

80

2
0
2
4

Kulturaren Euskal Behatokiaren Estatistika eta Azterketa Bilduma
Colección de Estadística y Estudios del Observatorio Vasco de la Cultura

FINANCIACIÓN Y GASTO PÚBLICO EN SECTORES CREATIVOS

Informe CAE 2022



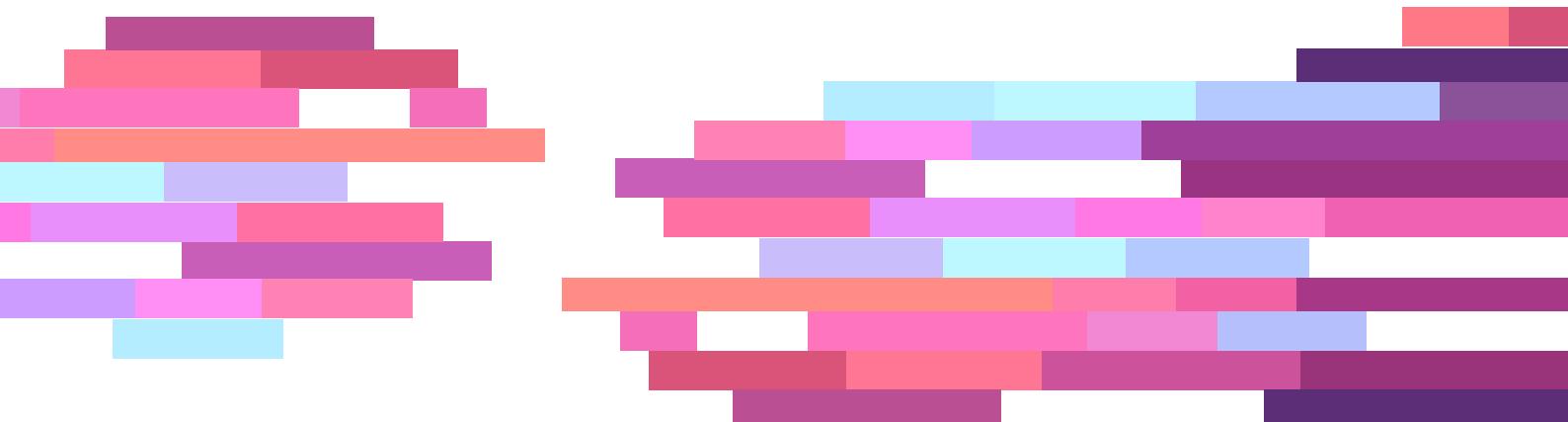
KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA
DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA



Kulturaren
Euskal Behatokia
Observatorio Vasco
de la Cultura

FINANCIACIÓN Y GASTO PÚBLICO EN SECTORES CREATIVOS

Informe CAE 2022



KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLÍTICA SALA
DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA



Kulturaren
Euskal Behatokia
Observatorio Vasco
de la Cultura

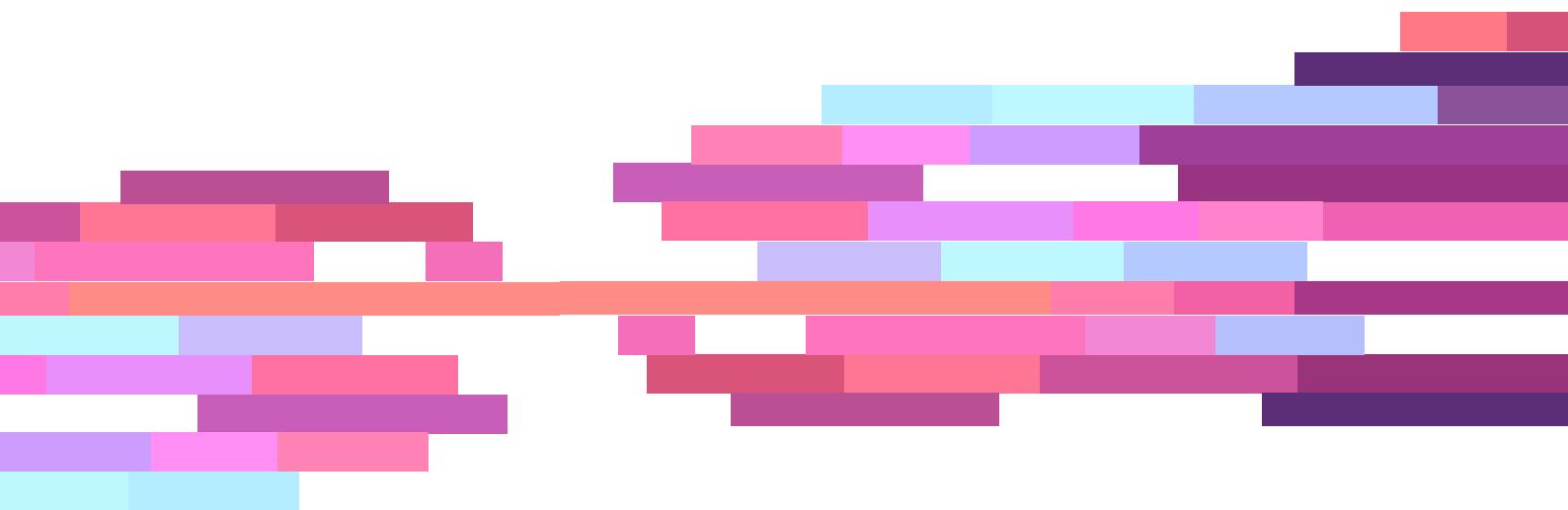
Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia

Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Vitoria-Gasteiz, 2025

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

<https://www.katalogoak.euskadi.eus/katalogobateratua>



Edición: Noviembre 2024

© Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco
Departamento de Cultura y Política Lingüística

Editado por: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzua
Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco C/
Donostia- San Sebastian 1, Vitoria-Gasteiz 01010

Coordinación técnica: ICC-CONSULTORS CULTURALS, SL.
Trabajo de campo: SIADECO, S.COOP.

Diseño y composición: Diagonal I Comunicación 360°
ISBN: 978-84-457-3836-8

Internet: www.euskadi.eus



ÍNDICE

PRESENTACIÓN	5
METODOLOGÍA	6
A.1. Ficha técnica	7
A.2. Campo de observación del estudio	8
A.2.1. Sistema de muestreo	9
A.2.2. Extrapolación de datos	9
A.3. Conceptos analizados	10
A.3.1. Naturaleza económica del gasto en sectores creativos	10
A.3.2. Destino del gasto: descripción de sectores creativos	12
A.3.3. Ingresos de sectores creativos	13
A.3.4. Empleo en sectores creativos	13
A.4. Consolidación del gasto	13
GASTO LIQUIDADO EN SECTORES CREATIVOS	14
B.1. Gasto liquidado por sector creativo	15
B.2. Gasto liquidado en sectores creativos, por niveles de administración	17
B.3. Peso relativo del gasto en sectores creativos	25
B.4. Clasificación económica del gasto liquidado en sectores creativos	28
GASTO CONSOLIDADO EN SECTORES CREATIVOS	38
C.1. Consolidación en destino y flujos de transferencias por niveles de administración	39
C.2. Gasto consolidado por sectores creativos	40
C.3. Gasto consolidado por niveles de administración	42
C.4. Gasto consolidado por naturaleza económica	44
C.5. Gasto consolidado en sectores creativos por habitante	47
EMPLEO EN SECTORES CREATIVOS	49
ANEXOS	53
1. Relación de participantes en el estudio	53

PRESENTACIÓN

La presente estadística, promovida por el Observatorio Vasco de la Cultura del Gobierno Vasco, tiene como objetivo proporcionar información sobre los presupuestos públicos destinados a los sectores creativos y el empleo generado desde los organismos públicos en dichos sectores. Se trata de la segunda edición y contiene información relativa al año 2022. La primera edición se realizó con datos de 2020. Esta operación está incluida en el Plan Vasco de Estadística 2019-2022 y se ha llevado a cabo de forma paralela a la estadística de Financiación y gasto público en cultura de la CAE 2022 (octava edición de la estadística). Entre ambas operaciones se materializa la estadística de Financiación y gasto público en sectores culturales y creativos de la CAE 2022.

La finalidad de esta operación bienal es conocer la aportación económica y las políticas de fomento e inversión en sectores creativos de las Administraciones Públicas de la CAE (Gobierno Vasco, Diputaciones Forales, Ayuntamientos y Organismos Autónomos, Sociedades Públicas y Fundaciones).

Esta segunda edición permite analizar la evolución de los datos. No obstante, hay que señalar que los datos del primer año de la estadística corresponden al año de la pandemia de la covid-19, y es probable que la crisis generada influyese en la actividad de los sectores creativos. Además, en la primera edición de la estadística, algunos conceptos y definiciones aún no estaban totalmente definidos al inicio del trabajo (ya que la elaboración de la misma definió los conceptos propios del sector creativo) y se considera que el nivel de concreción de los datos recogidos podría verse afectado. Esta segunda edición cuenta con mayor precisión. Por todo ello, aunque a lo largo del informe se incluye una mirada retrospectiva, las próximas ediciones serán más relevantes a la hora de analizar esta evolución.

A continuación, se detalla la estructura que presentan los resultados del trabajo llevado a cabo, que consta de los siguientes apartados:

METODOLOGÍA DEL ESTUDIO

GASTO LIQUIDADO EN SECTORES CREATIVOS

GASTO CONSOLIDADO EN SECTORES CREATIVOS

EMPLEO EN SECTORES CREATIVOS





METODOLOGÍA DEL ESTUDIO

A.1 Ficha técnica

Denominación de la operación

Estadística de financiación y gasto público en sectores creativos de la Comunidad Autónoma Vasca.

Temática analizada

Presupuesto público destinado a sectores creativos de la Administración Pública de la CAE y de los organismos autónomos, sociedades públicas y fundaciones dependientes de ella.

Estatus de la operación

Desarrollada por el Departamento de Cultura y Política Lingüística. Oficializado por el EUSTAT

Periodicidad

Bienal

Año de referencia informativa

2022

Periodo de recogida de información

Septiembre 2023 – marzo 2024

Recogida de información

Recogida directa de información mediante ficha estructurada (en soporte informático y en soporte papel) en diversas entidades: Gobierno Vasco, diputaciones, ayuntamientos, y organismos autónomos, sociedades públicas y fundaciones. También se ha ofrecido asesoramiento y asistencia específica adaptada a las características y necesidades de las personas informantes de cada entidad, a través de un mix de técnicas.

A.2 Campo de observación del estudio

La base de sondeo de esta estadística la conforman:

- Un trabajo de campo de carácter **censo** que incluye al **Gobierno Vasco**, a las **tres diputaciones forales** y al conjunto de los **ayuntamientos de municipios mayores de 5.000 habitantes** (73 ayuntamientos). Para el análisis estos se han estratificado en ayuntamientos de 5.000 a 20.000 habitantes, ayuntamientos de más de 20.000 habitantes y las tres capitales.
- Un trabajo de campo realizado a una **muestra** representativa de administraciones locales de **municipios inferiores a 5.000 habitantes** (100 ayuntamientos), lo cual representa el 56,2 % de los ayuntamientos de municipios inferiores a 5.000 habitantes, y en los que reside el 58,3 % de los habitantes de los municipios de ese estrato.
- Un trabajo de campo de carácter **censo** realizado a los **organismos autónomos y sociedades públicas** dependientes o participadas al 100 % por una o varias administraciones.

Tabla 1. Universo objeto de estudio y ratios de alcance muestral.

Tipo de entidad	Universo		Muestra		Alcance muestral	
	% nº enti.	% Población	% nº enti.	% Población	% nº enti.	% Población
Diputaciones Forales y Gobierno Vasco	4	2.186.517	4	2.186.517	100,0	100,0
Ayuntamientos	251	2.186.517	173	2.095.287	68,9	95,8
< 5.000 habitantes	178	218.936	100	127.706	56,2	58,3
5.000-20.000 habitantes	54	558.900	54	558.900	100,0	100,0
> 20.000 habitantes	16	638.351	16	638.351	100,0	100,0
Capitales	3	770.330	3	770.330	100,0	100,0
Organismos autónomos, Sociedades Públicas y Fundaciones	7	-	7	-	100,0	-
Total	262	2.186.517	184	-	70,2	-

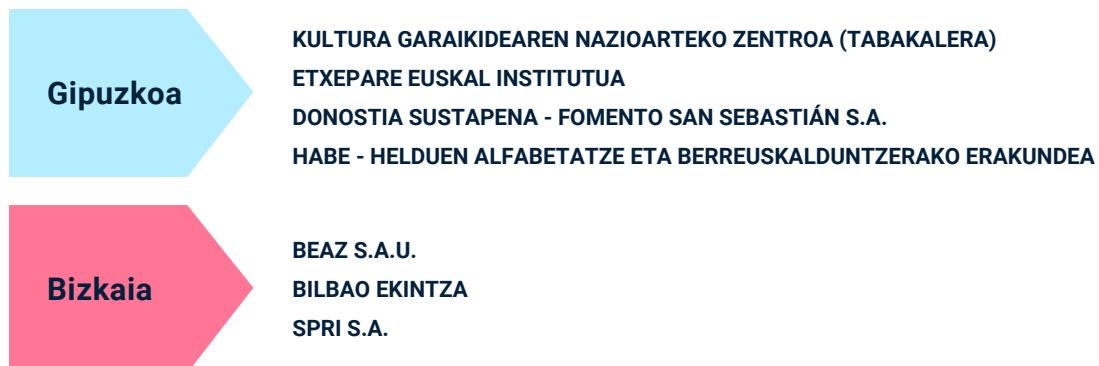
Fuente: INE, 2024.



A.2.1. Sistema de muestreo

Para la obtención de la muestra de municipios de población inferior a 5.000 habitantes se ha aplicado un muestreo estratificado con asignación proporcional según territorio histórico (Álava, Bizkaia y Gipuzkoa) y hábitat o tamaño de población (municipios menores de 1.000 habitantes, de entre 1.000 y 2.000 habitantes y de entre 2.000 y 5.000 habitantes). La selección final de los municipios participantes en cada estrato se ha realizado al azar mediante números aleatorios. Mediante este sistema de muestreo se han seleccionado los 100 ayuntamientos participantes, que se encuentran especificados, según territorio histórico, en el primer apartado del anexo, relativo a la relación de todas las entidades participantes en el estudio.

Los organismos autónomos y sociedades públicas que han participado en este proyecto son las siguientes:



A.2.2. Extrapolación de datos

Los datos de la muestra de 100 administraciones locales de municipios inferiores a 5.000 habitantes se han extrapolado a todo el universo de municipios menores de 5.000 habitantes de la CAE (en total 178 municipios), mediante el siguiente proceso:

1

Distribuir la muestra de 100 ayuntamientos
según territorio histórico:
Álava, 26 ayuntamientos, Bizkaia, 43
ayuntamientos, y Gipuzkoa, 31 ayuntamientos

2

Calcular las ratios por habitante del presupuesto
en sectores creativos y del personal de dichas
entidades, según territorio histórico.

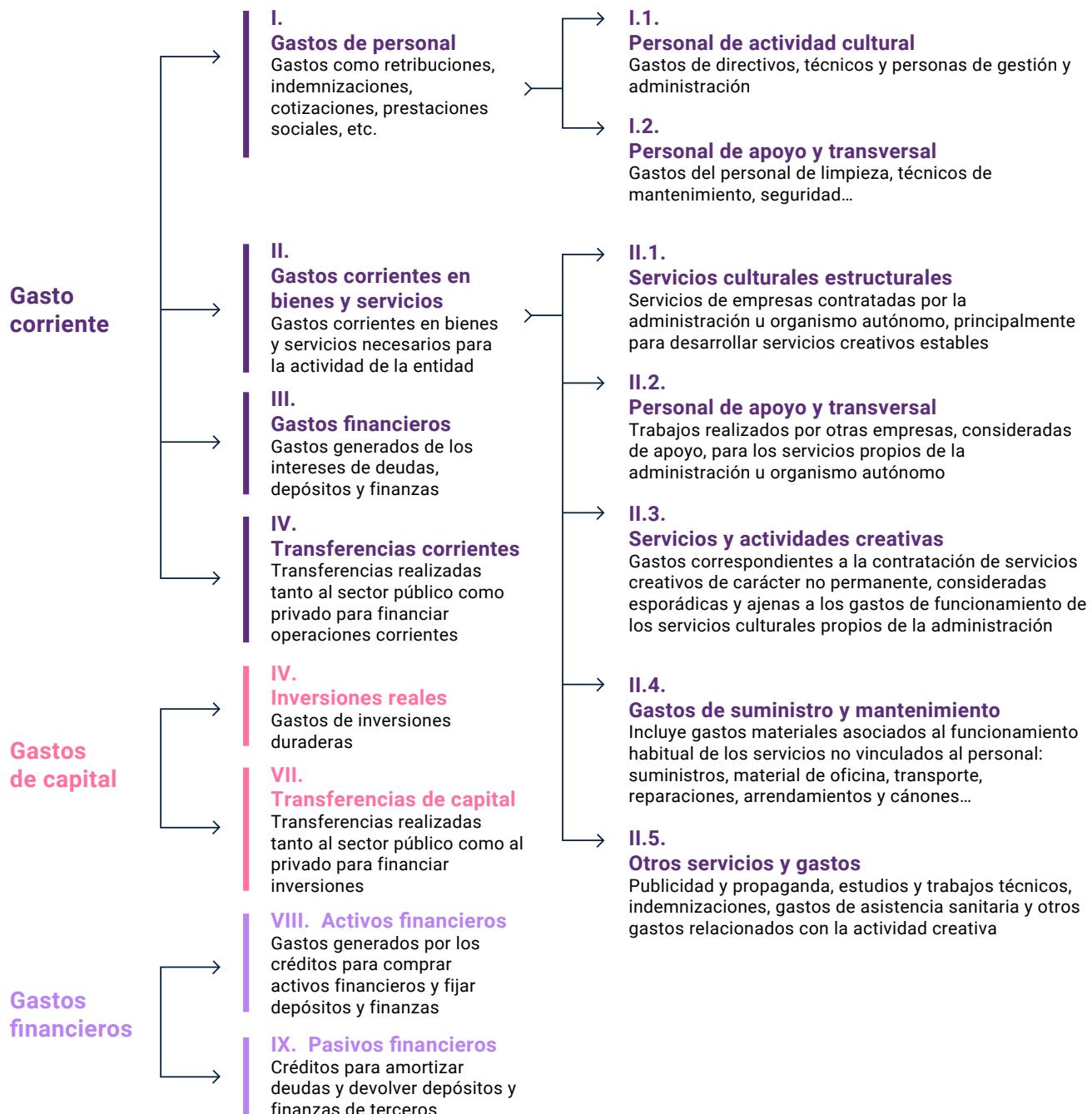
3

Aplicar a las restantes 78 entidades locales no
integrantes de la muestra las ratios obtenidas,
según territorio histórico.

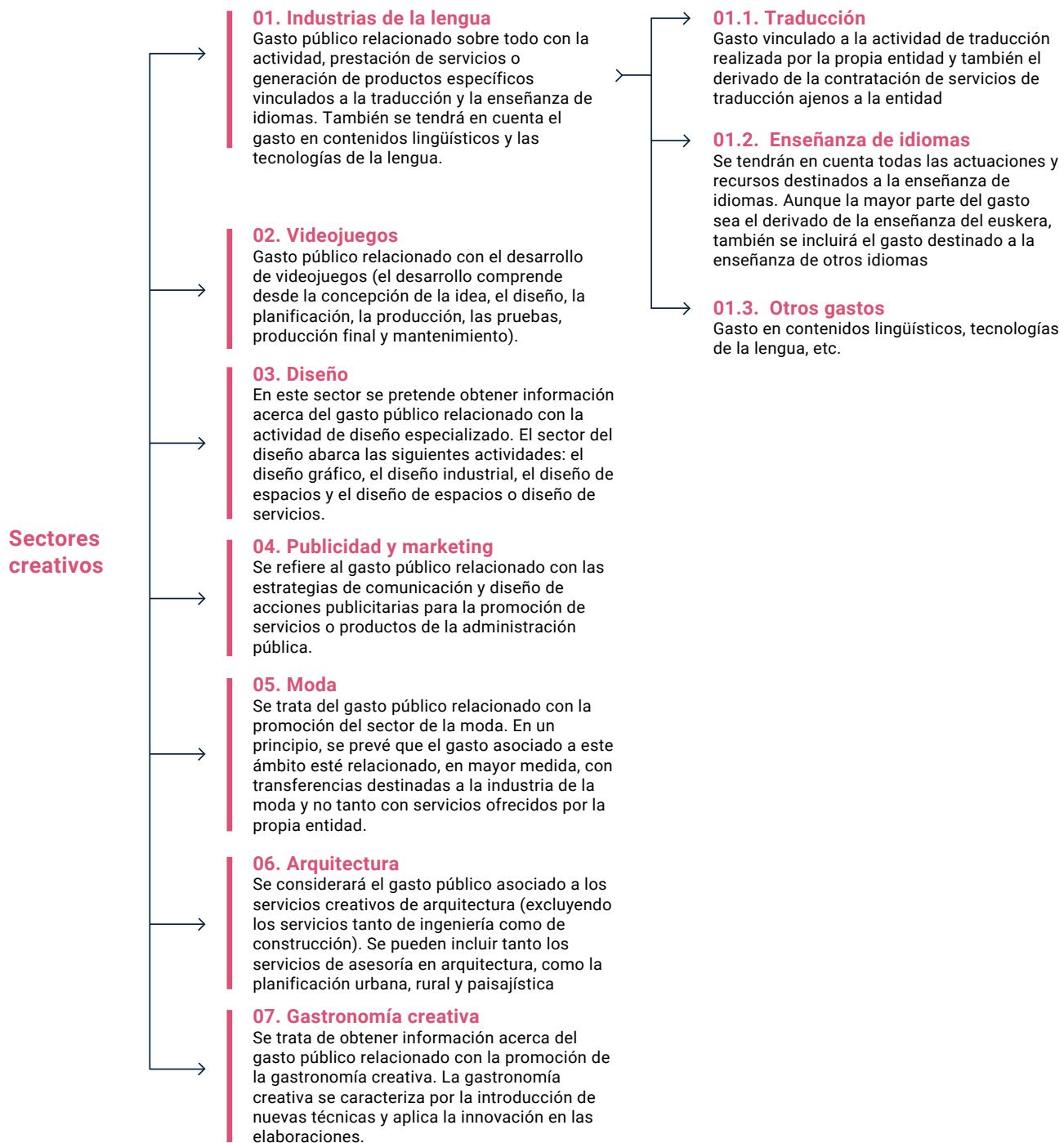
A.3 Conceptos analizados

A.3.1. Naturaleza económica del gasto en sectores creativos

El presente estudio sobre el gasto público en sectores creativos de 2022 se ha basado en la estructura económica del gasto de los presupuestos públicos. Siguiendo dicha estructura se han dividido los presupuestos públicos en los siguientes capítulos y subcapítulos económicos:



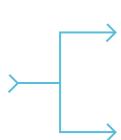
A.3.2. Destino del gasto: descripción de sectores creativos



Además de los sectores creativos arriba mencionados, se ha creado otra categoría: **el sector transversal de las Industrias Culturales y Creativas (ICC)**. En esta categoría se han incluido las partidas presupuestarias que no se han podido desglosar en alguno de los sectores creativos, o partidas vinculadas a las industrias culturales y creativas.

A.3.3. Ingresos de sectores creativos

Se ha analizado la procedencia de los ingresos



Ingresos de origen público

Subvenciones recibidas tanto de las administraciones públicas de la CAE como del estado

Ingresos de carácter privado

Ingresos de las propias entidades

A.3.4. Ingresos de sectores creativos

Se ha recopilado información relacionada con el empleo propio vinculado a los sectores creativos, diferenciando entre hombres y mujeres.

A.4 Consolidación del gasto

La información que ofrece el estudio se ha obtenido a partir del presupuesto liquidado de 2022, en su fase de obligaciones reconocidas de las entidades públicas analizadas. A este primer nivel de información se le denomina gasto liquidado, y ofrece la posibilidad de conocer el gasto «bruto» que las entidades que forman el universo de estudio han destinado los sectores creativos.

A partir de esta información, se ha llevado a cabo la consolidación del gasto: un proceso de depuración mediante el que se neutraliza la doble contabilidad derivada de las transferencias económicas entre distintas entidades participantes en el estudio (capítulos IV y VII de gastos y de ingresos). Como resultado, el estudio ofrece datos del gasto «neto» o consolidado en sectores creativos.



GASTO LIQUIDADO EN SECTORES CREATIVOS



B.1 Gasto liquidado por sector creativo

El conjunto del gasto liquidado de las administraciones públicas de la CAE en sectores creativos en 2022 asciende a 215.354.085 euros. La mayor parte pertenece al sector Industrias de la lengua (144 millones de euros y el 67 % del gasto). Dentro de este sector, la enseñanza de idiomas es el subsector al que más recursos se han destinado en 2022, concretamente 136,8 millones de euros. La administración pública vasca ha 7 millones de euros a la traducción y 0,1 millones de euros a otras actividades del sector Industrias de la lengua (tecnología de las lenguas, etc.). El sector con el segundo gasto más elevado es Arquitectura (37 millones de euros y el 17% del gasto), y a continuación, se sitúa el sector Publicidad y marketing (27 millones de euros y el 13 % del gasto).

El gasto destinado al resto de sectores creativos disminuye considerablemente, obteniendo todos ellos valores de en torno al 1 % o inferiores del gasto total en estos sectores. Es el caso del Diseño, con 2,9 millones de euros; le sigue el sector transversal de las Industrias Culturales y Creativas (ICC) con 2,2 millones de euros, y la Gastronomía creativa, con 1,7 millones de euros. Por último, se sitúan la Moda con 402 mil euros, y los Videojuegos, con 308 mil euros.

Gráfico 1. Gasto liquidado destinado a cada sector creativo (€) 2020-2022.

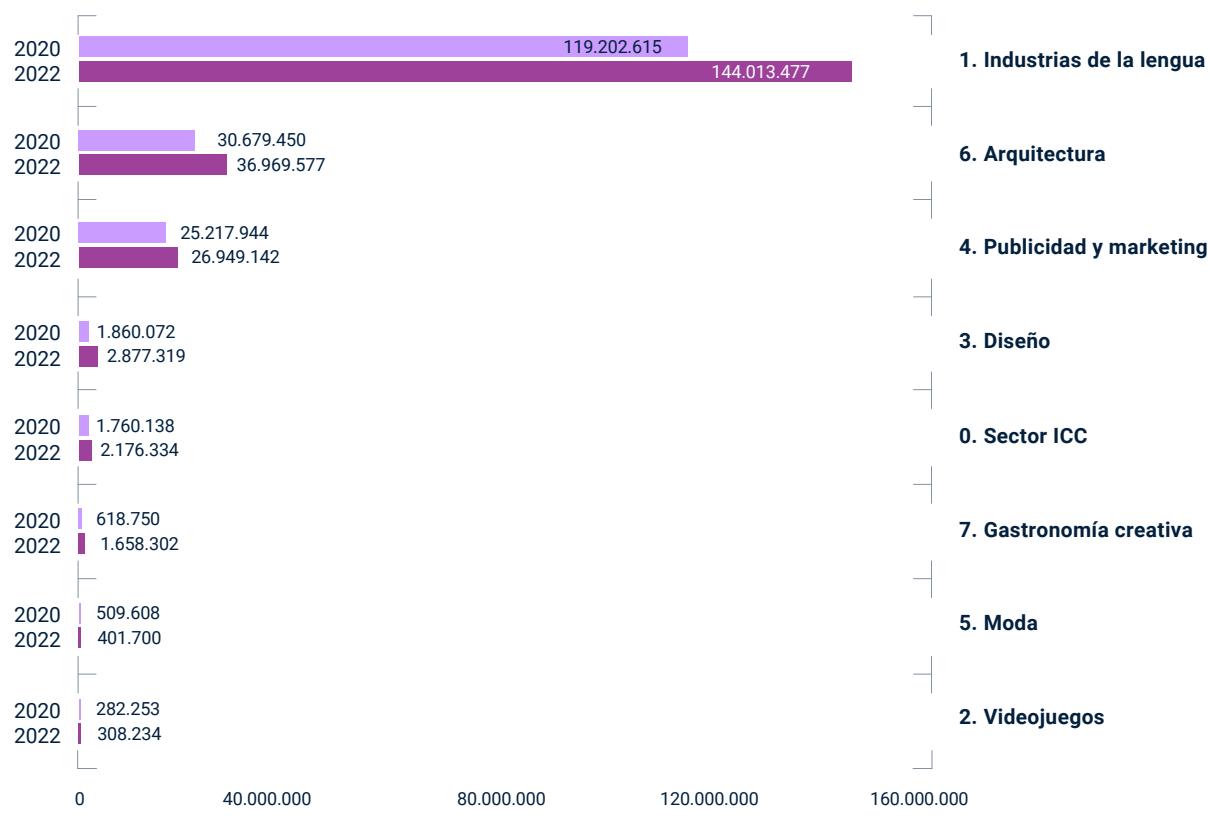


Tabla 2. Gasto liquidado destinado a cada sector creativo, 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Cantidad (€)	%	Evolución 2020-2022 (%)
1. Industrias de la lengua	2020	119.202.615	66,2	-
	2022	144.013.477	66,9	 20,8
1.1. Traducción	2020	5.898.837	3,3	-
	2022	7.030.114	3,3	 19,2
1.2. Enseñanza de idiomas	2020	112.677.709	62,6	-
	2022	136.837.637	63,5	 21,4
1.3. Otros	2020	626.068	0,3	-
	2022	145.726	0,1	 76,7
2. Videojuegos	2020	282.253	0,2	-
	2022	308.234	0,1	 9,2
3. Diseño	2020	1.860.072	1,0	-
	2022	2.877.319	1,3	 54,7
4. Publicidad y marketing	2020	25.217.944	14,0	-
	2022	26.949.142	12,5	 6,9
5. Moda	2020	509.608	0,3	-
	2022	401.700	0,2	 21,2
6. Arquitectura	2020	30.679.450	17,0	-
	2022	36.969.577	17,2	 20,5
7. Gastronomía creativa	2020	618.750	0,3	-
	2022	1.658.302	0,8	 168,0
0. Sector ICC	2020	1.760.138	1,0	-
	2022	2.176.334	1,0	 23,6
Total	2020	180.130.830	100,0	-
	2022	215.354.085	100,0	 19,6

Analizando la evolución 2020-2022 del gasto en sectores creativos, se observa un aumento considerable del gasto, puesto que se ha incrementado un 20 %, pasando de 180,1 millones de euros a 215,4 millones de euros.

En términos absolutos, el sector creativo que ha experimentado el mayor aumento son las Industrias de la lengua, y dentro del mismo, el subsector de enseñanza de idiomas. Este subsector ha pasado de 112,7 millones de euros a 136,8 millones de euros (lo que representa un incremento del 21 %). Se debe en gran medida al incremento de 15 de millones de euros que se da en el Gobierno Vasco, y así como al aumento de 6,2 millones de euros en el organismo HABE - Helduen Alfabetatze eta Berreuskalduntzerako Erakundea.

Porcentualmente, el sector con el mayor incremento en comparación a 2020 ha sido Gastronomía creativa, cuyo gasto se ha incrementado en un 168 % en relación con el gasto de 2020. Este aumento se debe al incremento de las transferencias realizadas a la Fundación Basque Culinary

Center por parte del Gobierno Vasco (con 1 millón de euros más transferidos a la entidad). Porcentualmente también se ha dado un aumento considerable del gasto en el sector Diseño, con un aumento del 55 %, pasando de 1,9 millones de euros a 2,9 millones de euros.

B.2 Gasto liquido en sectores creativos, por niveles de administración

En este apartado se analiza el gasto liquido en sectores creativos de cada nivel de administración, es decir, el Gobierno Vasco, las diputaciones forales, los ayuntamientos y los organismos autónomos y las sociedades públicas.

Gráfico 2. Gasto liquido destinado a cada sector creativo, por niveles de administración (€), 2022.

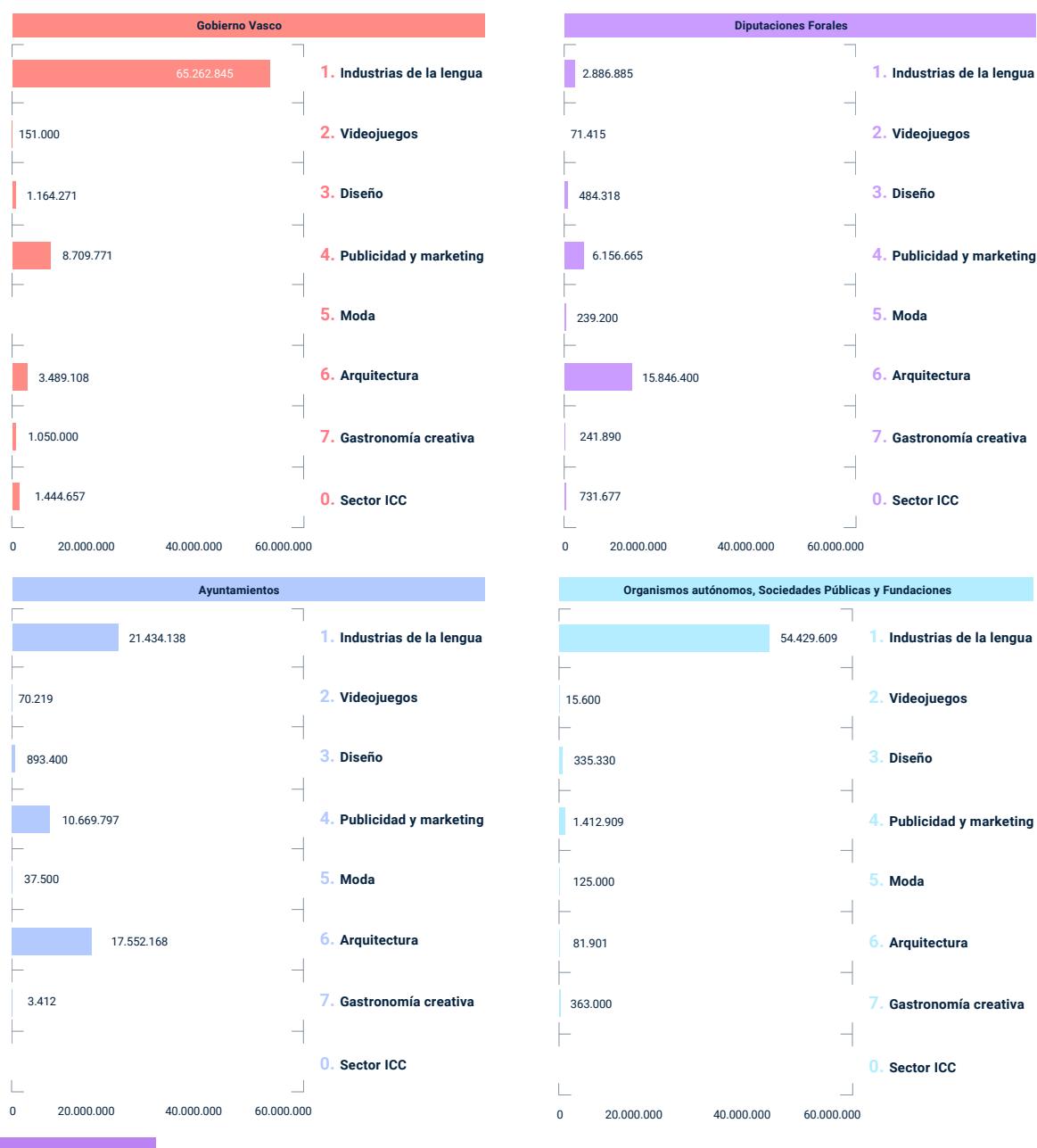


Tabla 3. Gasto liquidado destinado a cada sector creativo, por niveles de administración, 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Gobierno Vasco			Diputaciones forales			Ayuntamientos			Organismos autónomos, Sociedades Públicas y Fundaciones			Total		
		Cantidad (€)		%	Cantidad (€)		%	Cantidad (€)		%	Cantidad (€)		%	Cantidad (€)		%
				Evolución 2020/2022 (%)			Evolución 2020/2022 (%)			Evolución 2020/2022 (%)			Evolución 2020/2022 (%)			Evolución 2020/2022 (%)
1. Industrias de la lengua	2020	50.297.932	42,2	-	3.288.331	2,8	-	17.746.979	14,9	-	47.869.373	40,2	-	119.202.615	100,0	-
	2022	65.262.845	45,3	29,8	2.886.885	2,0	-12,2	21.434.138	14,9	20,8	54.429.609	37,8	13,7	144.013.477	100,0	▲ 20,8
2. Videojuegos	2020	45.995	16,3	-	181.258	64,2	-	0	0,0	-	55.000	19,5	-	282.253	100,0	-
	2022	151.000	49,0	228,3	71.415	23,2	-60,6	70.219	22,8	-	15.600	5,1	-71,6	308.234	100,0	▲ 9,2
3. Diseño	2020	708.385	38,1	-	493.152	26,5	-	418.060	22,5	-	240.475	12,9	-	1.860.072	100,0	-
	2022	1.164.271	40,5	64,4	484.318	16,8	-1,8	893.400	31,0	113,7	335.330	11,7	39,4	2.877.319	100,0	▲ 54,7
4. Publicidad y marketing	2020	8.762.623	34,7	-	6.037.201	23,9	-	9.326.201	37,0	-	1.091.919	4,3	-	25.217.944	100,0	-
	2022	8.709.771	32,3	-0,6	6.156.665	22,8	2,0	10.669.797	39,6	14,4	1.412.909	5,2	29,4	26.949.142	100,0	▲ 6,9
5. Moda	2020	0	0,0	-	375.020	73,6	-	0	0,0	-	134.588	26,4	-	509.608	100,0	-
	2022	0	0,0	-	239.200	59,5	-36,2	37.500	9,3	-	125.000	31,1	-7,1	401.700	100,0	▼ 21,2
6. Arquitectura	2020	3.232.559	10,5	-	10.600.755	34,6	-	16.837.862	54,9	-	8.274	0,0	-	30.679.450	100,0	-
	2022	3.489.108	9,4	7,9	15.846.400	42,9	49,5	17.552.168	47,5	4,2	81.901	0,2	889,9	36.969.577	100,0	▲ 20,5
7. Gastronomía creativa	2020	500.000	80,8	-	118.750	19,2	-	0	0,0	-	0	0,0	-	618.750	100,0	-
	2022	1.050.000	63,3	110,0	241.890	14,6	103,7	3.412	0,2	-	363.000	21,9	-	1.658.302	100,0	▲ 168,0
0. Sector ICC	2020	1.197.706	68,0	-	562.432	32,0	-	0	0,0	-	0	0,0	-	1.760.138	100,0	-
	2022	1.444.657	66,4	20,6	731.677	33,6	30,1	0	0,0	-	0	0,0	-	2.176.334	100,0	▲ 23,6
Total	2020	64.745.200	35,9	-	21.656.898	12,0	-	44.329.102	24,6	-	49.399.630	27,4	-	180.130.830	100,0	-
	2022	81.271.652	37,7	▲ 25,5	26.658.450	12,4	▲ 23,1	50.660.635	23,5	▲ 14,3	56.763.349	26,4	▲ 14,9	215.354.085	100,0	▲ 19,6

Gobierno Vasco

El gasto liquidado total destinado a sectores creativos por el Gobierno Vasco asciende a 81,3 millones de euros. La mayor parte se destina al sector Industrias de la lengua, en concreto, 65,3 millones de euros. Tal y como se observaba en la pasada edición, este sector se sitúa muy por encima de otros en cuanto a recursos percibidos. Gran parte de esta cuantía pertenece a la enseñanza de idiomas (63,7 millones de euros) y aquí cabe mencionar la transferencia realizada por el Gobierno Vasco a la entidad HABE - Helduen Alfabetatze eta Berreuskalduntzerako Erakundea de 46,5 millones de euros (6,6 millones de euros más que en la pasada edición).

El Gobierno Vasco ha destinado 8,7 millones de euros a Publicidad y marketing. Se trata principalmente de partidas relacionadas con la comunicación institucional y campañas realizadas en distintos medios de comunicación (campañas de EITB, principalmente).

En tercer lugar, se encuentra la Arquitectura, con 3,5 millones de euros. Se trata de partidas relacionadas con proyectos vinculados al Departamento de Planificación Territorial, Vivienda y Transportes, en su mayoría.

Al sector transversal de Industrias Culturales y Creativas (ICC) se han destinado 1,4 millones de euros; 1,2 millones de euros a Diseño; 1,1 millones de euros a Gastronomía creativa y, por último, 151 mil euros a Videojuegos (transferencias a empresas o asociaciones vinculados del sector).

Evolutivamente, y al igual que en términos generales, en cuanto al gasto absoluto, es el sector de Industrias de la lengua el que más ha visto aumentado su gasto: de 50,3 millones de euros a 65,3 millones de euros (incremento del 30 %). Este aumento se debe sobre todo al incremento de la transferencia a la entidad HABE - Helduen Alfabetatze eta Berreuskalduntzerako Erakundea (6,6 millones de euros más que en la pasada edición), al incremento en la transferencia al IVAP para la euskaldunización y normalización lingüística (con un incremento de 3,7 millones de euros) o al incremento del gasto de los barnetegis (con un incremento de 2,3 millones de euros).

En cambio, aunque en términos absolutos el aumento de gasto no haya sido muy elevado, en términos porcentuales cabe mencionar el incremento del sector Videojuegos (con un aumento del gasto del 228 %, de 46 mil a 151 mil euros), y del sector Gastronomía Creativa (con un aumento del gasto del 110 %, de 500 mil euros a 1,1 millones de euros, debido al incremento de la transferencia realizada a la Fundación Basque Culinary Center y que se ha mencionado anteriormente).

Diputaciones forales

El gasto liquidado total destinado a sectores creativos por las diputaciones forales asciende a 26,7 millones de euros.

El conjunto de las diputaciones forales de la CAE ha destinado 15,9 millones de euros al sector Arquitectura en 2022. Le sigue el gasto en Publicidad y marketing con 6,2 millones de euros, y a continuación, se sitúa el sector de Industrias de la lengua con 2,9 millones de euros. En este caso prevalece el gasto derivado de la actividad de traducción: el gasto en traducción de las diputaciones forales ha sido de 2,4 millones de euros.

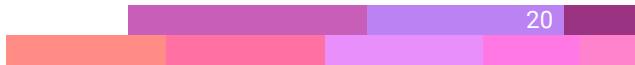
Al sector transversal de las ICC se han destinado 732 mil euros; 484 mil euros a Diseño, 242 mil a Gastronomía creativa, 239 mil a Moda y 71 mil a Videojuegos.

Evolutivamente se observa un notable aumento del gasto liquidado en el sector Arquitectura, pasando de un gasto de 10,6 millones de euros en 2020 a 15,8 millones de euros en 2022 (aumento del 50 %). Por el contrario, disminuye el gasto en el sector Industrias de la lengua: de 3,3 millones de euros a 2,9 millones de euros (descenso del 12 %).

Ayuntamientos

El gasto liquidado total destinado a sectores creativos por los ayuntamientos asciende a 50,7 millones de euros.





Destacan los sectores Industrias de la lengua y Arquitectura por los recursos destinados a los mismos por los ayuntamientos de la CAE. Se han destinado 21,4 millones de euros al sector Industrias de la lengua: 18,4 millones de los cuales se destinan a la enseñanza de idiomas (euskería en su mayoría). El resto es gasto vinculado a la actividad de traducción (3 millones de euros).

El gasto en Arquitectura de los ayuntamientos en 2022 asciende a 17,6 millones de euros. Le sigue el gasto en Publicidad y marketing con 10,7 millones de euros. Por último, el sector del Diseño recibe 893 mil euros en 2022.

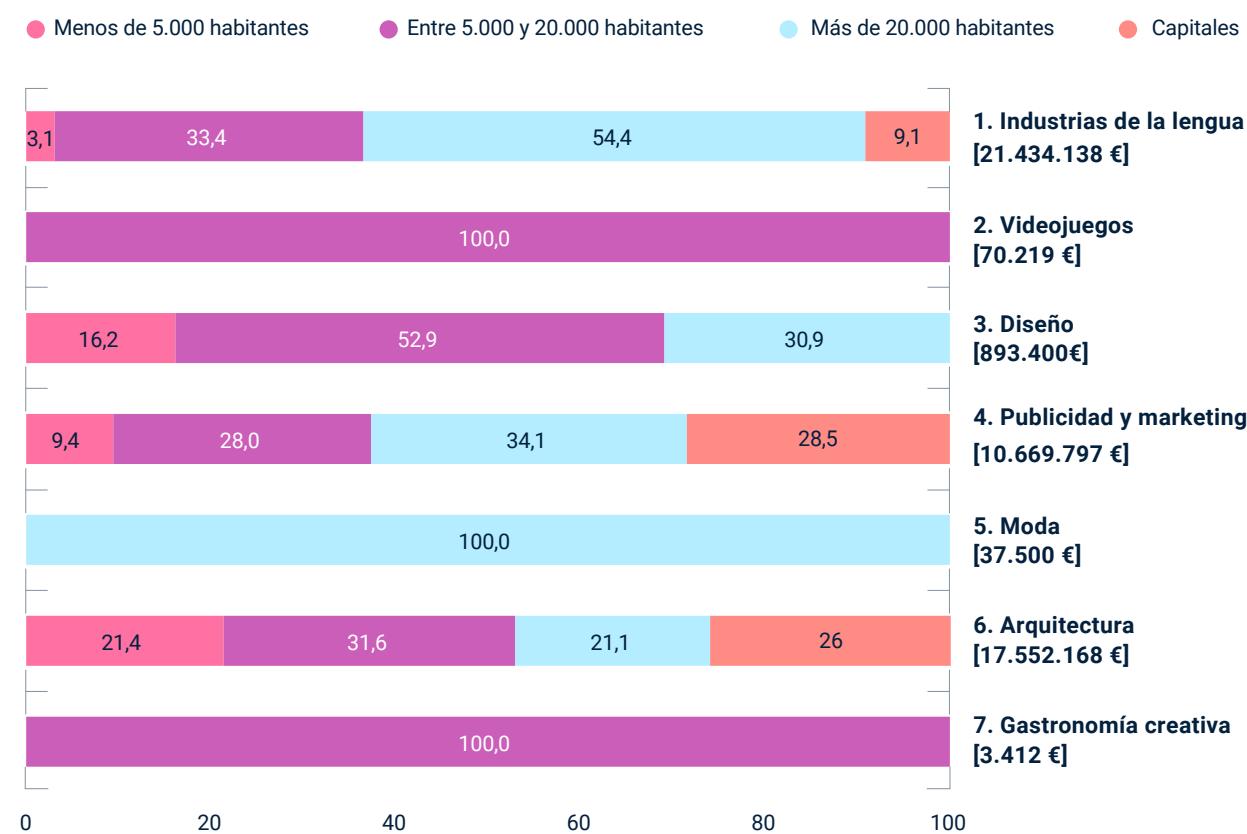
Evolutivamente, se observa un aumento del gasto en todos los sectores creativos analizados, pero cabe destacar el aumento del gasto en Industrias de la lengua, con 3,7 millones de euros más de gasto que en la edición anterior (aumento del 21 %). También es destacable el aumento del gasto del sector Diseño, el cual ha duplicado el gasto respecto a 2020, pasando de un gasto de 418 mil euros a 893 mil euros.

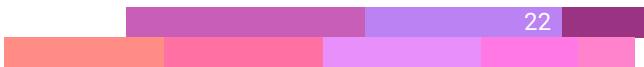
Analizando el gasto de los ayuntamientos por hábitat poblacional y sector creativo, obtenemos lo siguiente:

- Los ayuntamientos de la CAE de menos de 5.000 habitantes han destinado a los sectores creativos 5,6 millones de euros, cifra, aunque muy similar, algo inferior al de la pasada edición. Aun así, se observa un aumento del gasto en Publicidad y marketing, llegando a 1 millón de euros de gasto en el sector.
- Los ayuntamientos de entre 5.000 y 20.000 habitantes han obtenido un gasto en sectores creativos en 2022 de 16,2 millones de euros (cifra que aumenta un 17 % respecto a 2020). Se observa un aumento del gasto en todos los sectores, pero el aumento más considerable se ha dado en Industrias de la lengua, con 921 mil euros más destinados al sector (este aumento está vinculado en su mayoría al incremento del gasto destinado a la enseñanza de idiomas, cifra que pasa de 5,3 millones de euros a 6,1 millones de euros).
- El mayor gasto en sectores creativos pertenece a los ayuntamientos de más de 20.000 habitantes: 19,3 millones de euros de gasto en 2022, un 17 % más que en la edición anterior. Este incremento del gasto se debe al aumento del gasto del sector de Industrias de la lengua, que pasa de 9,4 millones de euros a 11,7 millones de euros (incremento del 24 %), y al incremento del gasto en Publicidad y marketing, que pasa de 3 millones de euros a 3,6 millones de euros (incremento del 23 %).

- Los ayuntamientos de las capitales de la CAE han destinado 9,5 millones de euros a sectores creativos en 2022, 1,3 millones de euros más que en 2020 (incremento del 16 %). Esta subida del gasto se observa en dos sectores: en Industrias de la lengua, con un aumento de 612 mil euros en el gasto (1,9 millones de euros, en total) y que se debe al incremento del gasto en traducciones; y en Arquitectura, con un aumento de 595 mil euros en el gasto (4,6 millones de euros, en total), y este aumento se debe sobre todo al incremento de los gastos de personal.
- Analizando el gasto por sector creativo y hábitat, los ayuntamientos de entre 5.000 y 20.000 habitantes destacan por tener mayor gasto en los siguientes sectores: Videojuegos, Diseño, Arquitectura y Gastronomía creativa.
- En cambio, en los sectores Industrias de la lengua, Publicidad y marketing y Moda, tienen un mayor gasto los ayuntamientos de más de 20.000 habitantes.

Gráfico 3. Gasto liquidado destinado a cada sector creativo por los ayuntamientos de la CAE, por hábitat poblacional (%). 2022




Tabla 4. Gasto liquido destinado a cada sector creativo por los ayuntamientos de la CAE, por territorio histórico, 2020-2022.

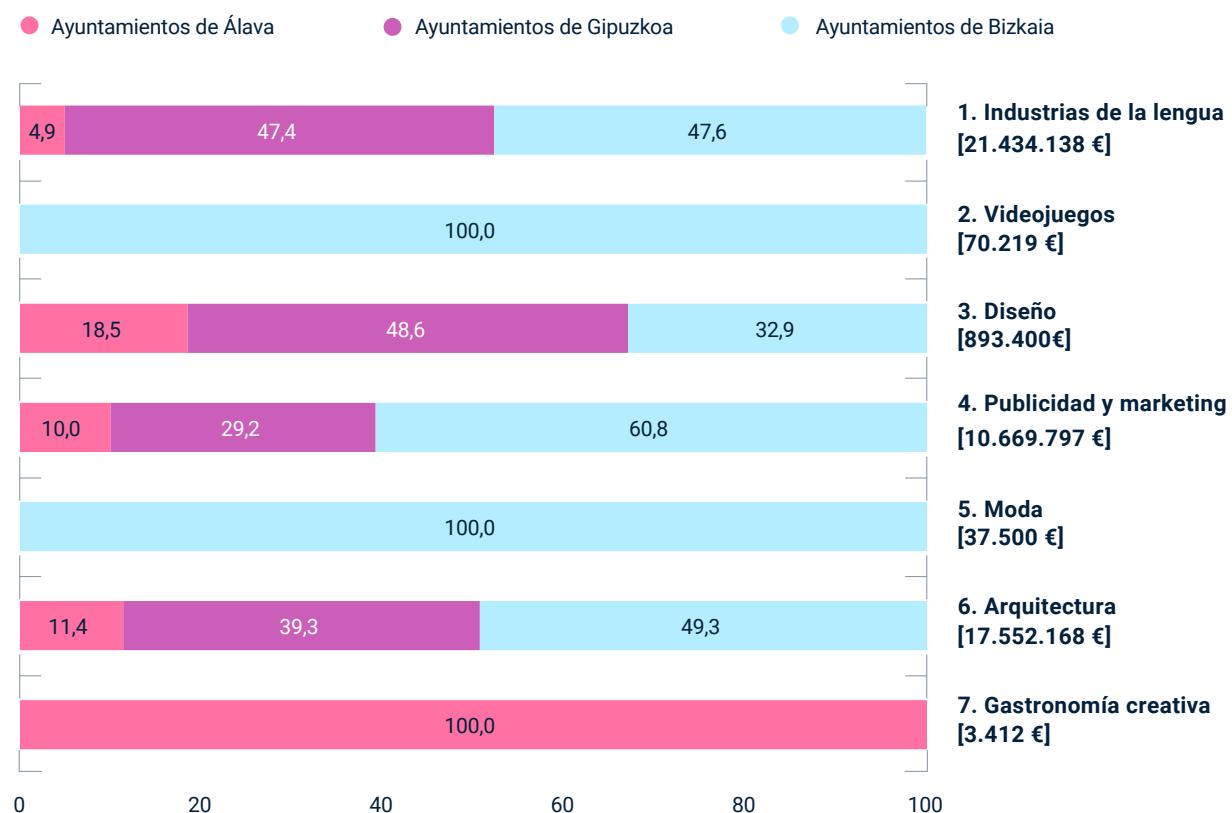
Sector creativo	Edición	Ayuntamientos de menos de 5.000 habitantes			Ayuntamientos de entre 5.000 y 20.000 habitantes			Ayuntamientos de más de 20.000 habitantes			Ayuntamientos de capitales			Total ayuntamientos		
		Cantidad (€)	%	Evolución 2020-2022 (%)	Cantidad (€)	%	Evolución 2020-2022 (%)	Cantidad (€)	%	Evolución 2020-2022 (%)	Cantidad (€)	%	Evolución 2020-2022 (%)	Cantidad (€)	%	Evolución 2020-2022 (%)
1. Industrias de la lengua	2020	775.597	4,4	-	6.241.513	35,2	-	9.393.872	52,9	-	1.335.997	7,5	-	17.746.979	100,0	-
	2022	668.680	3,1	-13,8	7.162.821	33,4	14,8	11.655.032	54,4	24,1	1.947.607	9,1	45,8	21.434.138	100,0	▲ 20,8
2. Videojuegos	2020	0	-	-	0	-	-	0	-	-	0	-	-	0	100,0	-
	2022	0	0,0	-	70.219	100,0	-	0	0,0	-	0	0,0	-	70.219	100,0	-
3. Diseño	2020	157.946	37,8	-	193.076	46,2	-	67.037	16,0	-	0	0,0	-	418.060	100,0	-
	2022	144.637	16,2	-8,4	472.772	52,9	144,9	275.991	30,9	311,7	0	0,0	-	893.400	100,0	▲ 103,6
4. Publicidad y marketing	2020	883.974	9,5	-	2.502.684	26,8	-	2.968.566	31,8	-	2.970.977	31,9	-	9.326.201	100,0	-
	2022	1.003.754	9,4	13,6	2.988.285	28,0	19,4	3.635.034	34,1	22,5	3.042.724	28,5	2,4	10.669.797	100,0	▲ 13,7
5. Moda	2020	0	-	-	0	-	-	0	-	-	0	-	-	0	100,0	-
	2022	0	0,0	-	0	0,0	-	37.500	100,0	-	0	0,0	-	37.500	100,0	-
6. Arquitectura	2020	3.922.675	23,3	-	4.916.431	29,2	-	4.037.686	24,0	-	3.961.070	23,5	-	16.837.862	100,0	-
	2022	3.750.422	21,4	-4,4	5.550.390	31,6	12,9	3.694.985	21,1	-8,5	4.556.371	26,0	15,0	17.552.168	100,0	▲ 3,8
7. Gastronomía creativa	2020	0	-	-	0	-	-	0	-	-	0	-	-	0	100,0	-
	2022	0	0,0	-	3.412	100,0	-	0	0,0	-	0	0,0	-	3.412	100,0	-
Total	2020	5.740.192	12,9	-	13.853.705	31,3	-	16.467.161	37,1	-	8.268.044	18,7	-	44.329.102	100,0	-
	2022	5.567.493	11,0	▼ 3,0	16.247.898	32,1	▲ 17,3	19.298.542	38,1	▲ 17,2	9.546.702	18,8	▲ 15,5	50.660.635	100,0	▲ 13,9

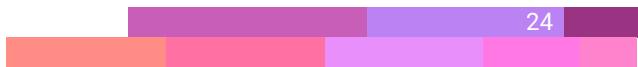
Analizando el gasto liquido en sectores creativos de los ayuntamientos de la CAE por territorio histórico, obtenemos lo siguiente:

- Los ayuntamientos de Álava han destinado a los sectores creativos 4,3 millones de euros en 2022, un 18 % más que en la pasada edición. Aumenta el gasto en todos los sectores creativos, pero en valores absolutos el incremento más elevado es el de Arquitectura, con 270 mil euros más destinados al sector.
- Los ayuntamientos de Gipuzkoa han destinado 20,6 millones de euros a los sectores creativos en 2022, un 9 % más que en 2020. Aumenta sobre todo el gasto en Publicidad y marketing, con 903 mil euros más gastados en el sector (un 41 % más).
- El gasto de los ayuntamientos de Bizkaia pasa de 21,7 millones de euros en 2020 a 25,7 millones de euros en 2022 (aumento del 19 %). Analizando el gasto de estos ayuntamientos por sectores creativos se observa que el sector que ha evolucionado más favorablemente es el sector de Industrias de la lengua, con 3,6 millones de euros más destinados al mismo. En casi todos los sectores creativos predomina el gasto realizado por los ayuntamientos de Bizkaia: se trata de Videojuegos (con un 100 % del gasto de los ayuntamientos de Bizkaia), Publicidad y marketing (61 %), Moda (100 %) y Arquitectura (49 %).

- Prevalece el gasto de los ayuntamientos guipuzcoanos en el sector Diseño (con un 49 % del gasto total), y el gasto de los ayuntamientos alaveses en Gastronomía creativa (con el 100 % del gasto).
- La mayor parte del gasto en Industrias de la lengua se reparte de manera bastante equitativa entre los ayuntamientos de Gipuzkoa y Bizkaia (un 47 % del gasto para los ayuntamientos de cada territorio histórico).

Gráfico 4. Gasto liquidoado destinado a cada sector creativo por los ayuntamientos de la CAE, por territorio histórico (%). 2022




Tabla 5. Gasto liquidado destinado a cada sector creativo por los ayuntamientos de la CAE, por territorio histórico, 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Ayuntamientos de Álava		Ayuntamientos de Gipuzkoa		Ayuntamientos de Bizkaia		Total ayuntamientos		
		Cantidad (€)	%	Cantidad (€)	%	Cantidad (€)	%	Cantidad (€)	%	Evolución 2020-2022 (%)
1. Industrias de la lengua	2020	932.766	5,3	-	-	10.157.361	57,2	6.656.852	37,5	-
	2022	1.059.635	4,9	13,6	10.162.008	47,4	10.212.495	47,6	53,4	21.434.138 100,0 ▲ 20,8
2. Videojuegos	2020	0	-	-	-	0	-	0	-	-
	2022	0	0,0	-	-	0	0,0	70.219	100,0	-
3. Diseño	2020	64.919	15,5	-	138.377	33,1	214.764	51,4	-	418.060 100,0 -
	2022	165.600	18,5	155,1	433.787	48,6	294.012	32,9	36,9	893.400 100,0 ▲ 103,6
4. Publicidad y marketing	2020	900.201	9,7	-	2.213.656	23,7	6.212.344	66,6	-	9.326.201 100,0 -
	2022	1.063.918	10,0	18,2	3.116.743	29,2	6.489.136	60,8	4,5	10.669.797 100,0 ▲ 13,7
5. Moda	2020	0	-	-	0	-	0	-	-	-
	2022	0	0,0	-	0	0,0	37.500	100,0	-	37.500 100,0 -
6. Arquitectura	2020	1.731.834	10,3	-	6.482.155	38,5	8.623.873	51,2	-	16.837.862 100,0 -
	2022	2.002.304	11,4	15,6	6.903.950	39,3	8.645.914	49,3	0,3	17.552.168 100,0 ▲ 3,8
7. Gastronomía creativa	2020	0	-	-	0	-	0	-	-	-
	2022	3.412	100,0	-	0,0	-	0,0	-	-	3.412 100,0 -
Total	2020	3.629.720	8,2	-	18.991.549	42,8	21.707.833	49,0	-	44.329.102 100,0 -
	2022	4.294.870	8,5	▲ 18,3	20.616.488	40,7	▲ 8,6	25.749.277	50,8	▲ 18,6 50.660.635 100,0 ▲ 13,9

Organismos autónomos y sociedades públicas

El gasto liquidado total destinado a sectores creativos por los organismos autónomos y sociedades públicas asciende a 56,8 millones de euros. Respecto a la pasada edición el gasto ha aumentado un 15 %, 7,4 millones de euros más.

La mayor parte del gasto en sectores creativos de los organismos autónomos y sociedades públicas incluidas en el estudio es gasto vinculado al sector Industrias de la lengua, y concretamente al organismo HABE. Además, el aumento del gasto total en sectores creativos está vinculado con el aumento del gasto de este organismo de 2020 a 2022, que pasa de gestionar un presupuesto de 46,4 millones de euros en 2020 a 52,6 millones de euros en 2022.

Al gasto en Industrias de la lengua le sigue el gasto en Publicidad y marketing, con 1,4 millones de euros destinados al sector (29 % más que en 2020).

Los siguientes sectores con gasto más elevados son Gastronomía creativa y Diseño, que ha aumentado su gasto desde 2020, pasando de 240 mil euros a 335 mil euros.

Tabla 6. Gasto liquidado destinado a cada sector creativo por los organismos autónomos y sociedades públicas, 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Organismos autónomos, Sociedades Públicas y Fundaciones		
		Cantidad (€)	%	Evolución 2020-2022 (%)
1. Industrias de la lengua	2020	47.869.373	96,9	-
	2022	54.429.609	95,9	▲ 13,7
2. Videojuegos	2020	55.000	0,1	-
	2022	15.600	0,0	▼ 71,6
3. Diseño	2020	240.475	0,5	-
	2022	335.330	0,6	▲ 39,4
4. Publicidad y marketing	2020	1.091.919	2,2	-
	2022	1.412.909	2,5	▲ 29,4
5. Moda	2020	134.588	0,3	-
	2022	125.000	0,2	▼ 7,1
6. Arquitectura	2020	8.274	0,0	-
	2022	81.901	0,1	▲ 889,9
7. Gastronomía creativa	2020	0	0,0	-
	2022	363.000	0,6	-
Total	2020	49.399.630	100,0	-
	2022	56.763.349	100,0	▲ 14,9

B.3 Peso relativo del gasto en sectores creativos

El peso relativo del gasto en sectores creativos hace referencia al peso que tiene dicho gasto respecto al gasto total de la entidad. Así, en 2022 este porcentaje es del 1,60 %.

Evolutivamente, se observa que, aunque el gasto destinado por la administración pública vasca a los sectores creativos haya aumentado, el peso relativo disminuye respecto a la edición anterior (en 2020 el peso relativo era del 1,86 %); esto sugiere que respecto a 2020 el aumento del gasto en sectores creativos no se ha dado en la misma proporción que el aumento del gasto total de las entidades públicas.

El peso relativo del Gobierno Vasco es el más bajo de todos los niveles de administración, con un respecto al gasto total del 0,59 % respecto del gasto total. En cuanto a las diputaciones forales, el peso relativo es del 0,74 %. En la presente edición aumenta el peso relativo del gasto en sectores

creativos en ambos niveles administrativos respecto a 2020, debido a que el incremento del gasto total de las entidades ha sido porcentualmente menor al incremento del gasto en sectores creativos.

El peso relativo en sectores creativos de los ayuntamientos de la CAE, al igual que en 2020, obtiene valores muy similares al total: con un peso de 1,62 %.

Gráfico 5. Peso relativo del gasto en sectores creativos, por niveles de administración (%), 2020-2022.

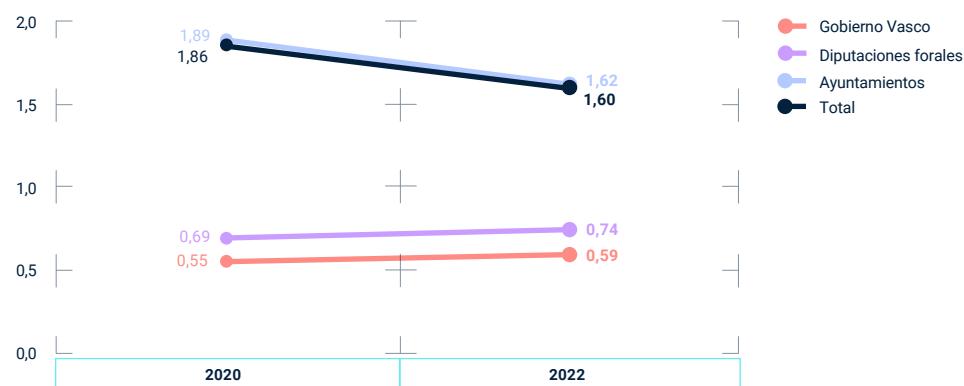


Tabla 6. Gasto liquido destinado a cada sector creativo por los organismos autónomos y sociedades públicas, 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Gobierno Vasco		Diputaciones forales		Ayuntamientos		Total	
		Gasto liquido en sectores creativos		Gasto liquido en sectores creativos		Gasto liquido en sectores creativos		Gasto liquido en sectores creativos	
		€	% evolución						
1. Industrias de la lengua	2020	50.297.932	-	3.288.331	-	17.746.979	-	119.202.615	-
	2022	65.262.845	29,8	2.886.885	-12,2	21.434.138	20,8	144.013.477	20,8
2. Videojuegos	2020	45.995	-	181.258	-	70.219	-	282.253	-
	2022	151.000	228,3	71.415	-60,6	0	-	308.234	9,2
3. Diseño	2020	708.385	-	493.152	-	418.060	-	1.860.072	-
	2022	1.164.271	64,4	484.318	-1,8	893.400	113,7	2.877.319	54,7
4. Publicidad y marketing	2020	8.762.623	-	6.037.201	-	9.326.201	-	25.217.944	-
	2022	8.709.771	-0,6	6.156.665	2,0	10.669.797	14,4	26.949.142	6,9
5. Moda	2020	0	-	375.020	-	0	-	509.608	-
	2022	0	-	239.200	-36,2	37.500	-	401.700	-21,2
6. Arquitectura	2020	3.232.559	-	10.600.755	-	16.837.862	-	30.679.450	-
	2022	3.489.108	7,9	15.846.400	49,5	17.552.168	4,2	36.969.577	20,5
7. Gastronomía creativa	2020	500.000	-	118.750	-	0	-	618.750	-
	2022	1.050.000	110,0	241.890	103,7	3.412	-	1.658.302	168,0
0. Sector ICC	2020	1.197.706	-	562.432	-	0	-	1.760.138	-
	2022	1.444.657	20,6	731.677	30,1	0	-	2.176.334	23,6
Total	2020	64.745.200	-	21.656.898	-	44.329.102	-	180.130.830	-
	2022	81.271.652	25,5	26.658.450	23,1	50.660.635	14,3	215.354.085	19,6

Tal y como se ha mencionado anteriormente, el peso relativo del gasto en sectores creativos del conjunto de las diputaciones forales ha sido de 0,74 % en 2022, aumenta algo respecto al de 2020.

Por hábitat poblacional, es en los ayuntamientos de más de 20.000 habitantes donde tiene mayor importancia el gasto en sectores creativos en comparación con el gasto total de las entidades: en estas entidades se destina el 2,12 % del gasto total a sectores creativos. Le siguen los ayuntamientos de entre 5.000 y 20.000 habitantes con un 1,91 % del gasto destinado a sectores creativos. El gasto de los ayuntamientos de menos de 5.000 habitantes se sitúa en torno al 1,5 %, y en las capitales disminuye el peso relativo al 0,67%.

Evolutivamente, se observa que el peso de casi todos los hábitats poblacionales se mantiene casi estable respecto a 2020. Es en los ayuntamientos más pequeños donde se produce más alteración desde el punto de vista evolutivo, disminuyendo su peso del 1,90 % al 1,50 %.

Gráfico 6. Peso relativo del gasto en sectores creativos de los ayuntamientos, por hábitat poblacional (%), 2020-2022.

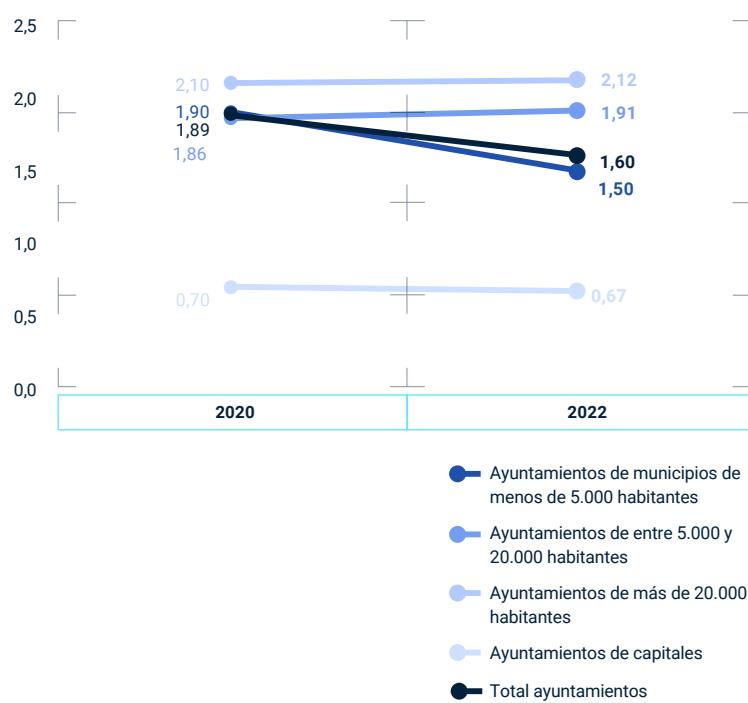
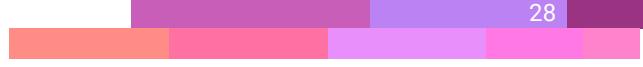


Tabla 8. Peso relativo de cada sector creativo en los ayuntamientos de la CAE, por hábitat poblacional (%) 

Sector creativo	Edición	Ayuntamientos de menos de 5.000 habitantes		Ayuntamientos de entre 5.000 y 20.000 habitantes		Ayuntamientos de más de 20.000 habitantes		Ayuntamientos de capitales		Total ayuntamientos	
		Gasto liquidado en sectores creativos		Gasto liquidado en sectores creativos		Gasto liquidado en sectores creativos		Gasto liquidado en sectores creativos		Gasto liquidado en sectores creativos	
		€	% evolución	€	% evolución	€	% evolución	€	% evolución	€	% evolución
1. Industrias de la lengua	2020	775.597	-0,16	6.241.513	-0,79	9.393.872	-1,27	1.335.997	-0,14	17.746.979	-0,46
	2022	668.680	-13,8	7.162.821	14,8	11.655.032	24,1	1.947.607	45,8	21.434.138	▲ 20,8
2. Videojuegos	2020	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	70.219	0,00
	2022	0	0,00	70.219	0,01	0	0,00	0	0,00	418.060	0,03
3. Diseño	2020	157.946	-0,04	193.076	-0,03	67.037	-0,00	0	-0,00	893.400	▲ 103,6
	2022	144.637	-8,4	472.772	144,9	275.991	311,7	0,03	0,00	9.326.201	0,29
4. Publicidad y marketing	2020	883.974	-0,24	2.502.684	-0,34	2.968.566	-0,40	2.970.977	-0,21	10.669.797	▲ 13,7
	2022	1.003.754	13,6	2.988.285	19,4	3.635.034	22,5	0,40	0,19	17.552.168	▲ 3,8
5. Moda	2020	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	37.500	0,00
	2022	0	0,00	0	0,00	37.500	0,00	0	0,00	16.837.862	1,11
6. Arquitectura	2020	3.922.675	-1,47	4.916.431	-0,69	4.037.686	-0,42	3.961.070	-0,35	17.552.168	▲ 0,96
	2022	3.750.422	-4,4	5.550.390	12,9	3.694.985	-8,5	0,37	0,32	3.412	0,00
7. Gastronomía creativa	2020	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	44.329.102	1,89
	2022	0	0,00	3.412	-0,00	0	-0,00	0	-0,00	50.660.635	▲ 13,9
Total	2020	5.740.192	-1,90	13.853.705	-1,86	16.467.161	-2,10	8.268.044	-0,70		
	2022	5.567.493	▼ 3,0	16.247.898	▲ 17,3	19.298.542	▲ 17,2	9.546.702	▲ 15,5		
			1,50		1,91		2,12		0,67		1,60

B.4 Clasificación económica del gasto liquidado en sectores creativos

En este apartado del informe se analizará el gasto destinado a los sectores creativos desde el punto de vista de la clasificación económica: por ámbitos económicos primero, y por capítulos económicos y nivel de administración a continuación.

El gasto corriente en sectores creativos asciende a 194,9 millones de euros, un 17 % más que en la pasada edición; el gasto de capital es de 20,5 millones de euros, gasto que aumenta considerablemente desde la edición anterior (aumento del 51 %), y no ha habido ningún gasto en activos y pasivos financieros vinculado a sectores creativos.

En casi todos los sectores creativos, prevalece el gasto corriente sobre los gastos de capital: en el sector de Industrias de la lengua, Videojuegos, Diseño, Publicidad y marketing y Moda, más de 9 de cada 10 euros pertenecen a gasto corriente. En el sector transversal de las ICC, aunque el porcentaje haya disminuido un poco, el peso del gasto corriente sigue siendo muy elevado (89 %). Cabe destacar el aumento, en términos absolutos, del gasto destinado a Industrias de la lengua, y más concretamente a la enseñanza de idiomas, que pasa de 112,6 millones de euros a 135,7 millones de euros, un aumento de 23 millones de euros (un 20 % del gasto).

En el sector Gastronomía creativa y Arquitectura el peso del gasto corriente es algo menor que en los sectores anteriores: 70 % y 50 %, respectivamente.

En cuanto al gasto de capital, cabe señalar el incremento del gasto en Arquitectura (de 13,1 millones de euros a 18,5 millones de euros) y en Industrias de la lengua, y concretamente, en enseñanza de idiomas (de 87 mil euros a 1,1 millones de euros, debido a la incorporación de una partida de transferencias de capital del Gobierno Vasco a HABE, de 700 mil euros).

Gráfico 7. Gasto destinado a cada sector creativo, por ámbito económico (%). 2022

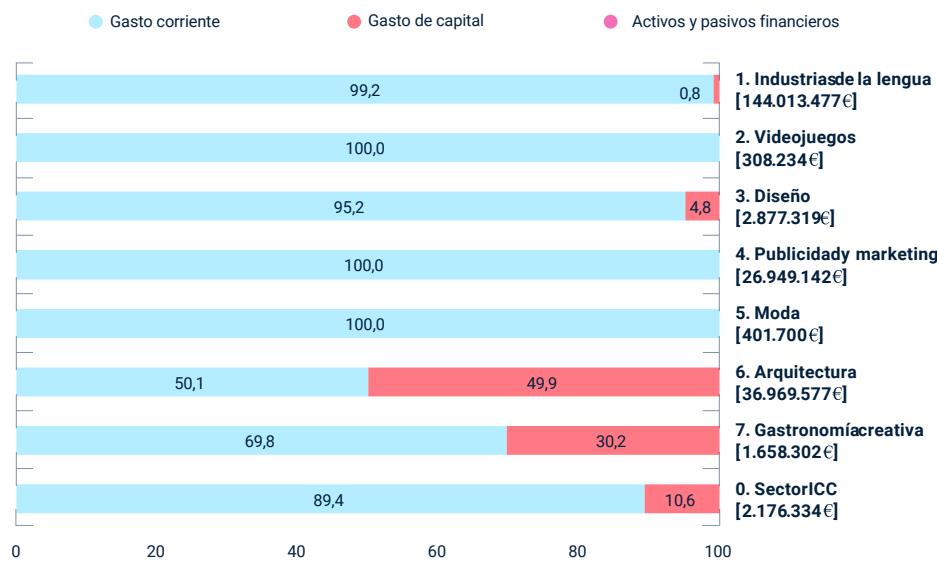


Tabla 9. Gasto destinado a cada sector creativo, por ámbito económico, 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Gasto corriente		Gasto de capital		Activos y pasivos financieros		Total ayuntamientos	
		Cantidad (€)	%	Cantidad (€)	%	Cantidad (€)	%	Cantidad (€)	%
1. Industrias de la lengua									
	2020	119.062.034	99,9			24.000	0,0	119.202.615	100,0
	2022	142.870.280	99,2	116.581	0,1	0	0,0	144.013.477	100,0
1.1. Traducción				1.143.197	0,8	0	0,0	5.898.837	100,0
	2020	5.898.837	100,0	0	0,0	0	0,0	7.030.114	100,0
	2022	7.030.114	100,0	0	0,0	0	0,0	112.677.709	100,0
1.2. Enseñanza de idiomas				86.581	0,1	1.113.197	0,8	136.837.637	100,0
	2020	112.567.129	99,9			1.113.197	1.185,7		
	2022	135.724.440	99,2	30.000	4,8	30.000	20,6	626.068	100,0
1.3. Otros						30.000	0,0	145.726	100,0
	2020	596.068	95,2			0	0,0	282.253	100,0
	2022	115.726	79,4	30.000	20,6	0	0,0	308.234	100,0
2. Videojuegos				0	0,0	0	0,0	1.860.072	100,0
	2020	282.253	100,0	0	0,0	0	0,0	2.877.319	100,0
	2022	308.234	100,0	51.051	2,7	137.521	4,8	25.217.944	100,0
3. Diseño						51.051	2,7	26.949.142	100,0
	2020	1.809.021	97,3	31.984	0,1	0	0,0	509.608	100,0
	2022	2.739.798	95,2	0	0,0	0	0,0	401.700	100,0
4. Publicidad y marketing				0	0,0	0	0,0	0	0,0
	2020	25.185.960	99,9	0	0,0	0	0,0	30.679.450	100,0
	2022	26.949.142	100,0	13.098.298	42,7	0	0,0	36.969.577	100,0
5. Moda				18.454.303	49,9	0	0,0	618.750	100,0
	2020	509.608	100,0	49.9	40,9	0	0,0	1.658.302	100,0
	2022	401.700	100,0	18.750	3,0	0	0,0	1.760.138	100,0
6. Arquitectura						18.750	3,0	2.176.334	100,0
	2020	17.581.152	57,3	222.800	12,7	0	0,0	180.130.830	100,0
	2022	18.515.275	50,1	231.482	10,6	0	0,0	0	0,0
7. Gastronomía creativa				500.000	30,2	2.566,7	3,9	0	0,0
	2020	600.000	97,0	13.539.464	7,5			0	0,0
	2022	1.158.302	69,8	20.466.502	9,5	194.887.583	90,5	215.354.085	100,0
0. Sector ICC									
	2020	1.537.338	87,3						
	2022	1.944.852	89,4						
Total		166.567.367	92,5						
	2022	194.887.583	90,5	17,0	20.466.502	9,5	51,2	215.354.085	100,0

Gobierno Vasco

En cada sector creativo varía el peso de los capítulos económicos:

Industrias de la lengua:

se han destinado al sector 65,3 millones de euros. Casi la totalidad del gasto pertenece a transferencias corrientes (93 % del gasto): en total en este sector se han transferido 60,4 millones de euros en transferencias corrientes. La transferencia más significativa en cuanto a cuantía transferida es la aportación realizada por el Gobierno Vasco a HABE (aportación de 45,8 millones de euros). El 5 % del gasto total pertenece a gasto corriente en bienes y servicios (3,3 millones de euros, de los cuales 2,1 millones pertenecen a la enseñanza de idiomas (gastos de centros de enseñanza del euskera, programa IRALE, etc.).

**Videojuegos:**

la totalidad del gasto corriente corresponde a transferencias corrientes (151 mil euros).

Diseño:

la totalidad del gasto pertenece a gasto corriente en bienes y servicios: 1,1 millones de euros.

Publicidad y marketing:

se han destinado al sector 8,7 millones de euros. La mayor parte del gasto (el 89 %) corresponde a gasto corriente en bienes y servicios, es decir a contratación de empresas del sector publicitario: 7,7 millones de euros, exactamente. Se han transferido casi 1 millón de euros, que se trata de transferencias realizadas al grupo EITB para temas publicitarios.

Arquitectura:

se han destinado al sector 3,5 millones de euros: algo más de la mitad del gasto (casi 2 millones de euros) destinados al sector corresponden a gasto corriente en bienes y servicios. Una cuarta parte del gasto (894 mil euros, 26 %) corresponde a transferencias corrientes, y un 11 % a transferencias de capital (381 mil euros); por último, el 7 % del gasto (246 mil euros) son de inversiones realizadas en el sector.

Gastronomía creativa:

la totalidad del gasto del sector, 1,1 millones de euros, corresponde a transferencias: algo más de la mitad del gasto a transferencias corrientes (550 mil euros) y el resto a transferencias de capital (500 mil euros). Se trata de transferencias realizadas a la Fundación Basque Culinary Center, en su totalidad.

Sector transversal ICC:

se han destinado al sector 1,4 millones de euros y prevalecen las transferencias corrientes realizadas al ámbito de las ICC: se han transferido 1,3 millones de euros (89 % del gasto) y se trata de transferencias realizadas a entidades como Gaia, Euskampus, Innobasque, Euskalit, etc. para llevar a cabo proyectos en el ámbito de las ICC.



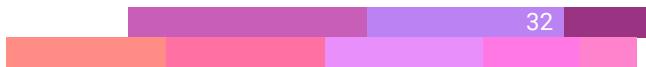


Tabla 10. Gasto destinado a cada sector creativo, por ámbito económico, 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Cap. I. Gastos de personal		Cap. II. Gastos corrientes en bienes y servicios		Cap. IV. Transferencias corrientes		Cap. VI. Inversiones reales		Cap. VII. Transferencias de capital		Total		
		€	%	€	%	€	%	€	%	€	%	€	%	% evolución
1. Industrias de la lengua	2020	6.462	0,0	4.078.887	8,1	46.212.583	91,9	0	0,0	0	0,0	50.297.932	100,0	-
	2022	950.009	1,5	3.256.088	5,0	60.351.078	92,5	0	0,0	705.670	1,1	65.262.845	100,0	▲ 29,8
2. Videojuegos	2020	0	0,0	0	0,0	45.995	100,0	0	0,0	0	0,0	45.995	100,0	-
	2022	0	0,0	0	0,0	151.000	100,0	0	0,0	0	0,0	151.000	100,0	▲ 228,3
3. Diseño	2020	0	0,0	630.885	89,1	77.500	10,9	0	0,0	0	0,0	708.385	100,0	-
	2022	0	0,0	1.164.271	100,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	1.164.271	100,0	▲ 64,4
4. Publicidad y marketing	2020	0	0,0	6.607.873	75,4	2.154.750	24,6	0	0,0	0	0,0	8.762.623	100,0	-
	2022	0	0,0	7.723.152	88,7	986.619	11,3	0	0,0	0	0,0	8.709.771	100,0	▼ 0,6
6. Arquitectura	2020	0	0,0	1.929.154	59,7	198.941	6,2	826.878	25,6	277.587	8,6	3.232.559	100,0	-
	2022	0	0,0	1.969.014	56,4	893.791	25,6	245.562	7,0	380.741	10,9	3.489.108	100,0	▲ 7,9
7. Gastronomía creativa	2020	0	0,0	100.000	20,0	400.000	80,0	0	0,0	0	0,0	500.000	100,0	-
	2022	0	0,0	0	0,0	550.000	52,4	0	0,0	500.000	47,6	1.050.000	100,0	▲ 110,0
0. Sector ICC	2020	0	0,0	453.472	37,9	744.234	62,1	0	0,0	0	0,0	1.197.706	100,0	-
	2022	0	0,0	163.659	11,3	1.280.998	88,7	0	0,0	0	0,0	1.444.657	100,0	▲ 20,6
Total	2020	6.462	0,0	13.800.270	21,3	49.834.003	77,0	826.878	1,3	277.587	0,4	64.745.200	100,0	-
	2022	950.009	1,2	14.276.184	17,6	64.213.486	79,0	245.562	0,3	1.586.411	2,0	81.271.652	100,0	▲ 25,5

Diputaciones forales

El gasto realizado por las diputaciones forales en cada sector creativo se distribuye de la siguiente manera en cuanto a capítulos económicos:

Industrias de la lengua:

en total, se han destinado 2,9 millones de euros al sector: algo más de la mitad del gasto (el 52 %) pertenece a gastos de personal del capítulo I de la clasificación económica: en total este gasto asciende a 1,5 millones de euros, se trata de prácticamente en su totalidad de gasto de personal vinculado a la actividad de traducción de las propias diputaciones forales (gasto de personal de traductores y traductoras). Otra parte importante del gasto pertenece a gasto corriente en bienes y servicios (1,2 millones de euros, el 40 %), de los cuales 883 mil euros pertenecen a contrataciones relacionadas con trabajos de traducción y 272 mil euros a gastos vinculados a la enseñanza de idiomas. Las transferencias al sector de Industrias de la lengua ascienden a 221 mil euros (91 mil euros en transferencias corrientes y 130 mil euros en transferencias de capital).

Videojuegos:

la totalidad del gasto del sector pertenece al capítulo VI de transferencias corrientes: 71 mil euros.

**Diseño:**

el gasto en el sector Diseño se divide en los capítulos II de gastos corrientes en bienes y servicios y el capítulo IV de transferencias corrientes. Los gastos en bienes y servicios ascienden a 227 mil euros (el 47 % del gasto) y las transferencias corrientes a 258 mil euros (el 53 % del gasto).

Publicidad y marketing:

todo el gasto realizado en este sector se clasifica en el capítulo II de gasto corriente en bienes y servicios (6,2 millones de euros): detrás de esta cantidad se encuentran partidas relacionadas con la contratación de empresas publicitarias para llevar a cabo acciones publicitarias y campañas de promoción de las entidades.

Moda:

la totalidad del gasto del sector pertenece al capítulo VI de transferencias corrientes: 239 mil euros.

Arquitectura:

se han destinado al sector 15,8 millones de euros: más de 8 de cada 10 euros destinados al sector se clasifican en el capítulo VI de inversiones reales. En total las inversiones ascienden a 12,9 millones de euros y se trata de proyectos y estudios realizados en el sector. El gasto corriente en bienes y servicios asciende a casi 2 millones de euros (13 % del gasto) y el gasto de personal a 777 mil euros (5 % del gasto). Se han transferido 244 mil euros: 214 mil euros son transferencias de capital y 30 mil euros transferencias corrientes.

Gastronomía creativa:

la totalidad del gasto en Gastronomía creativa se clasifica en el capítulo de transferencias corrientes (242 mil euros) y se trata de transferencias realizadas por las distintas diputaciones forales a la Fundación Basque Culinary Center.

Sector transversal ICC:

todo el gasto incluido en este sector, 732 mil euros, es gasto vinculado a transferencias: 7 de cada 10 euros del gasto pertenecen al capítulo IV de transferencias corrientes (500 mil euros) y el resto, 231 mil euros, a transferencias de capital.



Tabla 11. Gasto destinado a cada sector creativo por las diputaciones forales, por capítulo económico, 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Cap. I. Gastos de personal		Cap. II. Gastos corrientes en bienes y servicios		Cap. IV. Transferencias corrientes		Cap. VI. Inversiones reales		Cap. VII. Transferencias de capital		Total		
		€	%	€	%	€	%	€	%	€	%	€	%	% evolución
1. Industrias de la lengua	2020	1.625.703	49,4	1.111.707	33,8	520.920	15,8	0	0,0	30.000	0,9	3.288.331	100,0	-
	2022	1.510.568	52,3	1.155.117	40,0	91.200	3,2	0	0,0	130.000	4,5	2.886.885	100,0	▼ 12,2
2. Videojuegos	2020	0	0,0	0	0,0	181.258	100,0	0	0,0	0	0,0	181.258	100,0	-
	2022	0	0,0	0	0,0	71.415	100,0	0	0,0	0	0,0	71.415	100,0	▼ 60,6
3. Diseño	2020	0	0,0	235.382	47,7	257.770	52,3	0	0,0	0	0,0	493.152	100,0	-
	2022	0	0,0	226.815	46,8	257.503	53,2	0	0,0	0	0,0	484.318	100,0	▼ 1,8
4. Publicidad y marketing	2020	0	0,0	6.018.255	99,7	18.946	0,3	0	0,0	0	0,0	6.037.201	100,0	-
	2022	0	0,0	6.156.665	100,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	6.156.665	100,0	▲ 2,0
5. Moda	2020	0	0,0	0	0,0	375.020	100,0	0	0,0	0	0,0	375.020	100,0	-
	2022	0	0,0	0	0,0	239.200	100,0	0	0,0	0	0,0	239.200	100,0	▼ 36,2
6. Arquitectura	2020	2.238.855	21,1	32.575	0,3	0	0,0	7.703.693	72,7	625.632	5,9	10.600.755	100,0	-
	2022	776.952	4,9	1.973.871	12,5	30.000	0,2	12.852.043	81,1	213.534	1,3	15.846.400	100,0	▲ 49,5
7. Gastronomía creativa	2020	0	0,0	0	0,0	100.000	84,2	0	0,0	18.750	15,8	118.750	100,0	-
	2022	0	0,0	0	0,0	241.890	100,0	0	0,0	0	0,0	241.890	100,0	▲ 103,7
0. Sector ICC	2020	0	0,0	0	0,0	339.632	60,4	0	0,0	222.800	39,6	562.432	100,0	-
	2022	0	0,0	0	0,0	500.195	68,4	0	0,0	231.482	31,6	731.677	100,0	▲ 30,1
Total	2020	3.864.559	17,8	7.397.918	34,2	1.793.546	8,3	7.703.693	35,6	897.182	4,1	21.656.898	100,0	-
	2022	2.287.520	8,6	9.512.468	35,7	1.431.403	5,4	12.852.043	48,2	575.016	2,2	26.658.450	100,0	▲ 23,1

Ayuntamientos

El gasto realizado por los ayuntamientos en cada sector creativo se distribuye de la siguiente manera en cuanto a capítulos económicos:

Industrias de la lengua:

los ayuntamientos de la CAE han destinado 21,4 millones de euros a Industrias de la lengua. La mitad del gasto del sector pertenece al capítulo I de gastos de personal: en total, el gasto de personal en Industrias de la lengua asciende a 10,8 millones de euros (51 % del gasto). Analizando dicho gasto se observa que la mayor parte del gasto es gasto vinculado a la enseñanza de euskera, en concreto, 8,8 millones de euros (este gasto aumenta en 2,5 millones desde la edición de 2020); el gasto de personal relacionado con la traducción asciende a 2 millones de euros (cifra muy similar a la pasada edición). Después del gasto de personal el siguiente capítulo económico de mayor gasto dentro del sector son las transferencias corrientes (transferencias a euskaltegis o centros de enseñanza del euskera, ayudas y subvenciones para el aprendizaje del euskera, etc.): en total, los ayuntamientos de la CAE han transferido 8,4 millones de euros (39 % del gasto). El 10 % del gasto, 2,2 millones de euros, son gastos corrientes en bienes y servicios, de los cuales 1,4 millones de euros son gastos relacionados con la enseñanza del euskera, y 719 mil euros, vinculados a la traducción.

**Videojuegos:**

la totalidad del gasto del sector pertenece al capítulo II de gastos corrientes en bienes y servicios: 70 mil euros.

Diseño:

se han destinado al sector 893 mil euros. Casi 3 de cada 4 euros destinados al sector se clasifican en el capítulo II de gastos corrientes en bienes y servicios (657 mil euros); el 15 % del gasto son inversiones reales (138 mil euros); el 6 % transferencias corrientes (57 mil euros) y el 5 % gastos de personal (42 mil euros).

Publicidad y marketing:

el gasto total destinado al sector asciende a 10,7 millones de euros. El 98 % del gasto realizado en el sector se clasifica en el capítulo II de gasto corriente en bienes y servicios (10,5 millones de euros), y se trata de gasto vinculado a la contratación de empresas de publicidad y comunicación.

Arquitectura:

los ayuntamientos de la CAE han destinado al sector 17,6 millones de euros. La mitad de este gasto pertenece a gastos de personal (8,9 millones de euros) y se trata del gasto de personal propio vinculado a la actividad de arquitectura. Una cuarta parte del gasto, 4,4 millones de euros, se clasifica en el capítulo VI de inversiones reales; un 18 % en gastos corrientes en bienes y servicios (3,2 millones de euros); y el resto, el 6 %, en transferencias, tanto corrientes como de capital.



Tabla 12. Gasto destinado a cada sector creativo por los ayuntamientos, por capítulo económico, 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Cap. I. Gastos de personal		Cap. II. Gastos corrientes en bienes y servicios		Cap. IV. Transferencias corrientes		Cap. VI. Inversiones reales		Cap. VII. Transferencias de capital		Total				
		€	%	€	%	€	%	€	%	€	%	€	%	€	%	% evolución
1. Industrias de la lengua	2020	8.341.752	47,0	1.707.107	9,6	7.678.199	43,3	2.209	0,0	17.711	0,1	17.746.979	100,0	-	-	
	2022	10.833.002	50,5	2.212.183	10,3	8.376.645	39,1	336	0,0	11.973	0,1	21.434.138	100,0	▲ 20,8	-	
2. Videojuegos	2020	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	100,0	-
	2022	0	0,0	70.219	100,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	70.219	100,0	0	-	
3. Diseño	2020	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	100,0	-
	2022	42.140	4,7	656.790	73,5	56.949	6,4	137.521	15,4	0	0,0	893.400	100,0	0	-	
4. Publicidad y marketing	2020	184.383	2,0	9.102.005	97,6	7.830	0,1	31.984	0,3	0	0,0	9.326.201	100,0	-	-	
	2022	187.189	1,8	10.479.129	98,2	3.479	0,0	0	0,0	0	0,0	10.669.797	100,0	▲ 14,4	-	
5. Moda	2020	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	100,0	-
	2022	0	0,0	0	0,0	37.500	100,0	0	0,0	0	0,0	37.500	100,0	0	-	
6. Arquitectura	2020	10.062.935	59,8	2.426.022	14,4	684.397	4,1	3.214.509	19,1	450.000	2,7	16.837.862	100,0	-	-	
	2022	8.900.837	50,7	3.215.869	18,3	673.040	3,8	4.404.383	25,1	358.039	2,0	17.552.168	100,0	▲ 4,2	-	
7. Gastronomía creativa	2020	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	100,0	-
	2022	0	0,0	3.412	100,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	3.412	100,0	0	-	
Total		18.598.919	42,0	13.574.293	30,6	8.388.426	18,9	3.299.753	7,4	467.711	1,1	44.329.102	100,0	-	-	
		19.963.168	39,4	16.637.602	32,8	9.147.613	18,1	4.542.240	9,0	370.012	0,7	50.660.635	100,0	▲ 14,3	-	

Organismos autónomos y sociedades públicas

El gasto realizado por los organismos autónomos y sociedades públicas en cada sector creativo se distribuye de la siguiente manera en cuanto a capítulos económicos:

Industrias de la lengua:

se han destinado al sector 54,4 millones de euros. Mas de 3 de cada 4 euros, 41,5 millones de euros, son transferencias corrientes, de los cuales 39,9 millones de euros pertenecen a HABE (subvenciones otorgadas a los euskaltegis). El capítulo II de gasto corriente en bienes y servicios asciende a 8,4 millones de euros (15 % del gasto) y detrás de este gasto, que en su mayoría pertenece a HABE (8,2 millones de euros), hay partidas vinculadas al suministro y mantenimiento, colaboraciones, cursos, convenios, etc. El gasto de personal asciende a 4,3 millones de euros (8 % del gasto) y se trata de gasto de personal de HABE.

Videojuegos:

casi la totalidad del gasto realizado en el sector (15 mil euros) son transferencias corrientes.

Diseño:

se han destinado al sector 335 mil euros y se divide en dos capítulos económicos: capítulo II de gasto corriente en bienes y servicios (195 mil euros y 58 % del gasto) y capítulo IV de transferencias corrientes (140 mil euros y 42 % del gasto).

Publicidad y marketing:

la totalidad del gasto realizado en este sector (1,4 millones de euros) se clasifica en el capítulo II de bienes corrientes y servicios, y se trata de gasto vinculado a la contratación de servicios de publicidad y propaganda de distintas entidades.

Moda:

la totalidad del gasto realizado en el sector (125 mil euros) se transfieren a otras entidades desde el capítulo IV de transferencias corrientes.

Arquitectura:

la totalidad del gasto realizado en el sector (82 mil euros) se clasifica en el capítulo II de bienes corrientes y servicios.

Gastronomía creativa:

la totalidad del gasto realizado en el sector (363 mil euros) se clasifica en el capítulo IV de transferencias corrientes.

Tabla 13. Gasto destinado a cada sector creativo por los organismos autónomos y sociedades públicas, por capítulo económico. 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Cap. I. Gastos de personal	Cap. II. Gastos corrientes en bienes y servicios	Cap. III. Gastos financieros	Cap. IV. Transferencias corrientes	Cap. VI. Inversiones reales	Cap. VII. Transferencias de capital	Total	% evolución
1. Industrias de la lengua	2020	3.983.307	8,3	6.649.493	13,9	0	0,0	37.145.913	77,6
1. Industrias de la lengua	2022	4.310.054	7,9	8.364.850	15,4	84	0,0	41.459.403	76,2
2. Videojuegos	2020	0	0,0	0	0,0	0	0,0	55.000	100,0
2. Videojuegos	2022	0	0,0	1.100	7,1	0	0,0	14.500	92,9
3. Diseño	2020	0	0,0	110.475	45,9	0	0,0	130.000	54,1
3. Diseño	2022	0	0,0	195.330	58,3	0	0,0	140.000	41,7
4. Publicidad y marketing	2020	0	0,0	1.091.919	100,0	0	0,0	0	0,0
4. Publicidad y marketing	2022	0	0,0	1.412.909	100,0	0	0,0	0	0,0
5. Moda	2020	0	0,0	94.588	70,3	0	0,0	40.000	29,7
5. Moda	2022	0	0,0	0	0,0	0	0,0	125.000	100,0
6. Arquitectura	2020	0	0,0	8.274	100,0	0	0,0	0	0,0
6. Arquitectura	2022	0	0,0	81.901	100,0	0	0,0	0	0,0
7. Gastronomía creativa	2020	0	-	0	-	0	-	0	-
7. Gastronomía creativa	2022	0	0,0	0	0,0	0	0,0	363.000	100,0
Total	2020	3.983.307	8,1	7.954.751	16,1	0	0,0	37.370.913	75,7
Total	2022	4.310.054	7,6	10.056.090	17,7	84	0,0	42.101.903	74,2
								66.660	0,1
								186.295	0,3
								108.923	0,2
								54.429.609	100,0
								47.869.373	100,0
								24.000	0,1
								0	0,0
								15.600	100,0
								240.475	100,0
								335.330	100,0
								1.091.919	100,0
								1.412.909	100,0
								134.588	100,0
								125.000	100,0
								8.274	100,0
								81.901	100,0
								0	100,0
								363.000	100,0
								49.399.630	100,0
								24.000	0,0
								108.923	0,2
								56.763.349	100,0
									▲ 14,9

GASTO CONSOLIDADO EN SECTORES CREATIVOS





C.1 Consolidación en destino y flujos de transferencias por niveles de administración

Con el fin de evitar la doble contabilización de las partidas, se ha llevado a cabo un proceso de consolidación del gasto, lo que permite ofrecer un retrato nítido del gasto en sectores creativos para el conjunto de la CAE. Para el proceso de consolidación se ha optado por consolidar el gasto en destino, es decir se mantiene el gasto en la entidad ejecutora del gasto y se eliminan las transferencias y subvenciones en su origen. El proceso de consolidación así realizado ofrece el nivel más afinado del detalle del destino del gasto y su distribución económica.

Para llevar a cabo este tipo de consolidación la transferencia sigue unida a la entidad receptora de la misma y se le resta el importe duplicado a la entidad que lo financia.



Flujos de transferencias por niveles de administración

En 2022 las transferencias de las administraciones vascas a las entidades en sectores creativos ascendieron a un total de 52,2 millones de euros (las transferencias entre niveles de administración aumentaron casi un 20 % desde la pasada edición, en la cual ascendían a 43,6 millones de euros).

Casi la totalidad de las transferencias pertenece al sector de Industrias de la lengua (51,8 millones de euros) y entre estas transferencias la más importante en cuanto a cuantía es la transferencia del Gobierno Vasco al organismo HABE (transferencia de 46,5 millones de euros). 3,7 millones de euros se deben a transferencias realizadas por HABE a ayuntamientos de la CAE y 63 mil euros a transferencias de las diputaciones forales.

Después se sitúan las transferencias del sector Diseño, que ascienden a 211 mil euros y se trata de transferencias realizadas por las diputaciones forales, en su totalidad. Las transferencias de Arquitectura han sido de 64 mil euros, las de Moda 60 mil euros, las del sector transversal de las ICC 15 mil euros, y por último, las de Videojuegos a casi 15 mil euros.



Gráfico 8. Transferencias realizadas en cada sector creativo por cada nivel de administración (%). 2022


C.2 Gasto consolidado por sectores creativos

El gasto consolidado en sectores creativos asciende a 163.138.011 euros para el conjunto de la administración pública de la CAE. Respecto a la pasada edición, el gasto consolidado ha aumentado un 20 %, es decir, se han destinado a los sectores creativos 26,6 millones de euros más que en 2020.

Más de la mitad del gasto, 92,2 millones de euros, se han destinado al sector de Industrias de la lengua (esta cifra incrementa un 21 % desde 2020), y dentro de este sector 85 millones de euros pertenecen a gasto derivado de la enseñanza de idiomas. El gasto en actividades de traducción asciende a 7 millones de euros, y el gasto en otro tipo de actividades dentro del sector de Industrias de la lengua ha sido de 146 mil euros.

Le sigue Arquitectura, con 37 millones de euros (23 % del gasto). La evolución del gasto consolidado en el sector respecto a la edición de 2020 ha sido de un aumento del 21 %, como en el caso del sector anterior.

Y en tercer lugar se sitúa Publicidad y marketing con el 17 % del gasto total: 27 millones de euros (y un incremento del 7 % desde 2020).

Para el resto de los sectores el volumen de gasto es menor. Así, por ejemplo, el Diseño, recibe 2,7 millones de euros (ha incrementado un 58 % respecto a 2020); el sector transversal de las ICC suma un gasto de 2,2 millones de euros (incremento del 23 % respecto a 2020); la Gastronomía creativa, percibe 1,7 millones de euros (cifra que ha incrementado considerablemente desde la pasada edición, con un aumento del 168 %); y, por último, la Moda (con 342 mil euros) y los Videojuegos (con 294 mil euros).

Gráfico 9. Gasto consolidado destinado a cada sector creativo (€), 2022.

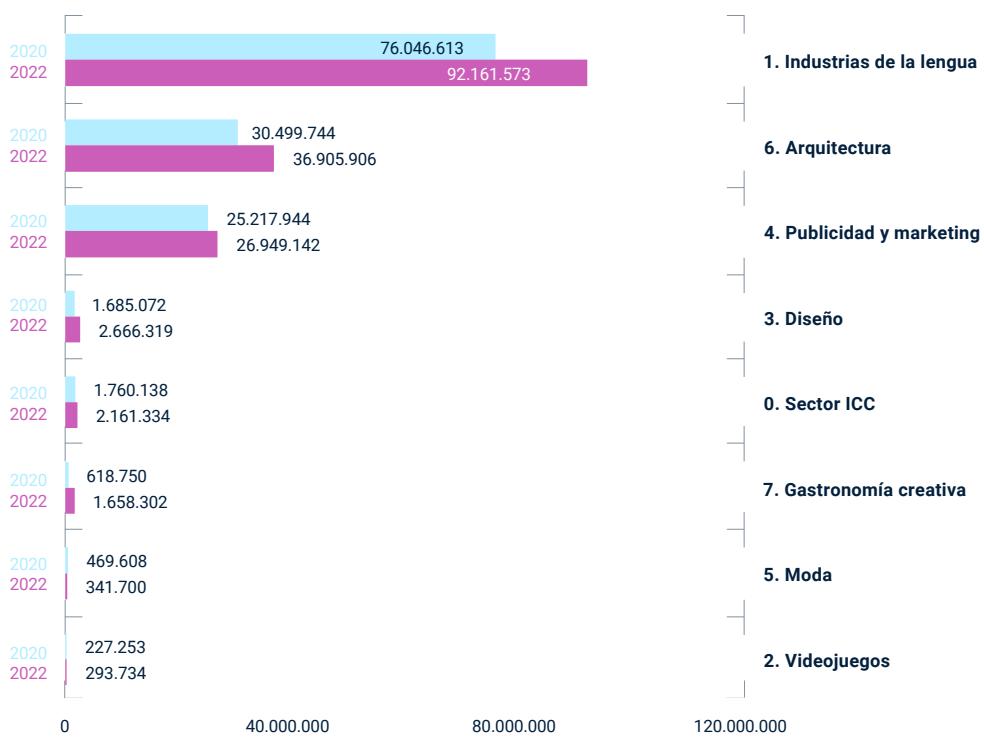


Tabla 14. Gasto consolidado destinado a cada sector creativo y su evolución, 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Cantidad (€)	%	Evolución 2020-2022 (%)
1. Industrias de la lengua	2020	76.046.613	55,70	-
	2022	92.161.573	56,49	 21,2
1.1. Traducción	2020	5.898.837	4,32	-
	2022	7.030.114	4,31	 19,2
1.2. Enseñanza de idiomas	2020	69.521.708	50,92	-
	2022	84.985.733	52,09	 22,2
1.3. Otros	2020	626.068	0,46	-
	2022	145.726	0,09	 -76,7
2. Videojuegos	2020	227.253	0,17	-
	2022	293.734	0,18	 29,3
3. Diseño	2020	1.685.072	1,23	-
	2022	2.666.319	1,63	 58,2
4. Publicidad y marketing	2020	25.217.944	18,47	-
	2022	26.949.142	16,52	 6,9
5. Moda	2020	469.608	0,34	-
	2022	341.700	0,21	 -27,2
6. Arquitectura	2020	30.499.744	22,34	-
	2022	36.905.906	22,62	 21,0
7. Gastronomía creativa	2020	618.750	0,45	-
	2022	1.658.302	1,02	 168,0
0. Sector ICC	2020	1.760.138	1,29	-
	2022	2.161.334	1,32	 22,8
Total	2020	136.525.122	100,00	-
	2022	163.138.011	100,00	 19,5

C.3 Gasto consolidado por niveles de administración

A continuación, se analizará el gasto consolidado por sectores creativos y nivel de administración que ejecuta el gasto. Algo más de la mitad del gasto consolidado en sectores creativos de la CAE pertenece al Gobierno Vasco. En concreto esta entidad ha gestionado en 2022 el 51 % del gasto consolidado total, 84,8 millones de euros (cifra que incrementa un 21 % respecto a 2020). La mayor parte de este gasto se clasifica en el sector de Industrias de la lengua (67,7 millones de euros).

Los ayuntamientos de la CAE han gestionado el 32 % del gasto consolidado en sectores creativos: exactamente 51,7 millones de euros (un 16 % más que en 2020). Este gasto se divide principalmente en tres sectores: Industrias de la lengua (21,6 millones de euros), Arquitectura (17,6 millones de euros) y Publicidad y marketing (11 millones de euros).

El gasto consolidado de las diputaciones forales asciende a 26,6 millones de euros (un 16 % más que en la pasada edición). Destaca el sector Arquitectura, con 15,8 millones de euros destinados al mismo.

El gasto consolidado del Gobierno Vasco prevalece en cinco de los ocho sectores analizados: Industrias de la lengua, donde casi 3 de cada 4 euros destinados al sector pertenecen al Gobierno Vasco; en el sector transversal de las ICC el 66 % del gasto; en Gastronomía creativa el 63 %, en Videojuegos el 51 % y en Diseño el 44 %.

Los ayuntamientos de la CAE destacan en Arquitectura, con el 48 % del gasto en el sector ejecutado por este nivel de administración (17,6 millones de euros) y en Publicidad y marketing, con el 41 % del gasto (10,9 millones de euros).

Las diputaciones forales destacan en Moda, con el 70 % del gasto destinado al sector (239 mil euros).

Gráfico 10. Gasto consolidado destinado a cada sector creativo, por niveles de administración (%). 2022

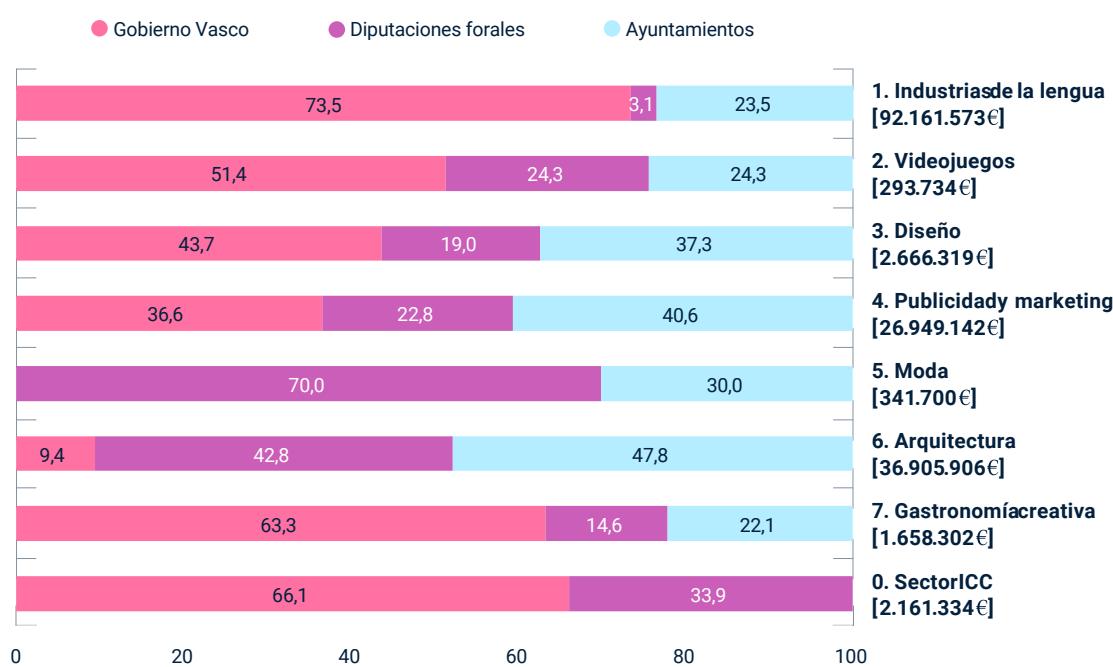


Tabla 15. Gasto consolidado destinado a cada sector creativo y su evolución, 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Gobierno Vasco			Diputaciones forales			Ayuntamientos			Total		
		Cantidad (€)	%	Evolución 2020/2022 (%)	Cantidad (€)	%	Evolución 2020/2022 (%)	Cantidad (€)	%	Evolución 2020/2022 (%)	Cantidad (€)	%	Evolución 2020/2022 (%)
1. Industrias de la lengua	2020	54.980.688	72,3	-	3.247.563	4,3	-	17.818.362	23,4	-	76.046.613	100,0	-
	2022	67.701.091	73,5	23,1	2.836.262	3,1	-12,7	21.624.220	23,5	21,4	92.161.573	100,0	▲ 21,2
2. Videojuegos	2020	45.995	20,2	-	181.258	79,8	-	0	0,0	-	227.253	100,0	-
	2022	151.000	51,4	228,3	71.415	24,3	-60,6	71.319	24,3	-	293.734	100,0	▲ 29,3
3. Diseño	2020	708.385	42,0	-	555.460	33,0	-	421.228	25,0	-	1.685.072	100,0	-
	2022	1.164.271	43,7	64,4	507.230	19,0	-8,7	994.818	37,3	136,2	2.666.319	100,0	▲ 58,2
4. Publicidad y marketing	2020	9.528.491	37,8	-	6.191.391	24,6	-	9.498.062	37,7	-	25.217.944	100,0	-
	2022	9.861.405	36,6	3,5	6.156.665	22,8	-0,6	10.931.072	40,6	15,1	26.949.142	100,0	▲ 6,9
5. Moda	2020	0	0,0	-	375.020	79,9	-	94.588	20,1	-	469.608	100,0	-
	2022	0	0,0	0,0	239.200	70,0	-36,2	102.500	30,0	8,4	341.700	100,0	▼ 27,2
6. Arquitectura	2020	3.155.778	10,3	-	10.497.829	34,4	-	16.846.136	55,2	-	30.499.744	100,0	-
	2022	3.477.108	9,4	10,2	15.794.728	42,8	50,5	17.634.070	47,8	4,7	36.905.906	100,0	▲ 21,0
7. Gastronomía creativa	2020	500.000	80,8	-	118.750	19,2	-	0	0,0	-	618.750	100,0	-
	2022	1.050.000	63,3	110,0	241.890	14,6	103,7	366.412	22,1	-	1.658.302	100,0	▲ 168,0
0. Sector ICC	2020	1.197.706	68,0	-	562.432	32,0	-	0	0,0	-	1.760.138	100,0	-
	2022	1.429.657	66,1	19,4	731.677	33,9	30,1	-	-	-	2.161.334	100,0	▲ 22,8
Total	2020	70.117.043	51,4	-	21.729.703	15,9	-	44.678.377	32,7	-	136.525.122	100,0	-
	2022	84.834.532	52,0	▲ 21,0	26.579.068	16,3	▲ 22,3	51.724.411	31,7	▲ 15,8	163.138.011	100,0	▲ 19,5

C.4 Gasto consolidado por naturaleza económica

Al igual que en el gasto liquidado en sectores creativos, en el gasto consolidado también prevalece el gasto corriente frente al gasto de capital y al gasto en activos y pasivos financieros, en todos los sectores creativos.

En el análisis del gasto consolidado total a nivel de la CAE, se observa que la mayor parte del gasto se distribuye en dos capítulos económicos: por una parte, el capítulo IV de transferencias corrientes, con 65,4 millones de euros y el 40 % del gasto consolidado, y por otra parte, el capítulo II de gastos corrientes en bienes y servicios, con 50,5 millones de euros y el 31 % del gasto. Los gastos de personal abarcan el 17 % del gasto consolidado total, con 27,5 millones de euros; las inversiones reales el 11 %, con 17,8 millones de euros; y las transferencias de capital un 1 %, con 1,9 millones de euros.

En cuanto a la evolución del gasto consolidado de los distintos capítulos económicos, respecto a la edición de 2020, se observa que han aumentado considerablemente las inversiones reales, pasando de 11,9 millones de euros a 17,8 millones de euros (aumento del 50 %) y vinculado sobre todo al aumento de las inversiones del sector Arquitectura. Todos los demás capítulos también han visto incrementado el gasto, siendo el siguiente mayor incremento el que se da en las transferencias: aumento del 28 % en las de capital, y aumento del 21 % en las transferencias corrientes.

Destacan las transferencias corrientes en casi todos los sectores creativos analizados: en Moda, la totalidad del gasto se concentra en este capítulo económico; en el sector transversal de las ICC, el 82 % del gasto (81,8 millones de euros); en Videojuegos, el 76 % del gasto (222 mil euros); en Gastronomía creativa, el 70 % del gasto (1,2 millones de euros), y en Industrias de la lengua, el 64 % del gasto (59,1 millones de euros).

En Publicidad y marketing y Diseño, la mayor parte del gasto pertenece al capítulo II de gastos corrientes en bienes y servicios: el 96 % en el primer sector (25,8 millones de euros) y el 84 % en el segundo (2,2 millones de euros).

En el sector Arquitectura, el gasto consolidado está más repartido en distintos capítulos económicos: así, el 47 % del gasto son inversiones reales (17,5 millones de euros), el 26 % gastos de personal (10 millones de euros) y el 20 % gastos corrientes en bienes y servicios (7,2 millones de euros).

Tabla 16. Gasto consolidado destinado a cada sector creativo por el conjunto de la administración pública de la CAE, por capítulo económico, 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Cap. I. Gastos de personal	Cap. II. Gastos corrientes en bienes y servicios	Cap. III. Gastos financieros	Cap. IV. Transferencias corrientes	Cap. VI. Inversiones reales
		€ % Evolución 2020/2022 (%)	Cantidad (%) Evolución 2020/2022 (%)	Cantidad (%) Evolución 2020/2022 (%)	Cantidad (%) Evolución 2020/2022 (%)	Cantidad (%) Evolución 2020/2022 (%)
1. Industrias de la lengua	2020	13.957.224 18,4	- 13.547.195 17,8	0 0,0	- 48.412.922 63,7	- 68.870 0,1
	2022	17.603.632 19,1	- 14.988.238 16,3	84 0,0	- 59.132.092 64,2	- 186.631 0,2
1. Traducción	2020	3.627.307 61,5	- 2.218.455 37,6	0 0,0	- 53.075 0,9	0 0,0
	2022	3.547.984 50,5	- 2.901.630 41,3	0 0,0	- 580.500 8,3	0 0,0
2. Enseñanza de idiomas	2020	10.329.917 14,9	- 10.777.672 15,5	0 0,0	- 48.314.847 69,5	68.870 0,1
	2022	14.055.649 16,5	- 12.017.265 14,1	84 0,0	- 58.505.208 68,8	186.631 0,2
3. Otros	2020	0 0,0	- 551.068 88,0	0 0,0	- 45.000 7,2	0 0,0
	2022	0 0,0	- 69.342 47,6	0 0,0	- 46.384 31,8	0 0,0
2. Videojuegos	2020	0 0,0	- 0 0,0	0 0,0	- 227.253 100,0	0 0,0
	2022	0 0,0	- 71.319 24,3	0 0,0	- 222.415 75,7	0 0,0
3. Diseño	2020	9.850 0,6	- 1.315.901 78,1	0 0,0	- 308.270 18,3	51.051 3,0
	2022	42.140 1,6	- 2.243.206 84,1	0 0,0	- 243.452 9,1	137.521 5,2
4. Publicidad y marketing	2020	184.383 0,7	- 22.820.052 90,5	0 0,0	- 2.181.526 8,7	31.984 0,1
	2022	187.189 0,7	- 25.771.855 95,6	0 0,0	- 990.098 3,7	0 0,0
5. Moda	2020	0 0,0	- 94.588 20,1	0 0,0	- 375.020 79,9	0 0,0
	2022	0 0,0	- 0 0,0	0 0,0	- 341.700 100,0	0 0,0
6. Arquitectura	2020	12.301.790 40,3	- 4.396.025 14,4	0 0,0	- 862.640 2,8	11.745.079 38,5
	2022	9.677.789 26,2	- 7.240.655 19,6	0 0,0	- 1.584.831 4,3	17.501.988 47,4
7. Gastronomía creativa	2020	0 0,0	- 100.000 16,2	0 0,0	- 500.000 80,8	0 0,0
	2022	0 0,0	- 3.412 0,2	0 0,0	- 1.154.890 69,6	0 0,0
0. Sector ICC	2020	0 0,0	- 453.472 25,8	0 0,0	- 1.083.866 61,6	0 0,0
	2022	0 0,0	- 163.659 7,6	0 0,0	- 1.766.193 81,7	0 0,0
Total	2020	26.453.247 19,4	- 42.727.232 31,3	0 0,0	- 53.951.497 39,5	11.896.984 8,7
	2022	27.510.751 16,9	- 50.482.343 30,9	84 0,0	- 65.435.671 40,1	17.826.140 10,9
		▲ 4,0	▲ 18,2	▲ 21,3	▲ 49,8	
		Cap. VII. Transferencias de capital	Cap. VIII. Activos financieros	Total		
		Cantidad (%) Evolución 2020/2022 (%)	Cantidad (%) Evolución 2020/2022 (%)	Cantidad (%) Evolución 2020/2022 (%)		
		€ %	€ %	€ %		
		36.403 0,0	24.000 0,0	76.046.613 100,0		
		250.896 0,3	0 0,0	92.161.573 100,0	▲ 21,2	
		0 0,0	0 0,0	5.898.837 100,0	-	
		0 0,0	0 0,0	7.030.114 100,0	▲ 19,2	
		6.403 0,0	24.000 0,0	69.521.708 100,0	-	
		220.896 0,3	0 0,0	84.985.733 100,0	▲ 22,2	
		33.499,9	-100,0	626.068 100,0	-	
		30.000 4,8	0 0,0	145.726 100,0	▼ 76,7	
		30.000 20,6	0 0,0	227.253 100,0	-	
		0 0,0	0 0,0	293.734 100,0	▲ 29,3	
		0 0,0	0 0,0	1.685.072 100,0	-	
		0 0,0	0 0,0	2.666.319 100,0	▲ 58,2	
		0 0,0	0 0,0	25.217.944 100,0	-	
		0 0,0	0 0,0	26.949.142 100,0	▲ 6,9	
		0 0,0	0 0,0	469.608 100,0	-	
		0 0,0	0 0,0	341.700 100,0	▼ 27,2	
		1.194.210 3,9	0 0,0	30.499.744 100,0	-	
		900.643 2,4	-24,6	36.905.906 100,0	▲ 21,0	
		18.750 3,0	0 0,0	618.750 100,0	-	
		500.000 30,2	25.667	1.658.302 100,0	▲ 168,0	
		222.800 12,7	-	1.760.138 100,0	-	
		231.482 10,7	3,9	2.161.334 100,0	▲ 22,8	
		1.472.163 1,1	-	136.525.122 100,0	-	
		1.883.021 1,2	▲ 27,9	163.138.011 100,0	▲ 19,5	

C.5 Gasto consolidado en sectores creativos por habitante

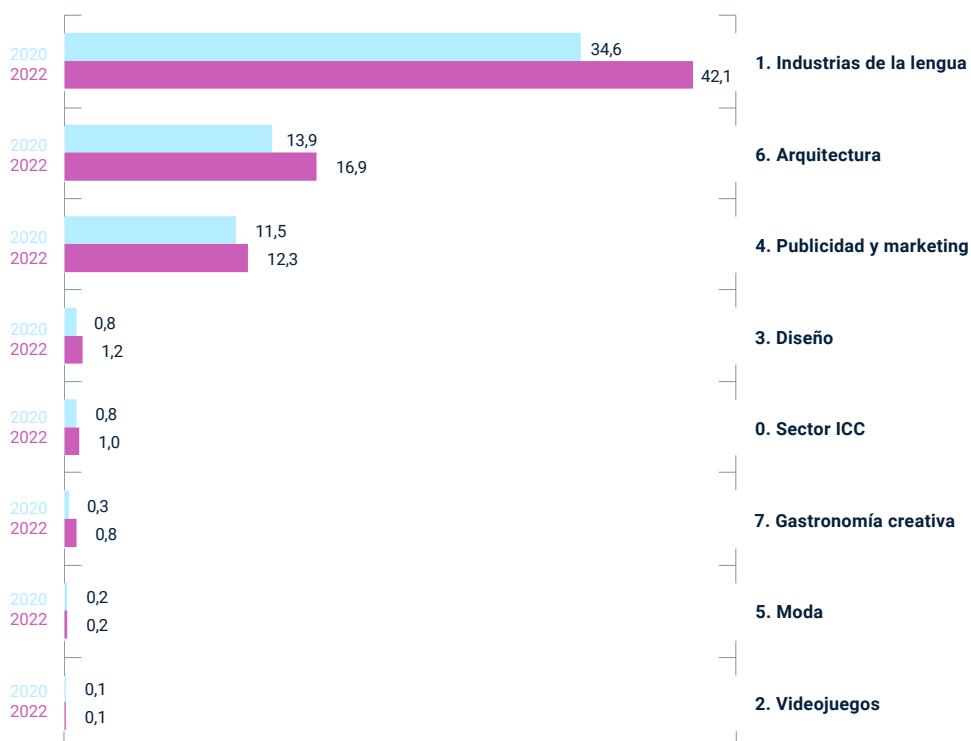
El gasto consolidado por habitante de la administración pública de la CAE para el conjunto de los sectores creativos es de 74,6 euros; es decir, se han destinado a los sectores creativos 12,5 euros más por habitante que en la pasada edición.

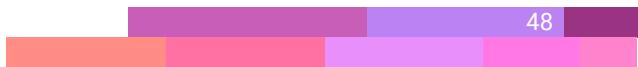
El mayor gasto pertenece al sector Industrias de la lengua, al que se han destinado 42,1 euros por cada habitante de la CAE, 7,5 euros más que en la pasada edición. Este incremento se debe al subsector de enseñanza de idiomas, cuyo gasto consolidado por habitante es de 38,9 euros por habitante (7,3 euros más que en la pasada edición).

Le sigue Arquitectura, con 16,9 euros por habitante (3 euros más por habitante que en 2020 destinados al sector); y a continuación Publicidad y marketing, con 12,3 euros por habitante (0,8 euros más por persona).

Los recursos destinados a los demás sectores creativos se sitúan entorno o por debajo de 1 euro por habitante.

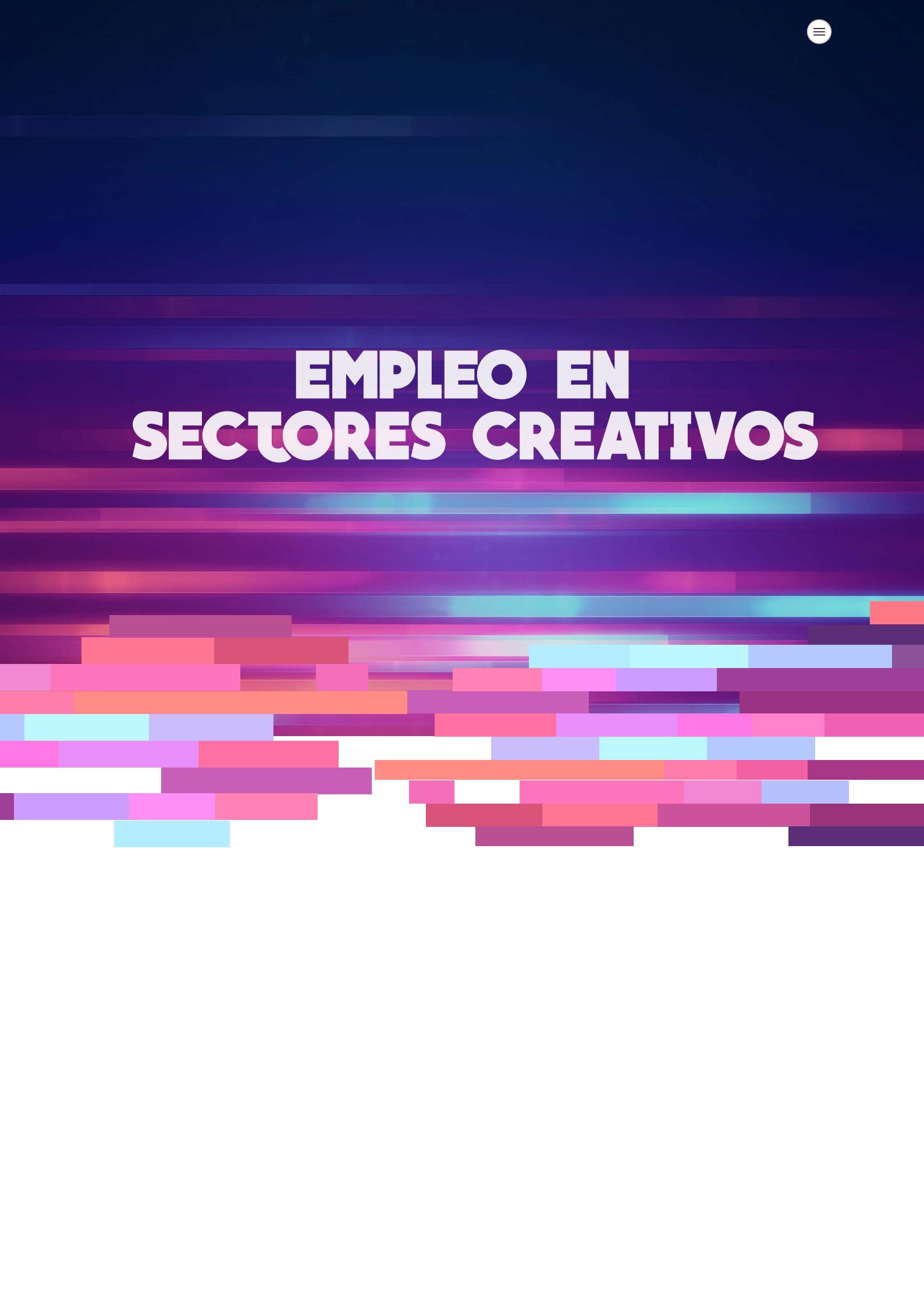
Gráfico 11. Gasto consolidado por habitante destinado a cada sector creativo (€), 2020-2022.



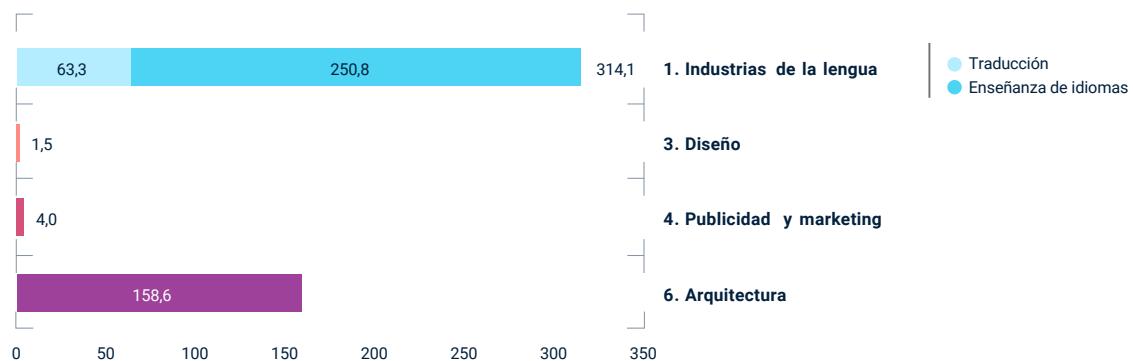

Tabla 17. Gasto consolidado por habitante destinado a cada sector creativo, 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Cantidad (€)	%	Evolución 2020-2022 (%)
1. Industrias de la lengua				
	2020	76.046.613	34,6	-
	2022	92.161.573	42,1	21,8
1.1. Traducción	2020	5.898.837	2,7	-
	2022	7.030.114	3,2	19,1
1.2. Enseñanza de idiomas	2020	69.521.708	31,6	-
	2022	84.985.733	38,9	23,0
1.3. Otros	2020	626.068	0,3	-
	2022	145.726	0,1	77,8
2. Videojuegos				
	2020	227.253	0,1	-
	2022	293.734	0,1	34,3
3. Diseño				
	2020	1.685.072	0,8	-
	2022	2.666.319	1,2	52,4
4. Publicidad y marketing				
	2020	25.217.944	11,5	-
	2022	26.949.142	12,3	7,2
5. Moda				
	2020	469.608	0,2	-
	2022	341.700	0,2	21,9
6. Arquitectura				
	2020	30.499.744	13,9	-
	2022	36.905.906	16,9	21,4
7. Gastronomía creativa				
	2020	618.750	0,3	-
	2022	1.658.302	0,8	152,8
0. Sector ICC				
	2020	1.760.138	0,8	-
	2022	2.161.334	1,0	23,6
Total		136.525.122	62,1	-
	2022	163.138.011	74,6	20,1

EMPLEO EN SECTORES CREATIVOS



En total, el sector creativo genera 478 puestos de trabajo en la administración pública de la CAE. Casi 2 de cada 3 puestos de trabajo generados pertenecen al sector de Industrias de la lengua: 63 puestos de trabajo en actividades vinculadas a la traducción y 251 puestos de trabajo ligados a la enseñanza del euskera. El empleo generado por el sector de la Arquitectura asciende a 159 puestos de trabajo.

Gráfico 12. Empleo por sector creativo.

Tabla 18. Empleo por sector creativo, 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Nº puestos de trabajo	%	Evolución 2020-2022 (%)
1. Industrias de la lengua	2020	264,0	52,7	-
	2022	314,1	65,7	▲ 19,0
1.1. Traducción	2020	73,1	14,6	-
	2022	63,3	13,2	▼ 13,4
1.2. Enseñanza de idiomas	2020	191,0	38,1	-
	2022	250,8	52,4	▲ 31,3
3. Diseño	2020	0,5	0,1	-
	2022	1,5	0,3	▲ 200,0
4. Publicidad y marketing	2020	4,5	0,9	-
	2022	4,0	0,8	▼ 11,1
6. Arquitectura	2020	232,0	46,3	-
	2022	158,6	33,2	▼ 31,6
Total	2020	501,0	100,0	-
	2022	478,2	100,0	▼ 4,6

Los ayuntamientos de la CAE han generado 356 puestos de trabajo en sectores creativos en 2022: más de la mitad pertenecen al sector de Industrias de la lengua (205 puestos de trabajo): 167 puestos de trabajo relacionados con la enseñanza de idiomas y 39 puestos de trabajo con la traducción. Los puestos de trabajo de Arquitectura ascienden a 146 en los ayuntamientos.

Los organismos autónomos y fundaciones generan 65 puestos de trabajo (relativos a la enseñanza de idiomas, en su totalidad); las diputaciones forales 38 puestos de trabajo y el Gobierno Vasco 19 puestos de trabajo.

Tabla 19. Empleo por sector creativo y niveles de administración, 2020-2022.

Sector creativo	Edición	Gobierno Vasco		Diputaciones forales		Ayuntamientos		Organismos autónomos, Sociedades Públicas y Fundaciones		Total	
		Nº puestos de trabajo	%	Nº puestos de trabajo	%	Nº puestos de trabajo	%	Nº puestos de trabajo	%	Nº puestos de trabajo	%
1. Industrias de la lengua	2020	0,0	-	35,5	48,8	-	159,7	44,4	-	69,0	100,0
	2022	19,0	100,0	24,7	65,3	-30,4	205,1	57,6	28,4	65,3	100,0
1.1 Traducción	2020	0,0	-	35,5	48,8	-	37,7	10,5	-	0,0	0,0
	2022	0,0	0,0	24,7	65,3	-30,4	38,6	10,8	2,4	0,0	0,0
1.2 Enseñanza de idiomas	2020	0,0	-	0,0	0,0	-	122,0	34,0	-	69,0	100,0
	2022	19,0	100,0	0,0	0,0	-	166,5	46,8	36,5	65,3	100,0
3. Diseño	2020	0,0	-	0,0	0,0	-	0,5	0,1	-	0,0	0,0
	2022	0,0	0,0	0,0	0,0	-	1,5	0,4	200,0	0,0	0,0
4. Publicidad y marketing	2020	0,0	-	0,0	0,0	-	4,5	1,3	-	0,0	0,0
	2022	0,0	0,0	0,0	0,0	-	4,0	1,1	-11,1	0,0	0,0
6. Arquitectura	2020	0,0	-	37,1	51,0	-	194,7	54,2	-	0,0	0,0
	2022	0,0	0,0	13,1	34,7	-64,7	145,5	40,9	-25,3	0,0	0,0
Total	2020	0,0	-	72,7	100,0	-	359,3	100,0	-	69,0	100,0
	2022	19,0	100,0	37,8	100,0	▼48,0	356,1	100,0	▼0,9	65,3	100,0

En cuanto a la distribución del empleo de los sectores creativos por género, casi de 6 de cada 10 puestos de trabajo pertenecen a mujeres, 284 puestos de trabajo en términos absolutos.

La proporción de mujeres es algo más elevada en el caso del sector de Industrias de la lengua, donde casi 2 de cada 3 puestos de trabajo pertenecen a mujeres (de 314 puestos de trabajo 202 pertenecen a mujeres).

En Arquitectura, la distribución entre hombres y mujeres está equilibrado, siendo la mitad de los puestos de trabajo de mujeres y la otra mitad de hombres (79 puestos de trabajo para cada género).



Gráfico 13. Empleo por género y sector creativo (%). 2022

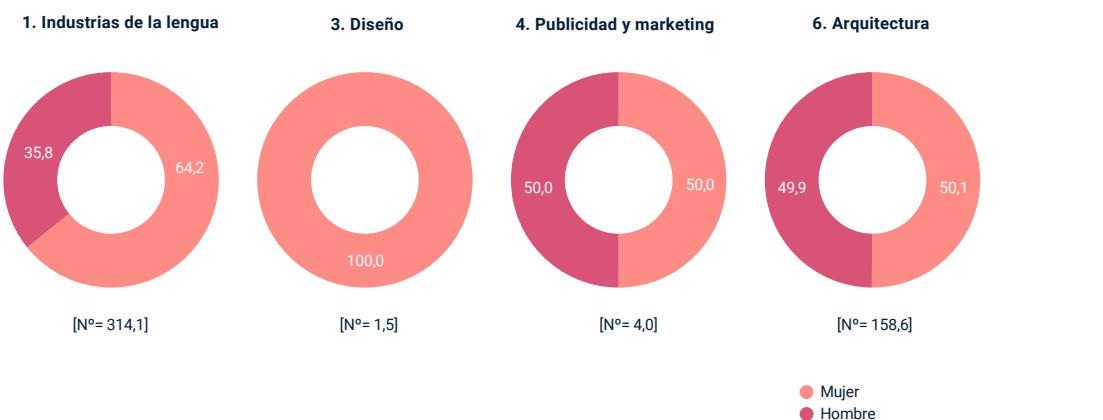
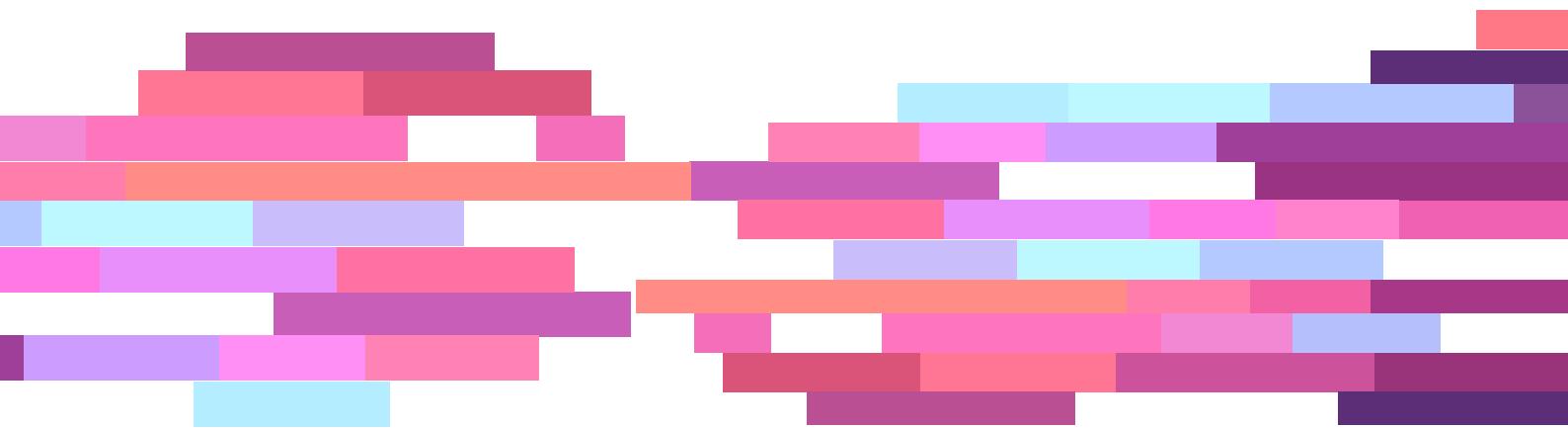


Tabla 20. Empleo por género y sector creativo, 2020-2022..

Sector creativo	Edición	Mujer		Hombre		Total	
		Nº puestos de trabajo	%	Nº puestos de trabajo	%	Nº puestos de trabajo	%
1. Industrias de la lengua	2020	65,6	-	90,9	34,4	264,2	100,0
	2022	64,2	16,3	112,6	35,8	314,1	100,0
3. Diseño	2020	0,0	-	0,5	100,0	0,5	100,0
	2022	100,0	-	0,0	0,0	1,5	100,0
4. Publicidad y marketing	2020	42,2	-	2,6	57,8	4,5	100,0
	2022	50,0	5,3	2,0	50,0	4,0	100,0
6. Arquitectura	2020	57,1	-	99,5	42,9	232,0	100,0
	2022	50,1	-40,1	79,2	49,9	158,6	100,0
Total	2020	61,4	-	193,4	38,6	501,0	100,0
	2022	59,5	-7,5	193,8	40,5	478,2	100,0

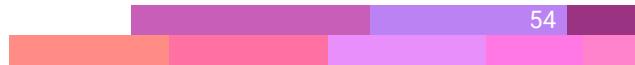
ANEXOS



1. Relación de entidades participantes en el estudio

Ayuntamientos de municipios de menos de 5.000 habitantes

Araba/Álava	Aramaio	Arraia-Maeztu
	Artziniega	Moreda de Álava/Moreda Araba
	Ayala/Aiara	Navaridas
	Berantevilla	Okondo
	Campezo/Kanpezu	Oyón-Oion
	Zigoitia	Peñacerrada-Urizaharra
	Kripan	Samaniego
	Kuartango	San Millán/Donemiliaga
	Elciego	Urkabustaiz
	Elvillar/Bilar	Harana/Valle de Arana
	Iruraiz-Gauna	Zalduondo
	Labastida/Bastida	Zuia
	Lapuebla de Labarca	Lantarón



Gipuzkoa	Abaltzisketa	Getaria
	Aizarnazabal	Idiazabal
	Alegia	Itsasondo
	Alkiza	Legorreta
	Altzo	Lizartza
	Amezketa	Mutiloa
	Anoeta	Ormaiztegi
	Arama	Soraluze-Placencia de las Armas
	Beizama	Leintz-Gatzaga
	Belauntza	Segura
	Berastegi	Zaldibia
	Berrobi	Mendaro
	Bidegoian	Baliarrain
	Zerain	Orendain
	Zizurkil	Altzaga
	Eskoriatza	
Bizkaia	Arrankudiaga	Mendexa
	Arrieta	Meñaka
	Bakio	Ugao-Miraballes
	Barrika	Morga
	Berriatua	Muxika
	Berriz	Mundaka
	Karrantza Harana/Valle de Carranza	Aulesti
	Artea	Otxandio
	Zeanuri	Sukarrieta
	Zeberio	Plentzia
	Ea	Errigoiti
	Etxebarria	Lezama
	Elantxobe	Ubide
	Galdames	Igorre
	Gamiz-Fika	Zaldibar
	Gatika	Zamudio
	Gordexola	Forua
	Lanestosa	Murueta
	Larrabetzu	Nabarniz
	Mallabia	Iurreta
	Mañaria	Ziortza-Bolibar
	Mendata	

Ayuntamientos de entre 5.000-20.000 habitantes
Araba/Álava

Amurrio
Laudio/Llodio
Salvatierra/Agurain

Gipuzkoa

Andoain	Oiartzun
Aretxabaleta	Pasaia
Azkoitia	Tolosa
Azpeitia	Urnieta
Beasain	Usurbil
Deba	Bergara
Elgoibar	Villabona
Hondarribia	Ordizia
Lazkao	Urretxu
Legazpi	Zumarraga
Lezo	Zumaia
Mutriku	Lasarte-Oria
Oñati	Astigarraga
Orio	

Bizkaia

Abadiño	Lekeitio
Abanto y Ciérvana-Abanto Zierbena	Markina-Xemein
Amorebieta-Etxano	Mungia
Arrigorriaga	Muskiz
Berango	Ondarroa
Bermeo	Valle de Trápaga-Trapagaran
Etxebarri	Ortuella
Elorrio	Sopelana
Ermua	Urduliz
Gorliz	Balmaseda
Güeñes	Zalla
Gernika-Lumo	Derio



Ayuntamientos de municipios de más de 20.000 habitantes

Gipuzkoa	Eibar	Arrasate/Mondragón
	Hernani	Errenteria
	Irun	Zarautz
Bizkaia	Barakaldo	Leioa
	Basauri	Portugalete
	Durango	Santurtzi
	Galdakao	Sestao
	Getxo	Erandio

Ayuntamientos de capitales

- Vitoria-Gasteiz
- Donostia / San Sebastián
- Bilbao

Diputaciones forales

- Arabako Foru Aldundia
- Gipuzkoako Foru Aldundia
- Bizkaiko Foru Aldundia

Eusko Jaurlaritza

- Eusko Jaurlaritza-Gobierno Vasco

Organismos autónomos y sociedades públicas

- CICC Tabakalera KGNZ
- Etxepare Euskal Institutua
- Donostia Sustapena - Fomento San Sebastián S.A.
- HABE - Helduen Alfabetatze eta Berreuskalduntzerako Erakundea
- BEAZ
- Bilbao Ekintza
- SPRI S.A.



2
0
2
4

Kulturaren Euskal Behatokiaren Estatistika
eta Azterketa Bilduma
Colección de Estadística y Estudios del
Observatorio Vasco de la Cultura

FINANCIACIÓN Y GASTO PÚBLICO EN SECTORES CREATIVOS

Informe CAE 2022



Kulturaren
Euskal Behatokia
Observatorio Vasco
de la Cultura