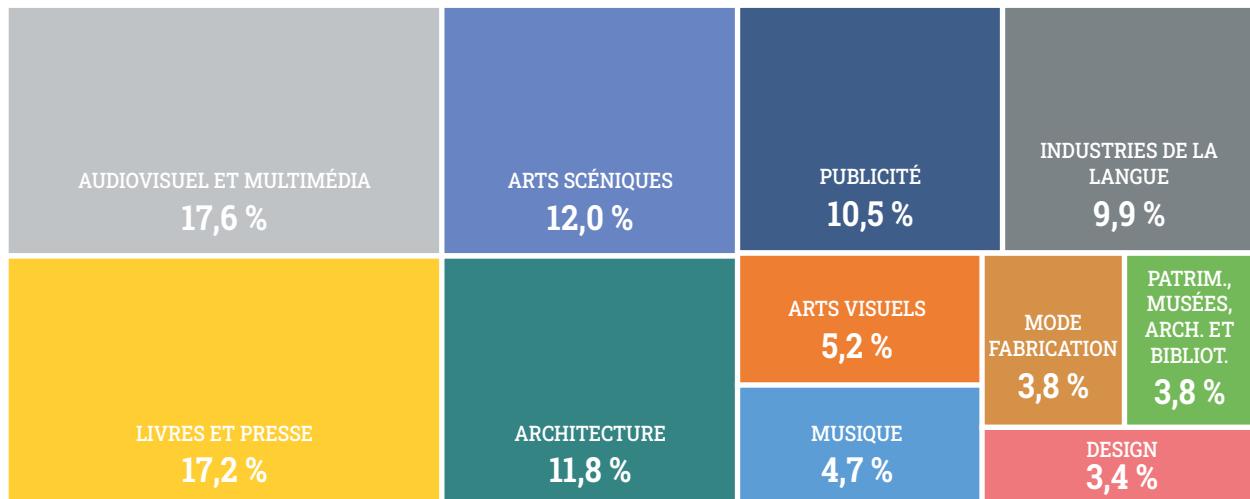
La constatation d'un nombre élevé d'entreprises constituées sous le statut de Travailleur indépendant amène la nécessité d'analyser les opportunités que peut représenter la mutualisation ou l'association pour affronter de manière collective les enjeux auxquels sont confrontés les secteurs des ICC.

9

## POIDS DES CHAÎNES DE VALEUR DANS L'EMPLOI DES ICC AU PAYS BASQUE

Sur la figure suivante, on peut voir le poids que représente l'emploi des chaînes de valeur associées aux ICC sur le total de l'emploi des ICC. Les chaînes de valeur de l'**Audiovisuel et Multimédia** et **Livres et Presse** sont les plus représentées, avec 17,6 % et 17,2 % respectivement, suivies des **Arts scéniques** avec 12 % et de l'**Architecture** avec 11,8 %. Le reste des chaînes de valeur présentent un **poids inférieur** dans l'emploi des ICC au Pays Basque.

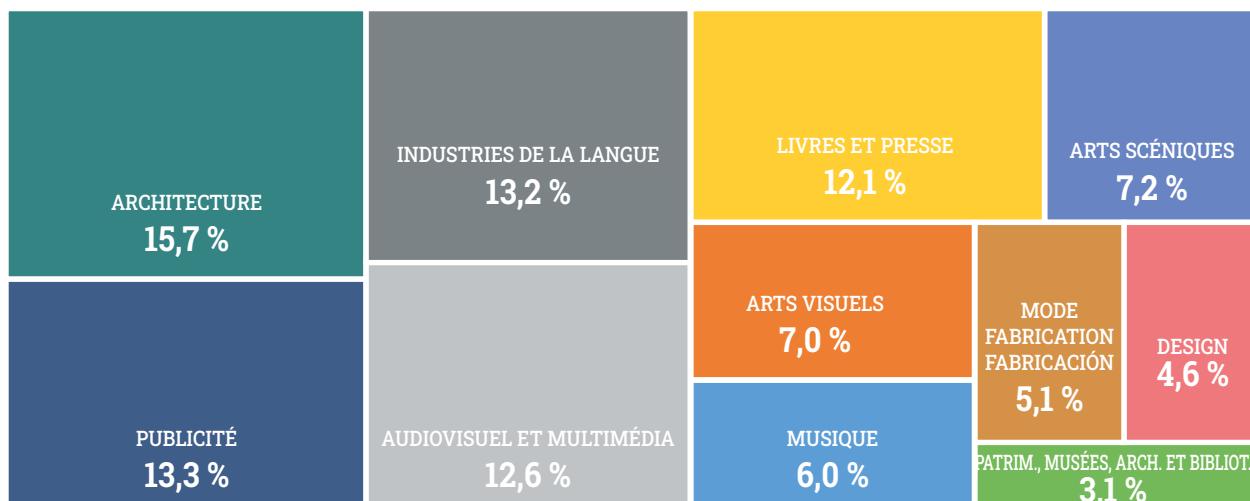
**FIGURE 2.** POIDS DES CHAÎNES DE VALEUR DANS L'EMPLOI DES ICC AU PAYS BASQUE



**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

Si nous analysons exclusivement les activités considérées comme propres, comme on peut l'observer sur la figure suivante, la chaîne de valeur de l'**Architecture** pèse pour 15,7 %, suivie de la **Publicité** avec 13,3 %, des **Industries de la langue** avec 13,2 %, de l'**Audiovisuel, multimédia, radio et télévision** avec 12,6 % et pour finir de **Livres et presse** avec 12,1 %. Le poids du reste des chaînes de valeur est inférieur et oscille entre 7,2 % et 0,1 %.

**FIGURE 3.** POIDS DES CHAÎNES DE VALEUR DANS L'EMPLOI DES ICC PROPRES AU PAYS BASQUE



**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

Sur le tableau suivant, on peut voir le poids que représente l'emploi des chaînes de valeur associées aux ICC sur le total de l'emploi de l'économie basque. Dans le cas des Industries culturelles, les secteurs **Audiovisuel et multimédia** et **Livres et presse** représentent 0,7 % de l'emploi au Pays Basque. Les **Arts scéniques** représentent 0,5 % de l'emploi et les **Arts visuels, la Musique** et le secteur **Patrimoine, musées, archives et bibliothèques**, 0,2 %, 0,2 % et 0,1 % respectivement.

**TABLEAU 10. POURCENTAGE DE L'EMPLOI DES ACTIVITÉS ICC SUR L'ENSEMBLE DE L'ÉCONOMIE BASQUE**

	Nbre. d'entreprises	Emploi	Pourcentage sur l'emploi total du Pays basque espagnol
<b>1. CULTUREL</b>	<b>7.149</b>	<b>20.550</b>	<b>2,34 %</b>
ARTS SCÉNIQUES	1.414	4.077	0,46 %
ARTS VISUELS	1.421	1.772	0,20 %
AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA	1.513	5.972	0,68 %
LIVRES ET PRESSE	1.771	5.853	0,67 %
MUSIQUE	592	1.599	0,18 %
PATRIM., MUSÉES, ARCHIVES ET BIBLIOT.	438	1.277	0,15 %
<b>2. CRÉATIF</b>	<b>9.737</b>	<b>13.433</b>	<b>1,50 %</b>
ARCHITECTURE	3.113	4.002	0,45 %
DESIGN	790	1.165	0,13 %
INDUSTRIES DE LA LANGUE	4.141	3.354	0,38 %
MODE FABRICATION	537	1.304	0,15 %
PUBLICITÉ	1.147	3.581	0,40 %
JEUX VIDÉO	9	27	0,00 %
<b>Total général</b>	<b>16.886</b>	<b>33.983</b>	<b>3,84 %</b>

**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

Pour ce qui est des Industries créatives, l'**Architecture**, les **Industries de la langue** et la **Publicité** emploient 0,5 %, 0,4 % et 0,4 % du total des travailleurs du Pays basque. En plus des activités de **Design (0,1 %)**, **Fabrication de mode (0,1 %)** et **Jeux vidéo (0,003%)** qui viennent compléter l'ensemble.

10

# RELATION ENTRE LES ICC ET LES BRANCHES D'ACTIVITÉ DE L'ÉCONOMIE

La définition du périmètre des activités des ICC conformément aux critères européens a une considération fondamentalement inclusive. S'il est vrai que cette approche permet d'obtenir une vision globale intéressante qui permet de réaliser des comparaisons en vue d'une analyse de la diversité et de l'établissement de politiques, il est nécessaire d'examiner en profondeur les différentes réalités existantes et de les segmenter.

Dans cette section, nous analysons la relation existante entre les activités ICC et les branches d'activité de l'économie. À cette fin, nous avons croisé les différents domaines créatifs et culturels avec la classification A21 de la CNAE09<sup>6</sup>. Compte tenu de l'objectif de cette étude, nous avons considéré pertinent de différencier au sein de la branche d'activité « J. Information et communications », les différentes sous-branches telles que « JA Activités d'édition, audiovisuels et de programmation et émission de radio et télévision », « JB Télécommunications » et « JC Programmation, conseil et autres activités en rapport avec l'informatique ; services d'information ». De plus, nous avons regroupé au sein d'une

---

6 Suivant classification de référence qui peut être consultée en annexe 5

même branche d'activité que nous avons dénommée « M+N Activités professionnelles, scientifiques et techniques, administratives et services de soutien », les branches « **M Activités professionnelles, scientifiques et techniques** » et « **N Activités administratives et services de soutien** ».

Par conséquent, il s'agit d'identifier la nature des activités culturelles et créatives en fonction des branches d'activité suivantes :

**TABLEAU 11. BRANCHES D'ACTIVITÉ ANALYSÉES**

Code	Titre	Section
A	Agriculture, élevage, sylviculture et pêche	01-03
B	Industries extractives	05-09
C	Industrie manufacturière	10-33
D	Production et distribution d'électricité, gaz, vapeur et air conditionné	35
E	Production et distribution d'eau ; assainissement, déchets et dépollution	36-39
F	Construction	41-43
G	Commerce (détaillant et grossiste) ; réparation d'automobiles et de motocycles	45-47
H	Transports et entreposage	49-53
I	Hébergement et restauration	55-56
JA	Activités d'édition, audiovisuels et émission de radio et télévision	58-60
JB	Télécommunications	61
JC	Programmation, conseil et autres activités en rapport avec l'informatique ; serv. d'information	62-63
K	Activités financières et d'assurance	64-66
L	Activités immobilières	68
M+N	Activités professionnelles, scientifiques et techniques, administratives et serv. de soutien	69-82
O	Administration publique et défense ; sécurité sociale obligatoire	84
P	Éducation	85
Q	Santé humaine et action sociale	86-88
R	Arts, spectacles et activités récréatives	90-93
S	Autres services	94-96
T	Activités des ménages.	97-98

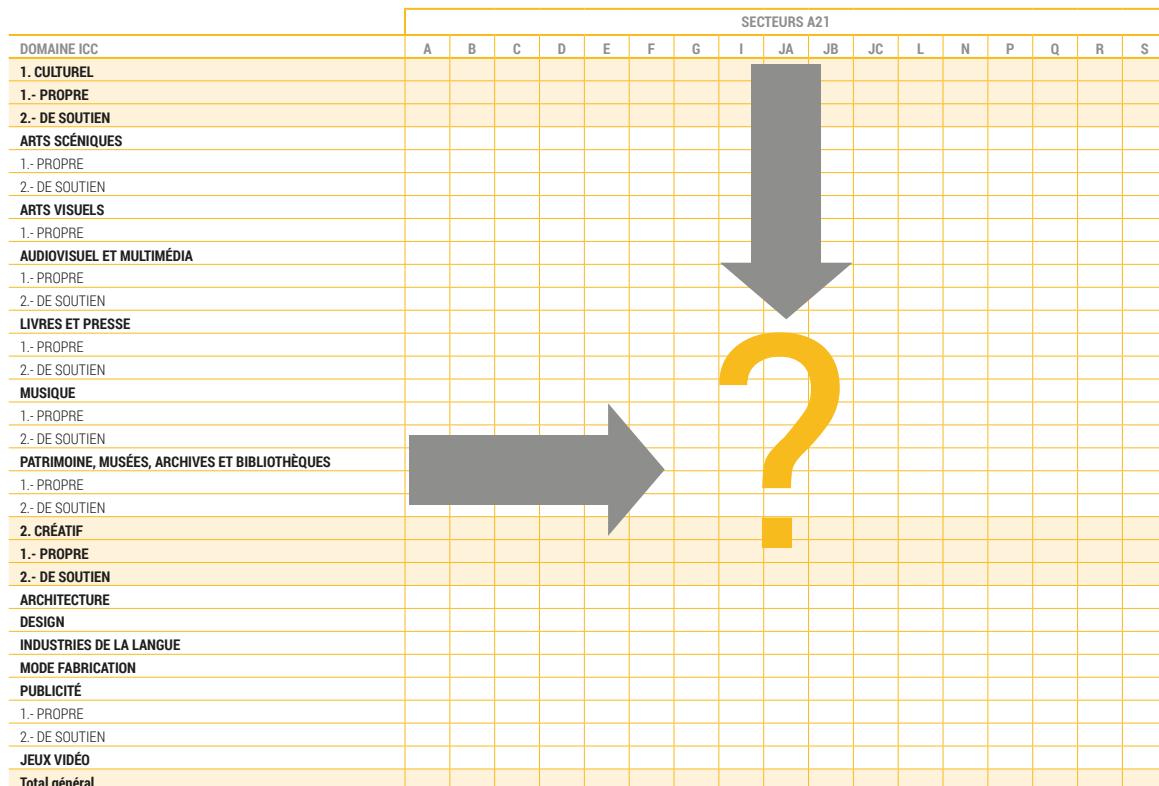
**Source.** Élaboration propre basée sur la base de CNAE-2009.

Pour effectuer le croisement mentionné, nous avons utilisé la variable de l'emploi existant au 1<sup>er</sup> janvier 2020, obtenue à travers l'exploitation des données DIRAE et l'emploi réel de chaque unité d'activité.

Cette analyse permet de connaître la nature des activités ICC dans leurs différents domaines, niveaux ou caractère propre ou de soutien. En outre, elle indique l'importance que représente chaque branche d'activité dans les activités ICC et vice versa. Une information qui facilite la segmentation de politiques

d'aide en fonction de l'appartenance des activités aux branches d'activité et qui permet de vérifier quelles ICC sont couvertes par des politiques d'encouragement à la RDI, à l'export, à la numérisation, etc.

**FIGURE 4 SCHÉMA ILLUSTRANT LE CROISEMENT ENTRE ICC ET BRANCHES D'ACTIVITÉ**



**Source.** Élaboration propre.

Le tableau suivant présente le résultat de ce croisement. Concrètement, on peut y voir l'emploi total des activités<sup>7</sup> qui ont été incluses dans le périmètre des ICC, classé dans son domaine et dans la branche d'activité correspondante.

7 Dans certains cas, la classification des codes CNAE à 4 positions n'offre pas la précision nécessaire pour distinguer précisément les activités ICC qui y sont incluses et l'emploi rattaché d'un autre type d'activités qui n'ont pas nécessairement une forte composante créative ou culturelle. On part de l'hypothèse que de toute façon, on ne pourra jamais assurer que la totalité des activités incluses dans la CNAE sont réellement le fait d'organismes culturels et créatifs, mais qu'il doit au moins y avoir une représentation importante ou qu'il en soit tenu compte dans les périmètres standardisés européens. Dans ce cas, il a été nécessaire de réaliser une étude détaillée et individualisée de certaines activités qui a permis de les distinguer suivant leur typologie et par conséquent, de mieux évaluer l'emploi. Nous avons analysé les codes CNAE suivants : 5829. Édition d'autres programmes informatiques et 6201. Activités de programmation informatique (pris dans leur totalité puisqu'ils sont inclus dans le périmètre européen), 7219. Autre recherche et développement expérimental en sciences naturelles et techniques (186 emplois retenus en raison de chiffres d'affaires associés aux ICC), 8552. Éducation culturelle (61 % de l'emploi retenu) et 8559. Autre éducation n.c.a. (21 % de l'emploi retenu).

**TABLEAU 12. CROISEMENT ENTRE LES ICC ET LES BRANCHES D'ACTIVITÉ EN FONCTION DE L'EMPLOI**

	C. Industrie manufacturière	G. Commerce	JA. Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision	JC. Informatique	M+N. Activités professionnelles, scientifiques et techniques, administratives et services de soutien	P. Éducation	R. Activités récréatives et culturelles	Total général
<b>1. CULTUREL</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>
ARTS SCÉNIQUES					435		3.642	4.077
ARTS VISUELS					853		919	1.772
AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA			3.454	2.465	53			5.972
LIVRES ET PRESSE	2.641	1.319	1.513	358	22			5.853
MUSIQUE	77	22	148			1.352		1.599
PATRIM., MUSÉES, ARCHIVES ET BIBLIOT.					485		792	1.277
<b>2. CRÉATIF</b>	<b>1.304</b>		<b>27</b>	<b>196</b>	<b>9.579</b>	<b>2.327</b>		<b>13.433</b>
ARCHITECTURE					4.002			4.002
DESIGN					1.165			1.165
INDUSTRIES DE LA LANGUE					1.027	2.327		3.354
MODE FABRICATION	1.304							1.304
PUBLICITÉ				196	3.385			3.581
JEUX VIDÉO			27					27
<b>Total général</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>

**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

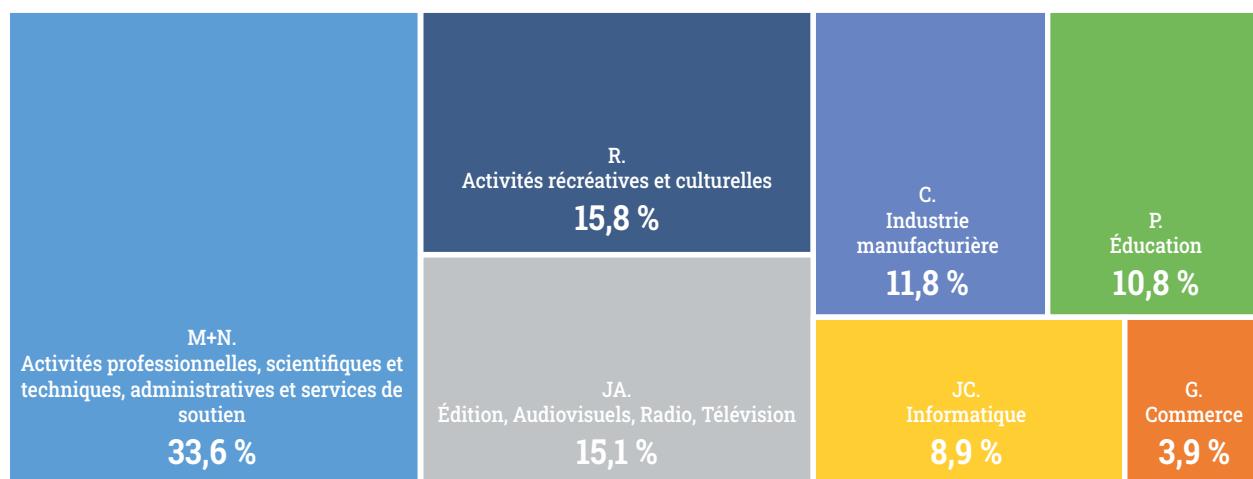
Comme on peut l'observer sur le tableau, sur le total des branches d'activité proposées pour leur inclusion (22 branches), les activités ICC peuvent s'inscrire dans les suivantes : « **C Industrie manufacturière** », « **G Commerce** », « **JA Édition, audiovisuels, radio et télévision** », « **JC Informatique** », « **M+N Activités professionnelles, scientifiques et techniques, administratives et services** », « **P. Éducation** », et « **R Activités récréatives et culturelles** ». Ainsi, on constate que les ICC sont constituées d'activités de natures très différentes, depuis celles purement manufacturières jusqu'aux activités d'enseignement, en passant par les commerciales.

L'ensemble des activités culturelles et créatives représente au Pays Basque 33.893 emplois, dont 13.433 ont un rapport avec les industries créatives et 20.550 avec les industries culturelles. En ce qui concerne les activités culturelles, on y relève pour leur contribution à l'emploi, l'**Audiovisuel et multimédia (5.972 emplois)**, **Livres et presse (5.853)** et **Arts scéniques (4.077)**. De plus, **Arts visuels, Musique et Patrimoine, musées, archives et bibliothèques** contribuent avec 1.772, 1.599 et 1.277 emplois respectivement.

Dans les activités créatives, on relève les emplois en rapport avec l'**Architecture (4.002 emplois)**, la **Publicité (3.581)**, les **Industries de la langue (3.354)**, la **Fabrication de mode (1.304)** et le **Design (1.165)**. Le chiffre global se complète des activités de **Jeux vidéo (27 emplois)**.

Le graphique suivant montre la classification de l'emploi total des activités ICC (propres et de soutien) par branche d'activité. Comme on peut le constater, les **Activités professionnelles, scientifiques et techniques, administratives et services de soutien** représentent 33,6 % de l'emploi, constituées des **Services architecturaux (11,78 %)** et **Agences de publicité (9,96 %)**. On retrouve aussi dans cette catégorie l'emploi des **Industries de la langue (3,02 %)** et des **Arts visuels (Activités photographiques, 2,51 %)**.

**FIGURE 5. CLASSIFICATION DE L'EMPLOI TOTAL DES ACTIVITÉS ICC (PROPRE ET DE SOUTIEN) PAR BRANCHE D'ACTIVITÉ**



**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

Les **Activités récréatives et culturelles** et l'Édition, audiovisuels, radio et télévision représentent 15,8 % et 15,1 % de l'emploi, respectivement. 11,8 % des activités ICC présentent un caractère d'**Industrie manufacturière** et les activités d'Éducation représentent 10,8 % de l'emploi, basé fondamentalement sur les **Industries de la langue (6,85 %)** et l'enseignement **musical (3,98 %)**. Par ailleurs, 8,9 % opèrent dans des activités de nature **Informatique**.

Le tableau suivant présente les données du croisement entre activités ICC et branches d'activité, en tenant compte exclusivement des activités dites « propres ».

**TABLEAU 13. CROISEMENT ENTRE LES ICC PROPRES ET LES BRANCHES D'ACTIVITÉ EN FONCTION DE L'EMPLOI**

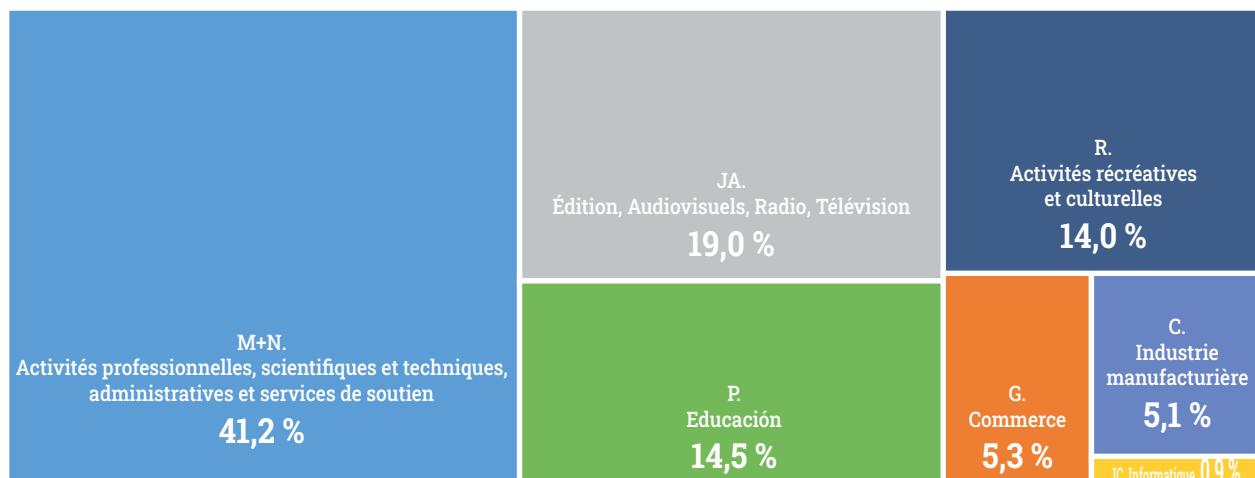
	C. Industrie manufacturière	G. Commerce	JA.- Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision	JC. Informatique	M+N. Activités professionnelles, scientifiques et techniques, administratives et services de soutien	P.- Éducation	R. Activités récréatives et culturelles	Total général
<b>1. CULTUREL</b>	<b>1.341</b>	<b>4.816</b>	<b>237</b>		<b>906</b>	<b>1.352</b>	<b>3.551</b>	<b>12.203</b>
ARTS SCÉNIQUES							1.840	1.840
ARTS VISUELS					853		919	1.772
AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA			3.155		53			3.208
LIVRES ET PRESSE	1.319	1.513		237				3.069
MUSIQUE	22	148				1.352		1.522
PATRIM., MUSÉES, ARCH. ET BIBLIOT.							792	792
<b>2. CRÉATIF</b>	<b>1.304</b>		<b>27</b>		<b>9.579</b>	<b>2.327</b>		<b>13.237</b>
ARCHITECTURE					4.002			4.002
DESIGN					1.165			1.165
INDUSTRIES DE LA LANGUE					1.027	2.327		3.354
MODE FABRICATION	1.304							1.304
PUBLICITÉ					3.385			3.385
JEUX VIDÉO			27					27
<b>Total général</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>

**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

Si on tient compte exclusivement des activités de caractère propre, la dimension des ICC atteint 25.440 emplois. Cette baisse par rapport au chiffre global de l'emploi des ICC provient principalement de la considération de l'impression de **Livres et presse (2.641 emplois)** et des activités de programmation informatique en rapport avec l'**Audiovisuel et multimédia (2.465 emplois)** comme industrie de soutien.

La figure suivante présente la distribution par branches d'activité des activités proprement culturelles et créatives.

**FIGURE 6. CLASSIFICATION DE L'EMPLOI TOTAL DES ACTIVITÉS ICC (PROPRES) PAR BRANCHE D'ACTIVITÉ**



**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

On peut observer que les **Activités professionnelles, scientifiques et techniques, administratives et services de soutien (41,2 %)** représentent la plus haute part de l'emploi dans les activités ICC dites propres. Viennent ensuite l'Édition, audiovisuels, radio et télévision (19 %), l'Éducation (14,5 %), les **Activités récréatives et culturelles (14 %)**, le **Commerce (5,3 %)** et l'**Industrie manufacturière (5,1 %)** qui complètent la quasi-totalité de l'emploi. Enfin, et de manière marginale, l'**Informatique** représente 0,9 % de l'emploi dans les activités ICC considérées « propres ».

Le tableau suivant détaille la distribution de la nature des **activités culturelles** en se basant sur l'emploi. Les **activités culturelles** dans leur globalité présentent une grande dispersion par branches d'activité : 26,0 % dans les **Activités récréatives et culturelles**, 24,9 % dans l'Édition, Audiovisuels, Radio et Télévision, 13,7 % dans des entreprises d'**Informatique** ou 13,2 % dans des entreprises **manufacturières**. En outre, 9,0 % de l'emploi se situe dans des entreprises des **Activités professionnelles, techniques, administratives et services de soutien**, 6,6 % dans l'Éducation et 6,5 % dans des **Activités commerciales**.

**TABLEAU 14. DISTRIBUTION DE L'EMPLOI DES ACTIVITÉS CULTURELLES PAR BRANCHE D'ACTIVITÉ**

	C. Industrie manufacturière	G. Commerce	JA.- Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision	JC. Informatique	M+N. Activités professionnelles, scientifiques et techniques, administratives et services de soutien	P. Éducation	R. Activités récréatives et culturelles
<b>1. CULTUREL</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>ARTS SCÉNIQUES</b>					<b>10,7 %</b>		<b>89,3 %</b>
1.- PROPRE							100,0 %
2.- DE SOUTIEN					19,4 %		80,6 %
<b>ARTS VISUELS</b>					<b>48,1 %</b>		<b>51,9 %</b>
1.- PROPRE					48,1 %		51,9 %
<b>AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA</b>			<b>57,8 %</b>	<b>41,3 %</b>	<b>0,9 %</b>		
1.- PROPRE			98,3 %		1,7 %		
2.- DE SOUTIEN			10,8 %	89,2 %			
<b>LIVRES ET PRESSE</b>	<b>45,1 %</b>	<b>22,5 %</b>	<b>25,8 %</b>	<b>6,1 %</b>	<b>0,4 %</b>		
1.- PROPRE		43,0 %	49,3 %	7,7 %			
2.- DE SOUTIEN	94,9 %			4,3 %	0,8 %		
<b>MUSIQUE</b>	<b>4,8 %</b>	<b>1,4 %</b>	<b>9,3 %</b>			<b>84,6 %</b>	
1.- PROPRE		1,4 %	9,7 %			88,8 %	
2.- DE SOUTIEN	100,0 %						
<b>PATRIMOINE, MUSÉES, ARCHIVES ET BIBLIOTHÈQUES</b>					<b>38,0 %</b>		<b>62,0 %</b>
1.- PROPRE							100,0 %
2.- DE SOUTIEN					100,0 %		

**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

Le domaine des **Arts scéniques** est fondamentalement développé par des personnes qui travaillent dans les **Activités récréatives et culturelles**, à l'exception des 10,7% de personnes qui travaillent dans l'activité de soutien **Services de réservations**. 51,9 % de l'emploi du domaine des **Arts visuels** est occupé par des personnes qui travaillent dans des **Activités récréatives et culturelles** et 48,1 % dans des activités de **Photographie** incluses dans la branche d'activité **Activités professionnelles, scientifiques, techniques, administratives et services de soutien**.

Par ailleurs, la quasi-totalité (98,3 %) des activités propres du domaine de l'**Audiovisuel et multimédia** est répartie dans des activités de la branche d'activité Édition, Audiovisuels, Radio et Télévision et 89,2 % de ses activités de soutien dans la branche d'activité **Informatique**, dans des activités de programmation. Dans le domaine **Livres et Presse**, 45,1 % de l'emploi est situé dans des activités **Manufacturières**, 25,8 % dans l'Édition, Audiovisuels, Radio et Télévision et 22,5 % dans des activités **Commerciales**. Les 6,5 % restants sont répartis majoritairement dans des activités d'**Informatique** et de manière résiduelle dans des **Services de représentation de moyens de communication**.

L'activité du domaine de la **Musique** est essentiellement tournée vers le monde de l'Éducation culturelle conformément au périmètre établi. De plus, 6,0 % de l'emploi se situe dans des **Activités d'enregistrement sonore et édition musicale**. Le domaine **Patrimoine, archives, musées et bibliothèques** en tant qu'activité proprement culturelle, est développé dans sa totalité par des personnes des **Activités récréatives et culturelles** et avec le support d'activités de soutien telles que **Autre recherche et développement expérimental en sciences naturelles et techniques**.

Le tableau suivant détaille la distribution de la nature des activités créatives en se basant sur l'emploi. 71,3 % de l'emploi des **Industries créatives** se situe dans les activités classées **Activités professionnelles, scientifiques, techniques, administratives et services de soutien**, 17,3 % dans des **Activités éducatives** (essentiellement **Autres activités d'éducation n.c.a.**) et 9,7 % dans l'**Industrie manufacturière**.

**TABLEAU 15. DISTRIBUTION DE L'EMPLOI DES ACTIVITÉS CRÉATIVES PAR BRANCHE D'ACTIVITÉ**

	C. Industrie manufacturière	G. Commerce	JA.- Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision	JC. Informatique	M+N. Activités professionnelles, scientifiques et techniques, administratives et services de soutien	P. Éducation	R. Activités récréatives et culturelles
<b>2. CRÉATIF</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>ARCHITECTURE</b>					<b>100,0 %</b>		
1.- PROPRE					100,0 %		
<b>DESIGN</b>					<b>100,0 %</b>		
1.- PROPRE					100,0 %		
<b>INDUSTRIES DE LA LANGUE</b>					<b>30,6 %</b>	<b>69,4 %</b>	
1.- PROPRE					30,6 %	69,4 %	
<b>MODE FABRICATION</b>	<b>100,0 %</b>						
1.- PROPRE	100,0 %						
<b>PUBLICITÉ</b>				5,5 %	<b>94,5 %</b>		
1.- PROPRE					100,0 %		
2.- DE SOUTIEN				100,0 %			
<b>JEUX VIDÉO</b>			<b>100,0 %</b>				
1.- PROPRE			100,0 %				

**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

Comme on peut l'observer, les **Activités créatives** en général présentent un faible degré de dispersion dans les branches d'activité, et si nous prenons chacune d'elles de manière individuelle, nous avons aussi des activités relativement homogènes du point de vue de l'emploi. Ainsi, la **Fabrication de Mode** est une activité **Manufacturière**, l'industrie des **Jeux vidéo** correspond à une activité d'**Édition, Audiovisuels, Radio et Télévision**, les activités d'**Architecture, Design et Publicité** correspondent à des emplois de la branche d'activité **Activités professionnelles, scientifiques, techniques, administratives et services de soutien** (Architectes, Designers et Publicistes, respectivement) et les **Industries de la Langue** à l'**Éducation** et aux **Activités de traduction et interprétation**.

Nous présentons ci-après le poids de chaque domaine ICC dans le total de l'emploi des activités ICC de chaque branche d'activité. Cet exercice nous permettra de segmenter les activités ICC en fonction de leur nature.

**TABLEAU 16. POIDS DE CHAQUE DOMAINE ICC DANS CHAQUE BRANCHE D'ACTIVITÉ (EMPLOI D'ACTIVITÉS ICC)**

	C. Industrie manufacturière	G. Commerce	JA. Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision	JC. Informatique	M+N. Activités professionnelles, scientifiques et techniques, administratives et services de soutien	P. Éducation	R. Activités récréatives et culturelles
<b>1. CULTUREL</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>
ARTS SCÉNIQUES					3,8 %		68,0 %
ARTS VISUELS					7,5 %		17,2 %
AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA			67,2 %	81,6 %	0,5 %		
LIVRES ET PRESSE	65,7 %	98,4 %	29,4 %	11,9 %	0,2 %		
MUSIQUE	1,9 %	1,6 %	2,9 %			36,7 %	
PATR., MUSÉES, ARCH. ET BIBLIOT.					4,2 %		14,8 %
<b>2. CRÉATIF</b>	<b>32,4 %</b>		<b>0,5 %</b>	<b>6,5 %</b>	<b>83,8 %</b>	<b>63,3 %</b>	
ARCHITECTURE					35,0 %		
DESIGN					10,2 %		
INDUSTRIES DE LA LANGUE					9,0 %	63,3 %	
MODE FABRICATION	32,4 %						
PUBLICITÉ				6,5 %	29,6 %		
JEUX VIDÉO			0,5 %				

**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

Il est ainsi possible de constater que le poids des **Activités culturelles** est supérieur dans les branches d'activité du **Commerce, Activités récréatives et culturelles, Édition, audiovisuels, radio et télévision, Informatique et Industrie manufacturière**. En revanche, le poids des **Activités créatives** est supérieur dans les branches d'**Activités professionnelles, scientifiques, techniques, administratives et services de soutien** et Éducation.

L'information analysée dans ce chapitre permet d'établir une segmentation<sup>8</sup> des activités ICC en fonction de leur appartenance à une branche d'activité déterminée, ce qui permettra de mieux ajuster les politiques destinées à les encourager. Ainsi, le tableau suivant permet de mettre en lumière les segments résultants :

**TABLEAU 17. SEGMENTATION DES ACTIVITÉS ICC EN FONCTION DE LEUR NATURE (APPARTENANCE À DES BRANCHES D'ACTIVITÉ)**

	Manufacturières	Commerciales	Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision et Informatique	Activités professionnelles, scientifiques et techniques.	Éducation	Activités récréatives et culturelles
<b>Pourcentage de l'emploi 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>
"Emploi des domaines représentés (> 90 %) de la branche d'activité"	"Livres et presse. Arts graphiques, pré-impression et impression de livres Fabrication de Mode"	Livres et presse. Commercialisation	"Audiovisuel et multimédia Livres et presse"	"Architecture Publicité Design Traduction et interprétation Arts visuels"	"Industries de la langue Musique"	«Arts scéniques Arts visuels Patrimoine, archives, musées et bibliothèques»
Reste (<10 %)	Musique	Musique	"Musique Jeux vidéo Publicité/Portails web"	"Patrimoine, archives, musées et bibliothèques Arts scéniques Livres et Presse Audiovisuel et multimédia"		

**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

<sup>8</sup> La description des segments identifiés dans le tableau permet d'inclure un emploi supérieur à 90 % de l'emploi total de la branche d'activité.

Comme le reflète la table, les activités ICC peuvent être classées dans les rubriques suivantes en fonction de leur relation avec les branches d'activité :

**Activités manufacturières.** Ces activités représentent 11,8 % de l'emploi des ICC.

Ce sont des activités de fabrication venant en soutien du domaine **Livres et Presse (1811.- Impression de journaux, 1812.- Autres activités d'impression et arts graphiques, 1813.- Services de pré-impression et préparation de supports)** ou des activités de **Fabrication de Mode (1320.- Fabrication de tissus et textiles, 1330.- Finition de textiles, 1411.- Confection de vêtements en cuir, 1412.- Confection de vêtements de travail, 1413.- Confection d'autres vêtements de protection, 1414.- Confection de sous-vêtements, 1419.- Confection d'autres vêtements et accessoires, 1420.- Fabrication d'articles de pelleterie, 1431.- Confection de bonneterie, 1439.- Confection d'autres vêtements en tissu à mailles, 1512.- Fabrication d'articles de maroquinerie, voyage, sellerie et cordonnerie, 1520.- Fabrication de chaussures, 3212.- Fabrication d'articles de bijouterie et autres assimilés et 3213.- Fabrication de bijoux fantaisie et autres assimilés).**

De manière additionnelle, mais avec un volume moindre, on inclut dans ce chapitre des activités manufacturières de soutien de **Musique** telles que **1820.- Reproduction de supports enregistrés** et **3220.- Fabrication d'instruments de musique**.

**Activités commerciales.** Ces activités représentent 3,9% de l'emploi des activités ICC.

Elles consistent en commerce de **Livres et presse (98,4 % de ce groupe)** et commerce de **Musique (1,6 % de ce groupe)**.

Il s'agit d'activités en rapport avec **Livres et presse**, dans lesquelles on inclut **4761.- Commerce de détail de livres dans des établissements spécialisés** et **4762.- Commerce de détail de journaux et articles de papeterie dans des établissements spécialisés** et en rapport avec la **Musique**, dans lesquelles on inclut les activités de **4763.- Commerce de détail d'enregistrements de musique et vidéo dans des établissements spécialisés**.

**Activités d'Édition, audiovisuels, radio, télévision et informatique.** Ces activités représentent 24 % de l'emploi des ICC.

Concernant le domaine **Audiovisuel et multimédia**, il se compose d'activités de **5912.- Activités de postproduction de films cinématographiques, vidéos et programmes TV, 5914.- Activités de projection de films cinématographiques, 5915.- Activités de production de films cinématographiques et de vidéos, 5916.- Activités de production de programmes de télévision, 5917.- Activités de distribution de films cinématographiques et de vidéos, 6010.- Activités de radiodiffusion, 6020.- Activités de programmation et émission de télévision, 6312.- Portails web et 5829.- Édition d'autres programmes informatiques<sup>9</sup>**.

---

9 Le code CNAE 5829.- Édition de programmes informatiques est inclus dans le code CNAE 58 Édition.

Quant au domaine **Livres et presse**, les activités incluses sont : **5811.- Édition de livres**, **5813.- Édition de journaux**, **5814.- Édition de revues et magazines**, **5819.- Autres activités d'édition** et **6399.- Autres services d'information n.c.a.**

**Activités professionnelles, scientifiques et techniques.** Ces activités représentent 33,6 % de l'emploi des activités ICC.

On retrouve dans cette catégorie des activités réalisées par des professionnels de différents domaines, tels que **7420.- Activités photographiques**, **7111.- Services architecturaux**, **7410.- Activités de design spécialisé**, **7430.- Activités de traduction et interprétation**, **7311.- Agences de publicité**, **7219.- Autre recherche et développement expérimental en sciences naturelles et techniques** et **7220.- Recherche et développement expérimental en sciences sociales et humaines** en plus d'autres services de soutien tels que **7990.- Autres services de réservations et activités connexes**, **7722.- Location de cassettes vidéos et DVD** et **7312.- Services de représentation de moyens de communication**.

**Activités éducatives.** Ces activités représentent 10,8 % de l'emploi des activités ICC.

On retrouve ces emplois dans des activités de **8552.- Éducation culturelle** et **8559.- Autre éducation n.c.a.**

**Activités récréatives et culturelles.** Ces activités représentent 15,8 % de l'emploi des activités ICC.

Cette catégorie est constituée d'activités de **9001.- Arts scéniques**, **9002.- Activités de soutien des arts scéniques**, **9004.- Gestion de salles de spectacles**, **9329.- Autres activités récréatives et de divertissement**, **9003.- Crédit artistique et littéraire**, **9102.- Activités des musées**, **9103.- Gestion de sites et monuments historiques**, **9105.- Activités des bibliothèques** et **9106.- Activités des archives**.

Le tableau suivant présente la part des activités ICC dans l'ensemble de l'économie basque et dans leur branche d'activité.

Les activités ICC sont hautement représentées dans les branches d'activité économique en rapport avec **J. Édition, audiovisuels, radio, télévision et informatique (y compris télécommunications)** et dans **R. Activités récréatives et culturelles**, avec 35,8 % et 32,5 % respectivement. Dans ces branches d'activité, environ un emploi sur trois correspond à des entreprises qui opèrent dans des activités créatives ou culturelles.

**TABLEAU 18. REPRÉSENTATIVITÉ EN POURCENTAGE DES ACTIVITÉS ICC DANS LEUR BRANCHE D'ACTIVITÉ ET DANS L'ÉCONOMIE BASQUE.**

Branche d'activité	% des activités ICC sur l'ensemble de la branche d'activité de l'économie	% des activités ICC sur l'ensemble de l'économie basque
C.- Manufacturières	2,3 %	0,5 %
G.- Commerciales	1,1 %	0,2 %
J.- Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision et Informatique	35,8 %	0,9 %
M+N.- Activités professionnelles, scientifiques et techniques.	9,4 %	1,3 %
P- Éducation	8,3 %	0,4 %
R.- Activités récréatives et culturelles	32,5 %	0,6 %

**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

Par ailleurs, 9,4 % des postes de travail des Activités professionnelles, scientifiques et techniques du Pays Basque correspondent à des activités ICC et 8,3 % de l'emploi des entreprises éducatives se situe dans des entreprises d'éducation créative ou culturelle. Et enfin, 2,3 % de l'emploi du total de la manufacture basque et 1,1 % de l'emploi commercial dans le Pays Basque correspondent à des entreprises ICC.

Dans l'ensemble, les entreprises ayant une activité créative ou culturelle représentent en termes d'emploi 3,84 % de l'emploi total de l'économie basque. Les activités Éducatives, les **Activités manufacturières**, les **Activités récréatives et culturelles**, l'Édition, audiovisuels, radio, télévision et **Informatique** et les **Activités professionnelles, scientifiques et techniques** rattachées aux ICC représentent respectivement 0,4 %, 0,5 %, 0,6 %, 0,9 % et 1,3 % de l'emploi total.

Pour la mise en œuvre des politiques destinées à encourager les ICC, chacun de ces segments devra faire l'objet d'une analyse spécifique et détaillée, pour vérifier la relation des entreprises ICC avec d'autres départements du Gouvernement.

11

## LES ACTIVITÉS ICC ET L'EMPLOI DANS LES MÉTIERS ICC

Comme complément à l'information sur l'emploi présentée dans le paragraphe précédent, nous analysons ici les industries culturelles et créatives du Pays Basque en tant qu'activité créatrice d'emploi pour les métiers considérés ICC. Concrètement, cette analyse porte sur 1) les contrats de travail souscrits entre le 1er janvier 2019 et le 31 décembre 2020 par les entreprises incluses dans les codes CNAE identifiés comme activités ICC et 2) les contrats de travail de profils identifiés comme métiers ICC (voir annexe 2). À travers la codification des données obtenues du service basque de l'emploi Lanbide pour les anonymiser, nous avons croisé les codes CNAE à 4 positions avec les métiers des contrats. L'objet de cette analyse est de connaître la relation existante entre les activités ICC et les métiers ICC.

Le tableau suivant présente le classement des 20 activités qui ont produit le plus grand nombre de contrats de professionnels ICC pendant la période de référence. Il présente aussi le nombre de contrats de travail souscrits durant cette période et leur appartenance ou non au périmètre des activités ICC établi.

**TABLEAU 19. CLASSEMENT DES 20 ACTIVITÉS QUI ONT EMBAUCHÉ LE PLUS DE PROFILS ICC**

Activité CNAE 4 positions	CNAE ICC	Nbre. de contrats	Durée moyenne de contrats (jours)
8559. Autre éducation n.c.a.	SI	13.221	26,6
7820. Activités des entreprises de travail temporaire	NO	8.199	2,7
5915. Activités de production de films cinématographiques et de vidéos	SI	8.109	4,7
5916. Activités de production de programmes de télévision	SI	7.937	2,9
5912. Activités de postprod. de films cinématographiques, vidéos et TV	SI	6.890	0,2
9329. Autres activités récréatives et de divertissement	SI	5.712	11,7
9499. Autres activités associatives n.c.a.	NO	5.560	15,6
5629. Autres services de restauration	NO	5.269	31,3
9001. Arts scéniques	SI	4.713	3,7
6020. Activités de programmation et émission de télévision	SI	3.303	16,2
9311. Gestion d'installations sportives	NO	2.523	21,1
8899. Autres activités de services sociaux sans hébergement n.c.a.	NO	1.861	14,3
8552. Éducation culturelle	SI	1.643	66,7
9319. Autres activités sportives	NO	1.574	10,7
8411. Activités générales de l'administration publique	NO	1.473	63,0
9004. Gestion de salles de spectacles	SI	1.462	1,0
9002. Activités de soutien des arts scéniques	SI	1.434	2,7
6010. Activités de radiodiffusion	SI	1.226	37,2
8551. Éducation sportive et récréative	NO	1.178	19,8
8812. Activités de serv. soc. sans héberg. pour personnes à mob. réd.	NO	1.116	15,1
<b>TOTAL</b>		<b>103.760</b>	

**Source.** Élaboration propre à partir des données du Service basque de l'emploi Lanbide.

Comme on peut le constater, sur les 20 activités sélectionnées, 11 sont incluses dans le périmètre défini pour les activités ICC et 9 ne sont pas considérées spécifiquement comme des activités ICC. Parmi ces dernières, on retrouve les **Activités d'entreprises de travail temporaire** en tant qu'organismes intermédiaires réalisant d'autres activités d'entreprises, **Autres activités associatives n.c.a.**, **Autres services de restauration**<sup>10</sup>, **Gestion d'installations sportives**, **Autres activités de services sociaux sans hébergement n.c.a.**, **Autres activités sportives**, **Activités**

10 Après analyse détaillée, on constate que les contrats de travail associés à cette activité se concentrent dans une entreprise dont la relation avec la typologie de contrat définie a été confirmée.

**générales de l'Administration publique, Éducation sportive et récréative et Activités de services sociaux sans hébergement pour personnes handicapées.**

Parmi les activités identifiées comme ICC, **Autre éducation n.c.a., Activités de production de films cinématographiques et vidéos, Activités de production de programmes de télévision, Activités de postproduction de films cinématographiques, vidéos et télévision, Autres activités récréatives et de divertissement, Autres activités associatives n.c.a., Autres services de restauration, Arts scéniques, Activités de programmation et émission de TV, Gestion d'installations sportives, Autres activités de services sociaux sans hébergement n.c.a., Éducation culturelle, Autres activités sportives, Activités générales de l'administration publique, Gestion de salles de spectacles, Activités de soutien des arts scéniques et Activités de radiodiffusion** sont celles qui ont été à l'origine du plus grand nombre de contrats de travail.

La durée moyenne des contrats varie considérablement suivant la branche d'activité. Dans les activités éducatives, la durée moyenne des contrats est plus élevée que dans le reste des activités. En revanche, dans les activités de **Production et postproduction de films cinématographiques, vidéos et TV**, les contrats de travail ont une durée moyenne inférieure à 5 jours.

Pour analyser les contrats de travail suivant la nature des activités ICC<sup>11</sup>, le tableau suivant présente les contrats de professionnels ayant des profils ICC et les contrats qui ne correspondent pas à ces profils, classés par ordre décroissant du pourcentage de contrats de profils ICC sur le total. De même, le tableau indique le pourcentage que représente chacune de ces catégories sur le total des contrats.

Comme on peut le constater, les activités d'**Édition, audiovisuels, radio et télévision** représentent le segment le plus important, aussi bien en valeur absolue du nombre de contrats qu'en pourcentage des profils ICC. Le pourcentage de contrats de profils ICC dans ce segment est de 91 % pendant les années de référence, soit en chiffres absolus 28.828 contrats.

---

11 Suivant classification de référence qui peut être consultée en annexe 5

**TABLEAU 20. NOMBRE DE CONTRATS DE TRAVAIL DE PROFESSIONNELS ICC SOUSCRITS PAR DES ENTREPRISES RÉALISANT DES ACTIVITÉS ICC**

Segment	Nbre. de contrats de professionnels ICC	% de contrats de professionnels ICC	Nbre. de contrats de non professionnels ICC	% contrats de non professionnels ICC	Total de contrats	Durée moyenne des contrats de professionnels ICC
Édition, Audiovisuels, Radio et Télévision	28.828	91 %	3.013	9,5 %	31.841	6,5
Arts, spectacles et activités récréatives	14.417	60,1 %	9.584	39,9 %	24.001	8,1
Éducation	14.864	57,6 %	10.963	42,4 %	25.827	31,1
Industrie manufacturière	785	39,6 %	1.198	60,4 %	1.983	57,1
Informatique	341	24,9 %	1.027	75,1 %	1.368	41,9
Act. prof., scientif. et techniques, adm. et serv. de soutien	2.678	18,7 %	11.659	81,3 %	14.337	33,2
Commerce	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>

**Source.** Élaboration propre à partir des données du Service basque de l'emploi Lanbide.

Les **Activités artistiques, récréatives et de divertissement** ont produit 24.001 contrats, dont 60,1 % avec un profil ICC. Dans les activités ICC de nature Éducative, 57,6 % des contrats souscrits pendant la période de référence ont été de profils ICC.

Si on analyse les activités culturelles et créatives de nature **Manufacturière**, celles-ci ont produit 1.983 contrats dont 39,6 % de professionnels ICC. Les activités d'**Informatique** et **Activités professionnelles, scientifiques et techniques, administration et services de soutien** ont produit 24,9 % et 18,7 % contrats de professionnels ICC, respectivement. Enfin, les **Activités commerciales** sont les dernières en nombres de contrats de profils ICC, avec 1,3 %.

Les activités rattachées à l'Édition, audiovisuels, radio et télévision et **Activités artistiques, récréatives et de divertissement** enregistrent des contrats d'une durée moyenne de 6,5 jours et 8,1 jours respectivement, tandis que l'activité **Manufacturière** présente une durée moyenne de contrats de profils ICC légèrement inférieure à deux mois (57,1 jours).

Si on analyse les contrats par domaine créatif et culturel, on peut voir sur le tableau suivant le pourcentage de contrats ICC et non ICC. On peut constater que, conformément au périmètre d'activités et de métiers définis, les activités culturelles dans leur ensemble présentent un pourcentage plus élevé de contrats d'embauche avec des profils ICC (69,6 %) que les activités créatives (45,9 %).

Le domaine **Audiovisuel et multimédia** recrute 89,3 % de personnes pour des postes ICC. C'est le domaine qui embauche le plus - en pourcentage - de profils ICC. À l'inverse, seulement 3 % des contrats du domaine des **Jeux vidéo** ont un profil ICC.

**TABLEAU 21. POURCENTAGE DE CONTRATS AVEC DES PROFILS DE PROFESSIONNELS ICC DANS L'ENSEMBLE DES ACTIVITÉS DES DOMAINES CRÉATIFS ET CULTURELS**

	Oui	Non	Durée moyenne des contrats professionnels ICC
<b>1. CULTUREL</b>	<b>69,6 %</b>	<b>30,4 %</b>	<b>10,1</b>
ARTS SCÉNIQUES	59,0 %	41,0 %	6,5
ARTS VISUELS	68,5 %	31,5 %	17,4
AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA	89,3 %	10,7 %	6,2
LIVRES ET PRESSE	35,9 %	64,1 %	50,0
MUSIQUE	58,7 %	41,3 %	47,3
PATRIMOINE, MUSÉES, ARCHIVES ET BIBLIOTHÈQUES	17,2 %	82,8 %	33,1
<b>2. CRÉATIF</b>	<b>45,9 %</b>	<b>54,1 %</b>	<b>29,3</b>
ARCHITECTURE	39,4 %	60,6 %	97,5
DESIGN	45,7 %	54,3 %	78,9
INDUSTRIES DE LA LANGUE	53,9 %	46,1 %	26,6
MODE FABRICATION	29,8 %	70,2 %	64,8
PUBLICITÉ	15,4 %	84,6 %	34,5
JEUX VIDÉO	3,0 %	97,0 %	1,0
<b>Total général</b>	<b>61,8 %</b>	<b>38,2 %</b>	<b>14,8</b>

**Source.** Élaboration propre à partir des données du Service basque de l'emploi Lanbide.

Au sein des domaines culturels, le domaine **Patrimoine, musées, archives et bibliothèques** recrute 17,2 % de ses employés avec un profil professionnel ICC et dans les domaines créatifs, les **Industries de la langue** sont celles qui présentent le plus haut pourcentage de contrats avec ce profil.

En général, la durée moyenne des contrats des domaines **créatifs** (29,3 jours) est supérieure à celle des contrats des domaines **culturels** (10,1 jours). Globalement, la durée moyenne des contrats de professionnels ICC dans les activités ICC est de 14,8 jours. Les domaines des **Jeux vidéo<sup>12</sup>, Arts scéniques, Audiovisuel et multimédia** offrent des contrats d'une durée inférieure à une semaine. À l'inverse, dans les domaines de l'**Architecture, Design et Fabrication**, la durée moyenne des contrats est supérieure à deux mois.

Le tableau suivant présente les pourcentages de contrats de travail de profils de professionnels ICC pour les domaines analysés, en incluant exclusivement les activités « propres », autrement dit en excluant toutes les activités qui ont été considérées comme activités de soutien des différents domaines.

**TABLEAU 22. POURCENTAGE DE CONTRATS AVEC DES PROFILS DE PROFESSIONNELS ICC DANS LES ACTIVITÉS PROPRES DES DOMAINES CRÉATIFS ET CULTURELS**

	Oui	Non	Durée moyenne des contrats professionnels ICC
<b>1. CULTUREL</b>	<b>76,3 %</b>	<b>23,7 %</b>	<b>8,9</b>
ARTS SCÉNIQUES	54,6 %	45,4 %	3,0
ARTS VISUELS	68,5 %	31,5 %	17,4
AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA	92,0 %	8,0 %	5,9
LIVRES ET PRESSE	32,2 %	67,8 %	39,3
MUSIQUE	59,3 %	40,7 %	49,1
PATRIMOINE, MUSÉES, ARCHIVES ET BIBLIOTHÈQUES	69,7 %	30,3 %	29,0
<b>2. CRÉATIF</b>	<b>31,6 %</b>	<b>68,4 %</b>	<b>29,5</b>
ARCHITECTURE	39,4 %	60,6 %	97,5
DESIGN	45,7 %	54,3 %	78,9
INDUSTRIES DE LA LANGUE	53,9 %	46,1 %	26,6
MODE FABRICATION	29,8 %	70,2 %	64,8
PUBLICITÉ	14,7 %	85,3 %	35,4
JEUX VIDÉO	3,0 %	97,0 %	1,0
<b>Total général</b>	<b>64,5 %</b>	<b>35,5 %</b>	<b>14,3</b>

**Source.** Élaboration propre à partir des données du Service basque de l'emploi Lanbide.

12 En raison du nombre réduit de contrats de travail de professionnels ICC dans ce domaine, ce chiffre ne peut être considéré comme significatif.

On peut observer qu'une fois exclues les activités considérées de soutien aux domaines ICC, le pourcentage de contrats de professionnels ICC augmente légèrement dans son ensemble (64,5 %). Cette augmentation est due essentiellement aux activités **Culturelles**, dans lesquelles le pourcentage de contrats de professionnels ICC grimpe de 69,6 % à 76,3 %. Le domaine **Patrimoine, musées, archives et bibliothèques** voit lui aussi son pourcentage de contrats de professionnels ICC augmenter de manière significative, de 17,2 % à 69,7 %<sup>13</sup>.

De même, la durée des contrats diminue dans le cas des activités culturelles de 10,1 à 8,9 jours.

---

13 Comme on l'a vu plus haut, l'activité 7219. Autre recherche et développement expérimental en sciences naturelles et techniques, de soutien à Patrimoine, musées, archives et bibliothèques, a été analysée en détail pour connaître sa dimension. L'analyse des contrats de travail de professionnels ICC dans les activités propres offre une image plus réelle du comportement du secteur.

## 12 | CONCLUSIONS

Ce document présente le résultat du projet développé par Orkestra - Institut basque de la Compétitivité, qui a pour objet l'analyse de la dimension économique des Industries culturelles et Créatives (ICC) et de leur intégration dans le tissu industriel du Pays Basque, afin qu'elle puisse servir de source d'information et contribuer à l'établissement de politiques publiques favorisant leur stimulation.

Conformément à la *Commission européenne* (2012), les industries culturelles et créatives sont constituées d'une diversité d'activités qui couvrent en particulier l'architecture, l'artisanat, les audiovisuels (dont le cinéma, la télévision, les jeux vidéo et le multimédia), le patrimoine culturel, le design (dont le design de mode), les festivals, la musique, les arts scéniques, l'interprétation, les arts visuels, la publicité et la radio. Dans le cadre de ce travail, nous avons ajouté aux fins de l'analyse les industries de la langue.

Cet ensemble d'activité peut être analysé au moins depuis deux points de vue complémentaires bien que différenciés : 1) la perspective de la chaîne de valeur, et 2) la perspective de la nature des activités qui composent les industries culturelles et créatives.

La perspective de la chaîne de valeur met en évidence la relation existante (flux économiques, produits, services, connaissance) entre les activités ayant pour objectif la production d'un bien ou service à contenu créatif et/ou culturel. Cette perspective est importante pour comprendre l'offre et la demande de produits ou services créatifs et culturels et l'activité économique qui en résulte.

La perspective de la branche d'activité permet de classer les activités en fonction de leur nature (manufacturière, commerciale, etc.). Cette classification est importante pour, entre autres questions : évaluer des problèmes homogènes entre différentes activités, même si elles appartiennent à des chaînes de valeur distinctes, faciliter le dialogue avec d'autres départements du Gouvernement, coordonner les politiques, identifier et évaluer des indicateurs d'exécution ou d'évaluation de politiques ou établir des exigences communes pour incorporer de nouvelles technologies.

Cette perspective est essentielle pour l'établissement des politiques publiques destinées à stimuler les ICC et notamment pour une coordination plus adéquate des politiques mises en œuvre par les différents départements du Gouvernement. En effet, il est fréquent que les politiques de développement de l'industrie soient orientées aux entreprises en fonction de la nature de leurs activités.

Sur le tableau suivant, on peut observer la relation entre les chaînes de valeur et la nature des activités identifiées par branche d'activité.

**TABLEAU 23. CROISEMENT ENTRE LES CHAÎNES DE VALEUR ICC ET LES BRANCHES D'ACTIVITÉ**

	C. Industrie manufacturière	G. Commerce	JA. Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision	JC. Informatique	M+N.- Activités professionnelles, scientifiques et techniques, administratives et services de soutien	P. Éducation	R. Activités récréatives et culturelles
ARTS SCÉNIQUES							
ARTS VISUELS							
AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA							
LIVRES ET PRESSE							
MUSIQUE							
PATRIM., MUSÉES, ARCH. ET BIBLIOT.							
ARCHITECTURE							
DESIGN							
INDUSTRIES DE LA LANGUE							
MODE FABRICATION							
PUBLICITÉ							
JEUX VIDÉO							

**Source.** Élaboration propre.

Pour appréhender la complexité des ICC, il est nécessaire d'envisager leur analyse sous cette double perspective, que nous avons abordée dans ce document à travers un croisement qui permet d'obtenir une cartographie de l'interrelation entre elles, d'un point de vue à la fois qualitatif et quantitatif.

Dans un premier temps, il a été nécessaire de définir le périmètre des ICC, autrement dit quelles sont les activités qui les composent, les métiers rattachés et les produits et services à contenu culturel et créatif.

Ce périmètre doit satisfaire à des conditions de comparabilité avec d'autres domaines géographiques, d'adaptation aux caractéristiques propres au Pays Basque et d'orientation à la définition des politiques. À travers un processus itératif et participatif, nous avons défini les périmètres à utiliser dans ce travail, disponibles dans les annexes de ce document.

Comme conséquence de cette définition du périmètre, nous avons identifié 70 activités (CNAE09 à 4 positions), 56 métiers (CNO11) et 131 produits et services rattachés aux ICC. La liste complète est disponible dans les annexes de ce document.

Suivant une perspective de chaîne de valeur, les industries culturelles et créatives du Pays Basque présentent la distribution suivante :

**TABLEAU 24. LES CHAÎNES DE VALEUR DES ICC AU PAYS BASQUE**

	Nbre. d'entreprises	Emploi	Pourcentage sur l'emploi total du Pays basque espagnol
<b>1. CULTUREL</b>	<b>7.149</b>	<b>20.550</b>	<b>2,34 %</b>
ARTS SCÉNIQUES	1.414	4.077	0,46 %
ARTS VISUELS	1.421	1.772	0,20 %
AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA	1.513	5.972	0,68 %
LIVRES ET PRESSE	1.771	5.853	0,67 %
MUSIQUE	592	1.599	0,18 %
PATRIM., MUSÉES, ARCHIVES ET BIBLIOT.	438	1.277	0,15 %
<b>2. CRÉATIF</b>	<b>9.737</b>	<b>13.433</b>	<b>1,50 %</b>
ARCHITECTURE	3.113	4.002	0,45 %
DESIGN	790	1.165	0,13 %
INDUSTRIES DE LA LANGUE	4.141	3.354	0,38 %
MODE FABRICATION	537	1.304	0,15 %
PUBLICITÉ	1.147	3.581	0,40 %
JEUX VIDÉO	9	27	0,00 %
<b>Total général</b>	<b>16.886</b>	<b>33.983</b>	<b>3,84 %</b>

**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

Les Industries culturelles et Créatives sont dans leur ensemble composées de 16.886 entreprises qui emploient au total 33.983 personnes, soit 3,84 % du nombre d'emplois total du Pays Basque.

Les **industries créatives** représentent 13.433 postes de travail répartis dans 9.737 entreprises, soit 1,50 % de l'emploi ; l'**Architecture, la Publicité et les Industries de la langue** étant les domaines qui créent le plus d'emplois. Les **industries culturelles** représentent 20.550 postes de travail répartis dans 7.149 entreprises et représentent 2,34 % de l'emploi au Pays Basque.

Suivant la perspective d'une classification en fonction de la nature des activités, les ICC présentent les données indiquées dans le tableau suivant :

**TABLEAU 25. LES ICC AU PAYS BASQUE SUIVANT LA NATURE DE LEURS ACTIVITÉS**

	Nbre. d'entreprises	Emploi	% sur l'emploi total du Pays basque espagnol	% sur l'emploi total de la branche d'activité (manufacturier, etc.)
Manufacturières	1.244	4.022	0,46 %	2,30 %
Commerciales	709	1.341	0,15 %	1,15 %
Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision et Informatique	2.053	8.161	0,93 %	35,80 %
Activités professionnelles, scientifiques et techniques.	6.750	11.427	1,30 %	9,37 %
Éducation	3.987	3.679	0,42 %	8,25 %
Activités récréatives et culturelles	2.143	5.353	0,61 %	32,48 %
<b>Total général</b>	<b>16.886</b>	<b>33.983</b>	<b>3,87 %</b>	

**Source.** Élaboration propre à partir des données d'Eustat, Répertoire des Activités économiques (DIRAE).

Les données obtenues viennent confirmer que les **activités professionnelles, scientifiques et techniques (Architecture, Publicité, Design, Traduction et Interprétation, Arts visuels)** avec 11.427 employés, et les activités d'Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision et Informatique avec 8.161 employés, sont les domaines qui créent le plus d'emplois.

La représentativité des **activités culturelles et créatives** dans l'ensemble des activités de l'économie basque de leur même nature est à nouveau supérieure dans les domaines de l'Édition, audiovisuels, radio, télévision et Informatique et des **Activités culturelles et créatives**.

En tenant compte de l'importance de la perspective des industries culturelles et créatives dans l'établissement de politiques destinées à leur stimulation, le tableau suivant présente les principales variables relatives à chacun des segments identifiés.

**TABLEAU 26. FICHE RÉSUMÉE DES ACTIVITÉS ICC DE NATURE MANUFACTURIÈRE**

ICC MANUFACTURIÈRES (11,8 % de l'emploi des ICC)					
Principales variables	Branches d'activité (CNAE09 4 positions)	<b>Livres et presse</b> 1811.- Impression de journaux, 1812.- Autres activités d'impression et arts graphiques, 1813.- Services de pré-impression et préparation de supports, 1814.- Reliure et services connexes.  <b>Fabrication de Mode</b> 1320.- Fabrication de tissus et textiles, 1330.- Finition de textiles, 1411.- Confection de vêtements en cuir, 1412.- Confection de vêtements de travail, 1413.- Confection d'autres vêtements de protection, 1414.- Confection de sous-vêtements, 1419.- Confection d'autres vêtements et accessoires, 1420.- Fabrication d'articles de pelleterie, 1431.- Confection de bonneterie, 1439.- Confection d'autres vêtements en tissu à mailles, 1512.- Fabrication d'articles de maroquinerie, voyage, sellerie et cordonnerie, 1520.- Fabrication de chaussures, 3212.- Fabrication d'articles de bijouterie et autres assimilés et 3213.- Fabrication de bijoux fantaisie et autres assimilés.  <b>Musique</b> 1820.- Reproduction de supports enregistrés et 3220.- Fabrication d'instruments de musique.			
	Emploi	Entreprises	% emploi s/total Pays Basque	% contrats professionnels ICC	Durée moyenne contrats prof. ICC (jours)
	4.022	1.244	0,46 %	39,6 %	57,1
Relation avec la stratégie RIS3 <sup>14</sup>	En relation avec les priorités et niches suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Fabrication avancée</li> <li>◆ Loisirs, divertissement et culture</li> </ul>				

**Source.** Élaboration propre.

**TABLEAU 27. FICHE RÉSUMÉE DES ACTIVITÉS ICC DE NATURE COMMERCIALE**

ICC COMMERCIALES (3,9% de l'emploi des ICC)					
Principales variables	Branches d'activité (CNAE09 4 positions)	<b>Livres et presse</b> , 4761.- Commerce de détail de livres dans des établissements spécialisés et 4762.- Commerce de détail de journaux et articles de papeterie dans des établissements spécialisés <b>Musique</b> , 4763- Commerce de détail d'enregistrements de musique et vidéo dans des établissements spécialisés.			
	Emploi	Entreprises	% emploi s/total Pays Basque	% contrats professionnels ICC	Durée moyenne contrats prof. ICC (jours)
	1.341	709	0,15 %	1,3 %	1,9
Relation avec la stratégie RIS3	Aucune relation potentielle n'a été identifiée				

**Source.** Élaboration propre.

14 On a pris comme référence l'assignation de secteurs figurant dans le document Eusko Jaurlaritza (2019), PCTI2030, du Gouvernement basque.

**TABLEAU 28. FICHE RÉSUMÉE DES ACTIVITÉS ICC D'ÉDITION, AUDIOVISUELS, RADIO, TÉLÉVISION ET INFORMATIQUE**

ICC ÉDITION, AUDIOVISUELS, RADIO, TÉLÉVISION, INFORMATIQUE (24 % des emplois ICC)					
Branches d'activité (CNAE09 4 positions)	<b>Audiovisuel et multimédia</b> , 5912.- Activités de postproduction de films cinématographiques, vidéos et programmes tv, 5914.- Activités de projection de films cinématographiques 5915.- Activités de production de films cinématographiques et de vidéos, 5916.- Activités de production de programmes de télévision, 5917.- Activités de distribution de films cinématographiques et de vidéos, 6010.- Activités de radiodiffusion, 6020.- Activités de programmation et émission de télévision, 5829.- Édition d'autres programmes informatiques et 6201.- Activités de programmation informatique. <b>Publicité</b> , 6312.- Portails web <b>Livres et presse</b> , 5811.- Édition de livres, 5813.- Édition de journaux, 5814.- Édition de revues et magazines, 5819.- Autres activités d'édition, 6391.- Activités des agences de presse et 6399.- Autres services d'information n.c.a. <b>Musique</b> , 5920.- Activités d'enregistrement sonore et édition musicale. <b>Jeux vidéo</b> , 5821.- Édition de jeux vidéo				
Principales variables	Emploi	Entreprises	% emplois/total Pays Basque	% contrats professionnels ICC	Durée moyenne contrats prof. ICC (jours)
	8.161	2.053	0,93 %	60,1 %	8,1
Relation avec la stratégie RIS3	En relation avec les priorités et niches suivantes : Industries culturelles et créatives				

**Source.** Élaboration propre.

**TABLEAU 29. FICHE RÉSUMÉE DES ACTIVITÉS ICC PROFESSIONNELLES, SCIENTIFIQUES ET TECHNIQUES.**

ICC ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES, SCIENTIFIQUES ET TECHNIQUES (33,6 % des emplois ICC)					
Principales variables	Emploi	Entreprises	% emploi s/total Pays Basque	% contrats professionnels ICC	Durée moyenne contrats prof. ICC (jours)
	11.427	6.750	1,30 %	18,7 %	33,2
Relation avec la stratégie RISS3	En relation avec les priorités et niches suivantes :				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Industries culturelles et créatives</li> <li>◆ Habitat urbain</li> </ul>				

**Source.** Élaboration propre.

**TABLEAU 30. FICHE RÉSUMÉE DES ACTIVITÉS ICC ÉDUCATIVES**

ICC ÉDUCATIVES (10,8% de l'emploi des ICC)					
Principales variables	Emploi	Entreprises	% emploi s/total Pays Basque	% contrats professionnels ICC	Durée moyenne contrats prof. ICC (jours)
	3.679 <sup>15</sup>	3.987	0,42 %	57,6 %	31,1
Relation avec la stratégie RISS3	Aucune relation potentielle n'a été identifiée				

**Source.** Élaboration propre.

15 Nous avons pris la totalité des entreprises correspondant aux codes CNAE aux fins de comparaison avec d'autres domaines géographiques. Dans l'évaluation de l'emploi, nous avons réalisé une analyse détaillée pour le Pays Basque en incluant les entreprises qui sont rattachées au domaine créatif et culturel. En prenant exclusivement en compte les entreprises pour lesquelles on a considéré l'emploi, il y aurait 229 entreprises.

**TABLEAU 31. FICHE RÉSUMÉE DES ACTIVITÉS ICC RÉCRÉATIVES ET CULTURELLES**

ICC ACTIVITÉS RÉCRÉATIVES ET CULTURELLES (15,8 % des emplois ICC)					
Principales variables	Emploi	Entreprises	% emplois/total Pays Basque	% contrats professionnels ICC	Durée moyenne contrats prof. ICC (jours)
Branches d'activité (CNAE09 4 positions)	5.353	2.143	0,61 %	60,1 %	8,1
Relation avec la stratégie RIS3					
En relation avec les priorités et niches suivantes : ◆ Industries culturelles et créatives					

**Source.** Élaboration propre.

En vue de la définition de politiques publiques de stimulation des Industries culturelles et Créatives, nous mentionnons ci-après quelques idées pour développer les politiques de stimulation des ICC au Pays Basque, pour mieux les préparer face aux trois transitions et pour les aligner sur l'Agenda 2030 :

1. Analyser les politiques publiques de stimulation des ICC aussi bien au Pays Basque que dans d'autres domaines géographiques, et vérifier la couverture des chaînes de valeur et les segments par branche d'activité.
2. Analyser la relation existante entre des programmes d'autres départements du Gouvernement basque et les segments des ICC identifiés dans ce document.
3. Établir des sous-segments prioritaires parmi les 27 sous-segments identifiés.
4. Envisager de nouveaux programmes pour différencier les aides aux opérations des entreprises des aides à la stimulation de la composante créative et/ou culturelle des entreprises (si elle existe).
5. Compte tenu de la grande quantité d'indépendants et de la petite taille des entreprises, analyser la potentialité de collectivisation/mutualisation des plans de développement des différents domaines.

- 6.** Établir des plateformes sectorielles pour la collaboration avec les acteurs de chaque domaine prioritaire analysé afin de renforcer les sous-segments prioritaires.
- 7.** Identifier des synergies potentielles entre les sous-segments ou entre les politiques appropriées à chacun d'eux.
- 8.** Établir des politiques visant à favoriser les plans sectoriels des sous-segments prioritaires analysés.

Toutes ces mesures devraient contribuer à identifier des plans de transformation qui permettraient au secteur de mieux se préparer face aux trois transitions et de s'aligner sur l'Agenda 2030.

13

## RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

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.

## ANNEXE 1

# ACTIVITÉS INCLUSES DANS LE PÉRIMÈTRE D'ANALYSE

### Activités proprement culturelles

#### 1. CULTUREL

##### ARTS SCÉNIQUES

- 9001.- Arts scéniques
- 9002.- Activités de soutien des arts scéniques
- 9004.- Gestion de salles de spectacles.

##### ARTS VISUELS

- 7420.- Activités photographiques
- 9003.- Création artistique et littéraire

##### AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA

- 5912.- Activités de postproduction de films cinématographiques, vidéos et programmes de télévision
- 5914.- Activités de projection de films cinématographiques
- 5915.- Activités de production de films cinématographiques et de vidéos
- 5916.- Activités de production de programmes de télévision
- 5917.- Activités de distribution de films cinématographiques et vidéos
- 5918.- Activités de distribution de programmes de télévision
- 6010.- Activités de radiodiffusion

6020.- Activités de programmation et émission de télévision

7722.- Location de cassettes vidéos et DVD

#### **LIVRES ET PRESSE**

4761- Commerce de détail de livres dans des établissements spécialisés

4762- Commerce de détail de journaux et articles de papeterie dans des établissements spécialisés

5811.- Édition de livres

5813.- Édition de journaux

5814.- Édition de revues et magazines

5819.- Autres activités d'édition

6391.- Activités des agences de presse

#### **MUSIQUE**

4763- Commerce de détail d'enregistrements de musique et vidéo dans des établissements spécialisés

5920.- Activités d'enregistrement sonore et édition musicale

8552.- Éducation culturelle

#### **PATRIMOINE, MUSÉES, ARCHIVES ET BIBLIOTHÈQUES**

9102.- Activités des musées

9103.- Gestion de sites et monuments historiques

9105.- Activités des bibliothèques

9106.- Activités des archives

### **Activités culturelles de soutien**

#### **1. CULTUREL**

##### **ARTS SCÉNIQUES**

7990.- Autres services de réservations et activités connexes

9329.- Autres activités récréatives et de divertissement

##### **AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA**

5829.- Édition d'autres programmes informatiques

6201.- Activités de programmation informatique

##### **LIVRES ET PRESSE**

1811.- Impression de journaux

1812.- Autres activités d'impression et arts graphiques

1813.- Services de pré-impression et préparation de supports

1814.- Reliure et services connexes

6399.-Autres services d'information n.c.a.

7312.- Services de représentation de moyens de communication

#### **MUSIQUE**

1820.- Reproduction de supports enregistrés

3220.- Fabrication d'instruments de musique

#### **PATRIMOINE, MUSÉES, ARCHIVES ET BIBLIOTHÈQUES**

7219.- Autre recherche et développement expérimental en sciences naturelles et techniques

7220.- Recherche et développement expérimental en sciences sociales et humaines

### **Activités proprement créatives**

#### **2. CRÉATIF**

##### **ARCHITECTURE**

7111.- Services architecturaux

##### **INDUSTRIES DE LA LANGUE**

7430.- Activités de traduction et interprétation

8559.- Autre éducation n.c.a.

##### **PUBLICITÉ**

7311.- Agences de publicité

##### **JEUX VIDÉO**

5821.- Édition de jeux vidéo

##### **DESIGN**

7410.- Activités de design spécialisé

##### **MODE FABRICATION**

1320.- Fabrication de tissus et textiles

1330.- Finition de textiles

1411.- Confection de vêtements en cuir

1412.- Confection de vêtements de travail

1413.- Confection d'autres vêtements de protection

1414.- Confection de sous-vêtements

1419.- Confection d'autres vêtements et accessoires

1420.- Fabrication d'articles de pelleterie

1431.- Confection de bonneterie

1439.- Confection d'autres vêtements en tissu à mailles

1511.- Préparation, tannage et finition du cuir ; préparation et teinture de peaux

1512.- Fabrication d'articles de maroquinerie, voyage, sellerie et cordonnerie

1520.- Fabrication de chaussures

3212.- Fabrication d'articles de bijouterie et autres assimilés

3213.- Fabrication de bijoux fantaisie et autres assimilés

#### **MODE COMMERCIALISATION**

4616.- Intermédiaires du commerce de textiles, vêtements, peaux et fourrures, chaussures et articles en cuir

4642.- Commerce en gros de vêtements et chaussures

4648.- Commerce en gros d'articles d'horlogerie et bijouterie

4771.- Commerce de détail de vêtements dans des établissements spécialisés

4772.- Commerce de détail de chaussures et articles en cuir dans des établissements spécialisés

4777.- Commerce de détail d'articles d'horlogerie et bijouterie dans des établissements spécialisés

#### **Activités créatives de soutien**

#### **2. CRÉATIF**

##### **PUBLICITÉ**

6312.- Portails web

## ANNEXE 2

# MÉTIERS INCLUS DANS LE PÉRIMÈTRE D'ANALYSE

### **CULTURELS**

#### **ACTIVITÉS RÉCRÉATIVES, CULTURELLES ET SPORTIVES**

- 1501.- Directeurs, gérants d'entreprises d'activités récréatives, culturelles et sportives
- 3274.- Moniteurs d'activités récréatives et de divertissement
- 3731.- Photographes
- 3733.- Techniciens de galeries d'art, musées et bibliothèques
- 3739.- Autres techniciens et professionnels de soutien à des activités culturelles et artistiques

#### **ARCHIVISTES, BIBLIOTHÉCAIRES ET ASSIMILÉS**

- 2821.- Sociologues, géographes, anthropologues, archéologues et assimilés
- 2911.- Archivistes et conservateurs de musées
- 2912.- Bibliothécaires, documentalistes et assimilés
- 4210.- Employés de bibliothèques et archives
- 5823.- Accompagnateurs touristiques

#### **ARTISANS**

- 7612.- Luthiers et assimilés; accordeurs d'instruments de musique
- 7613.- Bijoutiers, joailliers et orfèvres
- 7614.- Travailleurs de la céramique, potiers et assimilés
- 7615.- Souffleurs, fondeurs et mouleurs, lamineurs, coupeurs et polisseurs de verre

7616.- Concepteurs d'enseignes, graveurs sur verre, peintres décorateurs d'articles divers

7617.- Artisans du bois et matériaux assimilés; vanniers, brossiers et travailleurs assimilés

7618.- Artisans du textile, cuirs et matériaux assimilés, préparateurs de fibre et tisserands sur métiers artisanaux ou de tissus à mailles et assimilés

7619.- Artisans non classés dans d'autres rubriques

7820.- Ébénistes et travailleurs assimilés

### **ARTISTES CRÉATEURS ET INTERPRÈTES**

2323.- Professeurs dans l'enseignement non formel de musique et de danse

2931.- Artistes d'arts plastiques et visuels

2932.- Compositeurs, musiciens et chanteurs

2933.- Chorégraphes et danseurs

2934.- Directeurs de cinéma, de théâtre et assimilés

2935.- Acteurs

2936.- Animateurs de radio, télévision et autres présentateurs

2937.- Professionnels de spectacles taurins

2939.- Artistes créateurs et interprètes non classés dans d'autres rubriques

### **ÉCRIVAINS ET JOURNALISTES**

2921.- Écrivains

2922.- Journalistes

### **OUVRIERS QUALIFIÉS ET OUVRIERS D'ARTS GRAPHIQUES**

7621.- Travailleurs de processus de pré-impression

7622.- Travailleurs de processus d'impression

7623.- Travailleurs de processus de reliure

### **TECHNICIENS D'ENREGISTREMENT AUDIOVISUEL ET RADIODIFFUSION**

3831.- Techniciens d'enregistrement audiovisuel

3832.- Techniciens de radiodiffusion

## **CRÉATIFS**

### **ANALYSTES ET CRÉATEURS DE LOGICIELS ET MULTIMÉDIA**

2713.- Analystes, développeurs et créateurs de web et multimédia

### **ARCHITECTES ET URBANISTES**

1329.- Directeurs d'autres entreprises de services professionnels non classés dans d'autres rubriques

2451.- Architectes (sauf architectes paysagistes et urbanistes)

- 2452.- Architectes paysagistes
- 2453.- Urbanistes et ingénieurs de la circulation
- 2481.-Architectes techniques et techniciens urbanistes

#### **DESIGNERS ET CONCEPTEURS**

- 2482.- Designers de produits et vêtements
- 2484.- Designers graphiques et multimédia
- 3732.- Designers et décorateurs d'intérieur

#### **INDUSTRIES DE LA LANGUE**

- 2322.- Professeurs dans l'enseignement non formel de langues
- 2923.- Linguistes, interprètes et traducteurs

#### **PUBLICISTES**

- 1222.- Directeurs de publicité et relations publiques
- 2651.- Professionnels de la publicité et de la commercialisation
- 3535.- Porte-paroles et agents de relations publiques

#### **JEUX VIDÉO**

- 2719.- Analystes et créateurs de logiciels et multimédia non classés dans d'autres rubriques

#### **MODE**

##### **MODE**

- 7831.- Tailleurs, couturiers, pelletiers et chapeliers
- 7832.- Patronniers de produits en tissu et peaux
- 7833.- Coupeurs de tissus, cuir, peaux et autres matières
- 7834.- Couturiers manuels, brodeurs et assimilés
- 7836.- Tanneurs et préparateurs de peaux
- 7837.- Cordonniers, chausseurs et assimilés

## ANNEXE 3:

# PRODUITS ET SERVICES INCLUS DANS LE PÉRIMÈTRE D'ANALYSE

### **ARCHITECTURE**

- 71.11.10. Plans et dessins architecturaux
- 71.11.21. Services d'architecture pour projets de constructions résidentielles
- 71.11.22. Services d'architecture pour projets de constructions non résidentielles
- 71.11.23. Services d'architecture de rénovation de bâtiments historiques
- 71.11.24. Services de conseil en architecture pour projets de construction
- 71.11.31. Services d'aménagement urbain
- 71.11.32. Services d'aménagement rural
- 71.11.33. Services des plans directeurs et chantiers
- 71.11.41. Services d'architecture paysagère
- 71.11.42. Services de conseil en architecture paysagère

### **ARTS SCÉNIQUES**

- 85.52.11. Services des écoles et professeurs de danse
- 85.52.12. Services des écoles et professeurs de musique
- 90.01.10. Services d'artistes des arts scéniques
- 90.02.11. Services de production et présentation de spectacles vivants
- 90.02.12. Services de promotion et organisation de spectacles vivants
- 90.02.19. Autres services de soutien aux arts scéniques

90.04.10. Services de gestion de salles de spectacles

**ARTS SCÉNIQUES (partiellement)**

79.90.39. Services de réservation de billets, de spectacles et de services récréatifs et autres services de réservation n.c.a.

93.29.21. Services de spectacles pyrotechniques et de « son et lumière »

**ARTS VISUELS**

74.10.11. Services de design de décoration d'intérieur

74.10.12. Services de design industriel

74.10.19. Autres services de design spécialisés

74.10.20. Designs originaux

74.20.21. Services photographiques

74.20.22. Services photographiques publicitaires et connexes

74.20.23. Services de photographie et de vidéo d'événements

74.20.24. Services de photographie aérienne

74.20.29. Autres services de photographie spécialisée

74.20.32. Services de restauration et retouche de photographies

85.52.13. Services des écoles et cours d'arts

90.03.11. Services fournis par des auteurs, compositeurs, sculpteurs et autres artistes, à l'exclusion des artistes du spectacle vivant

90.03.12. Œuvres originales d'auteurs, compositeurs et autres artistes, à l'exclusion des artistes du spectacle, peintres, graphistes et sculpteurs

90.03.13. Œuvres originales de peintres, graphistes et sculpteurs

**AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA**

47.00.64. Commerce de détail d'enregistrements musicaux et vidéos

58.21.10. Jeux électroniques sur support physique

58.21.20. Jeux électroniques en téléchargement

58.21.30. Jeux en ligne

58.21.40. Services de licence pour l'utilisation de jeux électroniques

59.11.11. Production de films cinématographiques

59.11.12. Production de films et vidéos promotionnels ou publicitaires

59.11.13. Production d'autres programmes de télévision

59.11.21. Originaux de films cinématographiques, vidéos et programmes de télévision

59.11.22. Films cinématographiques

59.11.23. Films et autres contenus vidéo sur DVD, cassette ou autre support physique

59.11.24. Films ou autres contenus vidéo en téléchargement

59.11.30. Vente d'espaces publicitaires ou de temps d'antenne dans les produits cinématographiques, vidéos et émissions de télévision

59.12.11. Services d'édition audiovisuelle

- 59.12.12. Services de transfert et de duplication de bandes mères
- 59.12.13. Services de correction de couleurs et de restauration numérique
- 59.12.14. Services d'effets visuels
- 59.12.15. Services d'animation
- 59.12.16. Services de sous-titrage
- 59.12.17. Services d'édition et de conception sonore
- 59.12.19. Autres services de postproduction de films cinématographiques, de vidéos et de programmes de télévision
- 59.13.11. Services de licence pour les droits des films et leurs recettes
- 59.13.12. Autres services de distribution de films cinématographiques, de vidéos et de programmes de télévision
- 59.14.10. Projection de films cinématographiques
- 59.20.11. Services d'enregistrement sonore
- 59.20.12. Services d'enregistrement en direct
- 59.20.13. Originaux d'enregistrement sonore
- 59.20.21. Production de programmes radio
- 59.20.22. Originaux de programmes radio
- 59.20.31. Partitions musicales imprimées
- 59.20.32. Partitions musicales électroniques
- 59.20.33. Enregistrements audio musicaux sur DVD, cassette ou autre support physique
- 59.20.34. Autres disques et cassettes audio
- 59.20.35. Musique téléchargeable
- 59.20.40. Services de cession des droits d'originaux sonores
- 60.10.11. Programmation d'émissions de radio et radiodiffusion
- 60.10.12. Originaux de radiodiffusion
- 60.10.20. Programmes de stations de radio
- 60.10.30. Temps d'antenne publicitaire à la radio
- 60.20.11. Services linéaires de programmation et émission de télévision
- 60.20.12. Services de vidéo à la carte en ligne
- 60.20.13. Autres services de vidéo à la carte
- 60.20.20. Originaux d'émissions de télévision
- 60.20.30. Temps d'antenne publicitaire à la télévision
- 63.91.12. Services des agences de presse à l'intention des médias audiovisuels
- 77.22.10. Location de cassettes vidéo et DVD

### **AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA (partiellement)**

- 62.01.21. Originaux de jeux électroniques

### **LANGUES**

- 85.59.11. Services des écoles de langues

## LIVRES ET PRESSE

- 47.00.61. Commerce de détail de livres
- 47.00.62. Commerce de détail de journaux et magazines
- 58.11.11. Manuels éducatifs, imprimés
- 58.11.12. Livres professionnels, techniques et savants, imprimés
- 58.11.13. Livres d'enfants, imprimés
- 58.11.14. Dictionnaires et encyclopédies, imprimés
- 58.11.15. Atlas et autres livres contenant des cartes, imprimés
- 58.11.16. Cartes géographiques, marines ou autres, autres que sous forme de livres, imprimées
- 58.11.19. Autres livres, brochures, dépliants et articles similaires, imprimés
- 58.11.20. Livres sur DVD, cassette ou autre support physique
- 58.11.30. Livres en ligne
- 58.11.41. Espaces publicitaires dans les livres imprimés
- 58.11.42. Espaces publicitaires dans les livres électroniques
- 58.11.50. Édition de livres pour compte de tiers
- 58.11.60. Services de licences pour livres
- 58.13.10. Journaux imprimés
- 58.13.20. Journaux en ligne
- 58.14.11. Revues et périodiques généralistes imprimés
- 58.14.12. Revues et journaux d'affaires, professionnels et universitaires imprimés
- 58.14.19. Autres revues et périodiques imprimés
- 58.14.20. Revues et périodiques en ligne
- 58.14.31. Espaces publicitaires dans les revues et périodiques imprimés
- 58.14.32. Espaces publicitaires dans les revues et périodiques électroniques
- 58.14.40. Services de licence pour les revues et périodiques
- 63.91.11. Services des agences de presse à l'intention des journaux et périodiques
- 74.30.11. Services de traduction

## LIVRES ET PRESSE (partiellement)

- 18.14.10. Reliure et services connexes
- 47.00.92. Commerce de détail de livres d'occasion

## PATRIMOINE, ARCHIVES ET BIBLIOTHÈQUES

- 47.00.68. Commerce de détail de timbres et de pièces
- 47.00.69. Services de commerce de détail d'articles de souvenirs et d'œuvres d'art
- 91.01.11. Services des bibliothèques
- 91.01.12. Services des archives
- 91.02.10. Services des musées

91.02.20. Collections des musées

91.03.10. Service de gestion des sites et monuments historiques et attractions touristiques similaires

**PATRIMOINE, ARCHIVES ET BIBLIOTHÈQUES (partiellement)**

47.00.91. Commerce de détail d'antiquités

71.20.19. Autres contrôles et analyses techniques

72.19.13. Recherche et développement en sciences physiques

**PRODUITS INTERDISCIPLINAIRES POUR DIVERS DOMAINES**

74.30.12. Services d'interprétation

85.52.19. Autres services d'enseignement culturel

**PRODUITS INTERDISCIPLINAIRES POUR DIVERS DOMAINES (partiellement)**

74.90.20. Autres services spécialisés, techniques et commerciaux n.c.a.

84.11.11. Services exécutifs et législatifs

84.11.12. Services budgétaires et fiscaux

84.11.13. Services de planification économique et sociale et statistiques

84.11.14. Services d'assistance à la recherche fondamentale

84.11.19. Autres services publics généraux

84.12.14. Tutelle des services récréatifs, culturels et religieux

94.99.16. Services fournis par des associations culturelles et récréatives

**PUBLICITÉ**

73.11.11. Conception et réalisation de services publicitaires

73.11.13. Développement de design et concepts publicitaires

## ANNEXE 4 :

# CROISEMENT DE L'EMPLOI ENTRE LES ACTIVITÉS ICC ET LES BRANCHES D'ACTIVITÉ

	C. Industrie manufacturière	G. Commerce	JA. Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision	J.C. Informatique	M+N. Act. prof., scientifiques et techniques, admin. et serv. de soutien	P. Éducation	R. Act. récréatives et culturelles	Total général
<b>1. CULTUREL</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>ARTS SCÉNIQUES</b>					<b>435</b>		<b>3.642</b>	<b>4.077</b>
1.- PROPRE							1.840	1.840
9001.- Arts scéniques							1.235	1.235
9002.- Activités de soutien des arts scéniques							474	474
9004.- Gestion de salles de spectacles.							131	131
2.- DE SOUTIEN					435		1.802	2.237

	C. Industrie manufacturière	G. Commerce	JA. Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision	JC. Informatique	M+N. Act. prof., scientifiques et techniques, admin. et serv. de soutien	P. Éducation	R. Act. récréatives et culturelles	Total général
7990.- Autres services de réservations et activités connexes					435			435
9329.- Autres activités récréatives et de divertissement							1.802	1.802
<b>ARTS VISUELS</b>					<b>853</b>		<b>919</b>	<b>1.772</b>
1.- PROPRE					853		919	1.772
7420.- Activités photographiques					853			853
9003.- Création artistique et littéraire							919	919
<b>AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA</b>			<b>3.454</b>	<b>2.465</b>	<b>53</b>			<b>5.972</b>
1.- PROPRE			3.155		53			3.208
5912.-Act. de postprod. de films ciném., vidéos et programmes tv			87					87
5914.- Activités de projection de films cinématographiques			314					314
5915.- Activités de production de films cinématographiques et de vidéos			854					854
5916.- Activités de production de programmes de télévision			416					416
5917.- Activités de distribution de films cinématographiques et vidéos			29					29
6010.- Activités de radiodiffusion			644					644
6020.- Activités de programmation et émission de télévision			811					811
7722.- Location de cassettes vidéos et DVD					53			53
2.- DE SOUTIEN			299	2.465				2.764
5829.- Édition d'autres programmes informatiques			299					299
6201.- Activités de programmation informatique				2.465				2.465
<b>LIVRES ET PRESSE</b>	<b>2.641</b>	<b>1.319</b>	<b>1.513</b>	<b>358</b>	<b>22</b>			<b>5.853</b>
1.- PROPRE		1.319	1.513	237				3.069
4761.- Commerce de détail de livres dans des étab. spécialisés			593					593
4762.- Com. détail journaux et art. papeterie dans étab. spécialisés			726					726

ANALYSE DE LA DIMENSION ÉCONOMIQUE DES INDUSTRIES  
CULTURELLES ET CRÉATIVES AU PAYS BASQUE

	C. Industrie manufacturière	G. Commerce	JA. Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision	JC. Informatique	M+N. Act. prof., scientifiques et techniques, admin. et serv. de soutien	P. Éducation	R. Act. récréatives et culturelles	Total général
5811.- Édition de livres			460					460
5813.- Édition de journaux			656					656
5814.- Édition de revues et magazines			296					296
5819.- Autres activités d'édition			101					101
6391.- Activités des agences de presse				237				237
<b>2.- DE SOUTIEN</b>	<b>2.641</b>			<b>121</b>	<b>22</b>			<b>2.784</b>
1811.- Impression de journaux		114						114
1812.- Autres activités d'impression et arts graphiques		1.977						1.977
1813.- Services de pré-impression et préparation de supports		414						414
1814.- Reliure et services connexes		136						136
6399.-Autres services d'information n.c.a.				121				121
7312.- Services de représentation de moyens de communication					22			22
<b>MUSIQUE</b>	<b>77</b>	<b>22</b>	<b>148</b>			<b>1.352</b>		<b>1.599</b>
1.- PROPRE		22	148			1.352		1.522
4763- Com. détail d'enreg. de musique et vidéo dans des étab. spéci.		22						22
5920.- Activités d'enregistrement sonore et édition musicale			148					148
8552.- Éducation culturelle						1.352		1.352
<b>2.- DE SOUTIEN</b>	<b>77</b>							<b>77</b>
1820.- Reproduction de supports enregistrés		58						58
3220.- Fabrication d'instruments de musique		19						19
<b>PATRIMOINE, MUSÉES, ARCHIVES ET BIBLIOTHÈQUES</b>					<b>485</b>		<b>792</b>	<b>1.277</b>
1.- PROPRE							792	792
9102.- Activités des musées							421	421

	C. Industrie manufacturière	G. Commerce	JA. Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision	JC. Informatique	M+N. Act. prof., scientifiques et techniques, admin. et serv. de soutien	P. Éducation	R. Act. récréatives et culturelles	Total général
9103.- Gestion de sites et monuments historiques							119	119
9105.- Activités des bibliothèques							130	130
9106.- Activités des archives							122	122
2.- DE SOUTIEN					485			485
7219.- Autre rech. et dév. expérimental en sciences nat. et techniques					187			187
7220.- Rech. et dév. expérimental en sciences sociales et humaines					298			298
<b>2. CRÉATIF</b>	<b>1.304</b>	<b>27</b>	<b>196</b>		<b>9.579</b>	<b>2.327</b>		<b>13.433</b>
<b>ARCHITECTURE</b>					<b>4.002</b>			<b>4.002</b>
1.- PROPRE					4.002			4.002
7111.- Services architecturaux					4.002			4.002
<b>DESIGN</b>					<b>1.165</b>			<b>1.165</b>
1.- PROPRE					1.165			1.165
7410.- Activités de design spécialisé					1.165			1.165
<b>INDUSTRIES DE LA LANGUE</b>					<b>1.027</b>	<b>2.327</b>		<b>3.354</b>
1.- PROPRE					1.027	2.327		3.354
7430.- Activités de traduction et interprétation					1.027			1.027
8559.- Autre éducation n.c.a.						2.327		2.327
<b>MODE FABRICATION</b>	<b>1.304</b>							<b>1.304</b>
1.- PROPRE	1.304							1.304
1320.- Fabrication de tissus et textiles	16							16
1330.- Finition de textiles	98							98
1411.- Confection de vêtements en cuir	14							14
1412.- Confection de vêtements de travail	33							33

	C. Industrie manufacturière	G. Commerce	JA. Édition, Audiovisuels, Radio, Télévision	J.C. Informatique	M+N. Act. prof., scientifiques et techniques, admin. et serv. de soutien	P. Éducation	R. Act. récréatives et culturelles	Total général
1413.- Confection d'autres vêtements de protection	425							425
1414.- Confection de sous-vêtements	13							13
1419.- Confection d'autres vêtements et accessoires	364							364
1420.- Fabrication d'articles de pelleterie	5							5
1431.- Confection de bonneterie	2							2
1439.- Confection d'autres vêtements en tissu à mailles	1							1
1512.- Fabrication d'articles de maroquinerie, voyage, sellerie et cordonnerie	54							54
1520.- Fabrication de chaussures	49							49
3212.- Fabrication d'articles de bijouterie et autres assimilés	154							154
3213.- Fabrication de bijoux fantaisie et autres assimilés	76							76
<b>PUBLICITÉ</b>			<b>196</b>		<b>3.385</b>			<b>3.581</b>
1.- PROPRE					3.385			3.385
7311.- Agences de publicité					3.385			3.385
2.- DE SOUTIEN			196					196
6312.- Portails web			196					196
<b>JEUX VIDÉO</b>			<b>27</b>					<b>27</b>
1.- PROPRE			27					27
5821.- Édition de jeux vidéo			27					27
<b>Total général</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>

## ANNEXE 5 :

# ACTIVITÉS CULTURELLES ET CRÉATIVES CLASSÉES PAR BRANCHES D'ACTIVITÉ

### **Act. professionnelles, scientifiques et techniques, adm. et serv. de soutien**

- 7111.- Services architecturaux
- 7219.- Autre recherche et développement expérimental en sciences naturelles et techniques
- 7220.- Recherche et développement expérimental en sciences sociales et humaines
- 7311.- Agences de publicité
- 7312.- Services de représentation de moyens de communication
- 7410.- Activités de design spécialisé
- 7420.- Activités photographiques
- 7430.- Activités de traduction et interprétation
- 7722.- Location de cassettes vidéo et DVD
- 7990.- Autres services de réservations et activités connexes

### **Act. artistiques, récréatives et de divertissement**

- 9001.- Arts scéniques
- 9002.- Activités de soutien des arts scéniques
- 9003.- Création artistique et littéraire
- 9004.- Gestion de salles de spectacles
- 9101.- Activités des musées

- 9103.- Gestion de sites et monuments historiques
- 9105.- Activités des bibliothèques
- 9106.- Activités des archives
- 9329.- Autres activités récréatives et de divertissement

### Commerce

- 4616.- Intermédiaires du commerce de textiles, vêtements, peaux et fourrures, chaussures et articles en cuir
- 4642.- Commerce en gros de vêtements et chaussures
- 4648.- Commerce en gros d'articles d'horlogerie et de bijouterie
- 4761.- Commerce de détail de livres dans des établissements spécialisés
- 4762.- Commerce de détail de journaux et articles de papeterie dans des établissements spécialisés
- 4763.- Commerce de détail d'enregistrements de musique et vidéo dans des établissements spécialisés
- 4771.- Commerce de détail de vêtements dans des établissements spécialisés
- 4772.- Commerce de détail de chaussures et articles en cuir dans des établissements spécialisés
- 4777.- Commerce de détail d'articles d'horlogerie et de bijouterie dans des établissements spécialisés

### Édition, audiovisuels, radio et télévision

- 5811.- Édition de livres
- 5813.- Édition de journaux
- 5814.- Édition de revues et magazines
- 5819.- Autres activités d'édition
- 5821.- Édition de jeux vidéo
- 5829.- Édition d'autres programmes informatiques
- 5912.- Activités de postproduction de films cinématographiques, vidéo et programmes de télévision
- 5914.- Activités de projection de films cinématographiques
- 5915.- Activités de production de films cinématographiques et vidéo
- 5916.- Activités de production de programmes de télévision
- 5917.- Activités de distribution de films cinématographiques et vidéo
- 5918.- Activités de distribution de programmes de télévision
- 5920.- Activités d'enregistrement sonore et édition musicale
- 6010.- Activités de radiodiffusion
- 6020.- Activités de programmation et émission de télévision

## Éducation

8552.- Éducation culturelle

8559.- Autre éducation n.c.a.

## Industrie manufacturière

1320.- Fabrication de tissus et textiles

1330.- Finition de textiles

1411.- Confection de vêtements en cuir

1412.- Confection de vêtements de travail

1413.- Confection d'autres vêtements de protection

1414.- Confection de sous-vêtements

1419.- Confection d'autres vêtements et accessoires

1420.- Fabrication d'articles de pelleterie

1431.- Confection de bonneterie

1439.- Confection d'autres vêtements en tissu à mailles

1511.- Préparation, tannage et finition du cuir; préparation et teinture de peaux

1512.- Fabrication d'articles de maroquinerie, voyage, sellerie et cordonnerie

1520.- Fabrication de chaussures

1811.- Impression de journaux

1812.- Autres activités d'impression et arts graphiques

1813.- Services de pré-impression et préparation de supports

1814.- Reliure et services connexes

1820.- Reproduction de supports enregistrés

3212.- Fabrication d'articles de bijouterie et autres assimilés

3213.- Fabrication de bijoux fantaisie et autres assimilés

3220.- Fabrication d'instruments de musique

## Informatique

6201.- Activités de programmation informatique

6312.- Portails web

6391.- Activités des agences de presse

6399.- Autres services d'information n.c.a.

## Total général



Kulturaren  
Euskar Behatokia  
Observatorio Vasco  
de la Cultura

