

# IKUSPEGIAK

## 2023ko Sormen Industrien estatistikako datuen irakurketa analitiko bat



EUSKO JAURLARITZA  
GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA  
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA  
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA



# IKUSPEGIAK

## 2023ko Sormen Industrien estatistikako datuen irakurketa analitiko bat



KULTURA ETA HIZKUNTZA  
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA  
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia

Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Vitoria-Gasteiz, 2026

Lan honen erregistro bibliografiko bat Eusko Jaurlaritzaren Liburutegi Nagusian  
kontsulta daiteke: <https://www.katalogoak.euskadi.eus/katalogobateratua>

**Argitaraldia:** 2026ko maiatza

© Euskal Autonomia Erkidegoko Administrazioa  
Kultura eta Hizkuntza Politika Saila

**Internet:** [www.euskadi.eus](http://www.euskadi.eus)

**Argitaratzailea:** Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia  
Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco  
Donostia-San Sebastián, 1 01010 Vitoria-Gasteiz

**Egilea:** Kulturaren Euskal Behatokia

**Koordinazio teknikoa:** ICC-CONSULTORS CULTURALS, SL

**Landa-lana:** SIADECO, S.COOP

**Diseinua eta maketazioa:** Miren Unzurrunzaga Schmitz

**Itzulpena:** Itzulpen Zerbitzu Ofiziala (IZO)

**ISBN:** 978-84-457-3868-9

<b>1.</b>	<b>Sarrera metodologikoa</b>	5
1.1.	Fitxa teknikoa	6
1.2.	Definizio kontzeptualak	7
<b>2.</b>	<b>Sormen-industriei buruzko zifrak</b>	8
2.1.	Sektore-dimentsioa	8
2.2.	Lurraldea	14
<b>3.</b>	<b>Dimentsioa eta iraunkortasuna</b>	18
3.1.	Industria-dimentsioa	18
3.2.	Iraunkortasuna	23
<b>4.</b>	<b>Sektoreen asimetriak eta profilak</b>	22
4.1.	Asimetriak	22
4.2.	Agenten profilak	25
<b>5.</b>	<b>Nazioartekotzea</b>	41
<b>6.</b>	<b>Generoa</b>	42
6.1.	Emakumeen presentzia	42
6.2.	Berdintasun-politika	46

# 1. Sarrera metodologikoa

Txosten honek *2023ko Sormen Industrien Estatistikako* emaitzen ikuspegi globala jasotzen du. Bi urtez behingo eragiketa da, helburuak eta metodologia partekatzen dituen *Arteen eta Kultura Industrien Estatistikarekin*. Bi tresna horiek batera erabilia, EAEko KSI multzoaren oinarritzko ezaugarriak ezagutu daitezke.

Hirugarren edizio honetan aztertzen dira modaren, diseinuaren, arkitekturaren, hizkuntza-industrien, publizitatearen eta bideojokoen sektoreetako 372 agentek 2023an emandako datuak.

Lehenengo kapituluak aurkezten dira sektore horien zifra handiak: EAEko sormen-industriak osatzen dituzten eragileen mapa, sortzen dituzten lanpostuak, eta lurraldean non kokatzen diren.

Ikuspegi panoramiko horren ostean aztertzen dira haien industria-dimentsioa eta jasangarritasuna, barne-asimetriak eta sektore-profilak, haien hedapena nazioartera eta, azkenik, genero-ikuspegia. Azken kapitulu hori indartu egin da edizio honetan, hainbat galdera sartuta enpresetan aplikatzen ari diren berdintasun-politikei buruz, aurreko edizioetan emakumeek enpleguan duten presentziari buruz planteatzen ziren galderez gain.

Ikuspegiak txostena, beraz, sormen-industrien azterketa globala da, sektore bakoitzaren estatistika-emaitzak osatzen dituen datuei asmoa eta garrantzia eranstean baitizkie, interpretazioaren ikuspegitik.

## 1.1. Fitxa teknikoa

<b>Eragiketaren izena</b>
EAEko Sormen Industrien Estatistika
<b>Eragiketaren estatusa</b>
Eustatek ofizialduta
<b>Aldizkakotasuna</b>
Bi urtean behin
<b>Eragiketa mota</b>
Zentsu-eragiketa
<b>Informazioa biltzeko urtea</b>
2024-25
<b>Informazioaren erreferentzia-urtea</b>
2023
<b>Landa-lanaz arduratu den enpresa</b>
Siadeco
<b>Zentsua eta erantzun-maila</b>
372 agente (arkitekturako 91 agente, diseinuko 60, hizkuntzaren industrietako 54, modako 32, publizitateko 120, bideojokoetako 15). Erantzun-maila, guztira: % 70,7. <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Arkitekturako</b> erantzun-maila: % 68,1</li><li>● <b>Diseinuaren</b> erantzun-maila: % 76,7</li><li>● <b>Hizkuntzaren industrien</b> erantzun-maila: % 83,3</li><li>● <b>Modaren</b> erantzun-maila: % 53,1</li><li>● <b>Publizitatearen</b> erantzun-maila: % 70,0</li><li>● <b>Bideojokoaren</b> erantzun-maila: % 60,0</li></ul>

## 1.2. Definizio kontzeptualak

Sormen-sektore guztien betebeharrak:

- Sormen-industriako enpresa pribatuak soilik jasotzen dira; autonomoak eta pertsona fisikoak, hasiera batean, ez dira estatistikan sartzen.
- Salbuespena dira nodo gisa funtzionatzen duten elkarten enpresa bazkideak; horiek ere sartu baitira, 3 langile baino gutxiago izanda ere.

<b>Arkitektura</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Eraikuntza-enpresak ez dira sartu.</li></ul>
<b>Diseinua</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Diseinuaren azpisektoreko sormen-industriatzat jotzen dira hirugarrenei zerbitzua ematen dieten enpresa guztiak (diseinu-estudioak) eta enpresaren jardura nagusia diseinua izanik (ez ekoizpena, ez komertzializazioa; horretarako enpresaren diseinu-jarduerak ere behar dira, eta hori izanik ere haien abantaila lehiakorretako bat) diseinu propioak autoeditatzearekin lotutako ekoizpen- edo komertzializazio-jarduerak dituztenak.</li></ul>
<b>Hizkuntzaren industriak</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Itzulpen- eta interpretazio-enpresak, hizkuntzaren teknologien enpresak, hizkuntza-aholkularitzako eta hizkuntzen irakaskuntzaren arloko enpresak.</li><li>▪ Enpresen zerrenda Langunek baliozkotu du oso-osorik; horrenbestez, 3 langile baino gutxiagoko enpresak ere jasotzen dira.</li></ul>
<b>Moda</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Diseinu propioa egiten duten enpresak soilik sartu dira.</li><li>▪ Oso-osorik fabrikazioarekin lotutako jardura duten enpresak baztertu egin dira.</li></ul>
<b>Publizitatea</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Publizitate-komunikazioko estrategiak eta ekintzak sortzea, diseinatzea eta egitea.</li></ul>
<b>Bideojokoak</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ez da sartu bideojokoaren salerosketa.</li></ul>

## 2. Sormen-industriei buruzko zifrak

### 2.1. Sektore-dimentsioa

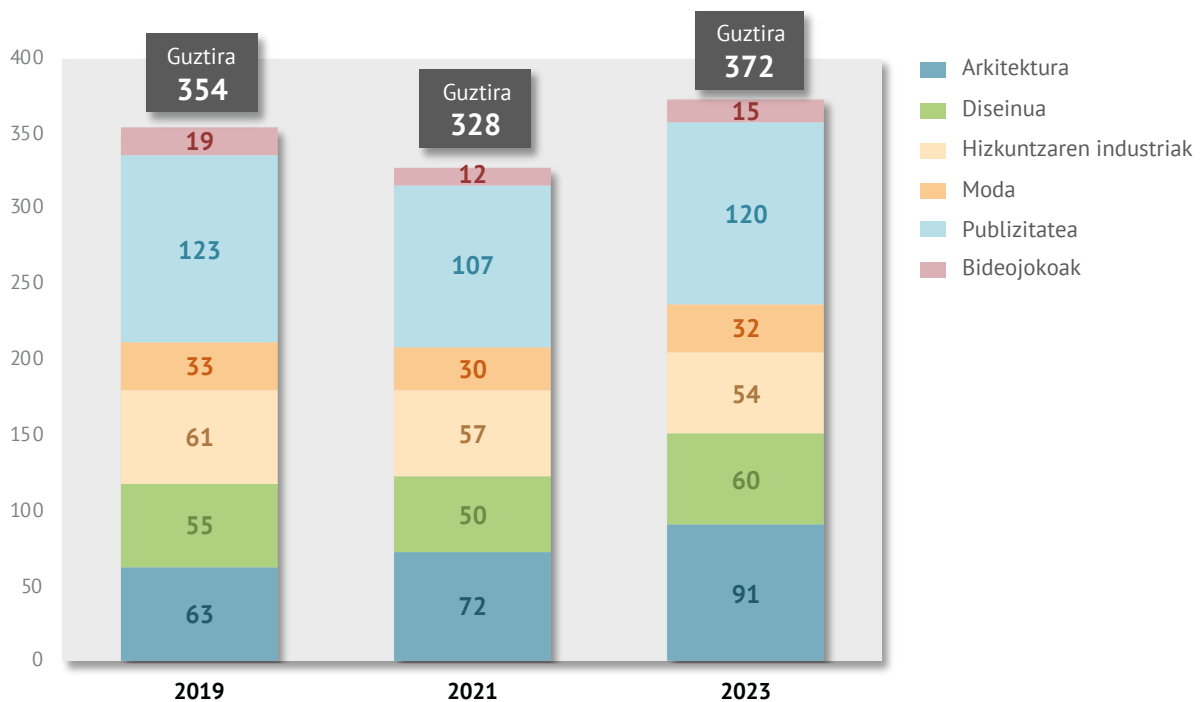
*Sormen-industrien Estatistikaren* hirugarren edizio honetan jaso da zentsuan sartu ahal izateko eskatzen diren baldintzak betetzen dituzten EAEko 372 agenterik buruzko informazioa. Honako hauek osatzen dute estatistikako agenteen mapa:

- **Arkitekturaren** sektorea, 91 enpresek osatua.
- **Diseinuaren** sektorea, 60 agentek osatua.
- **Hizkuntzaren industriak**, 54 agentek osatua.
- **Modaren** sektorea, 32 enpresek osatua.
- **Publizitatearen** sektorea 120 agentek osatzen dute, haien artean direla: sormen-agentziak, komunikabideak, marketin-zerbitzuak, eta komunikazio-aholkularitzak eta harreman publikoetako agentziak.
- Eta **bideojokoen** sektorea, 15 agente biltzen dituena.

Hurrengo irudian ikus daitekeenez, publizitatearen sektoreak ditu agente gehien (% 32,2), atzetik datozela arkitekturaren sektorea (% 24,5) diseinua (% 16,1), hizkuntzaren industria (% 14,5) modaren sektorea (% 8,6) eta, azkenik, bideojokoen sektorea (% 4). Sektoreen banaketak aurreko edizioaren joera mantentzen du, oro har, baina hizkuntzaren industriak, ordea, bere ehundura murriztu duen sektore bakarra da.

2021 arekin alderatuta, ikusten da estatistikan parte hartu duten eragileen kopurua % 13,4 igo dela, eta 2021 ean erregistratutako jaitziera konpentsatzeaz gain, 2019 arekin alderatuta, % 5,1 eko hazkundea izan da.

## 1. irudia. **Agenteak sektoreen arabera.** Absolutuak. 2019-2023

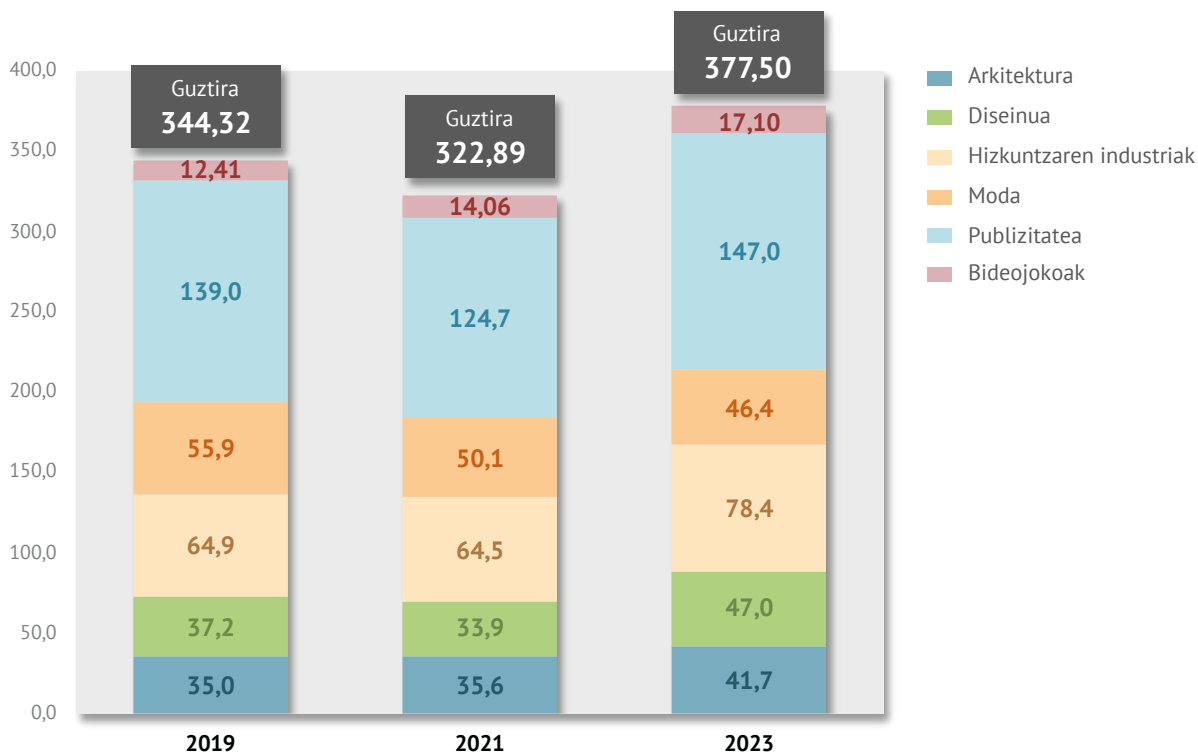


Termino absolutuetan, sormen-industrien diru-sarrerren eta gastuen balantzea positiboa da (4. irudia), 21 milioi eurokoa, hau da, sarrerren % 5,9. Aztertuz gero, ikusten da publizitatearen sektoreari dagokiola guztizkoaren % 38,9.

Diru-sarrerren bolumena dela-eta nabarmentzen den beste sektore bat hizkuntzaren industriak dira, sormen-industria guztien % 20,8 hartzen baitute. Gastuei erreparatuz gero, sektoreen arabera banaketa diru-sarrerren banaketaren antzekoa da. Irabaziei dagokienez, bideo-jokoak eta publizitatea nabarmentzen dira (% 22,3 eta % 11,5 hurrenez hurren).

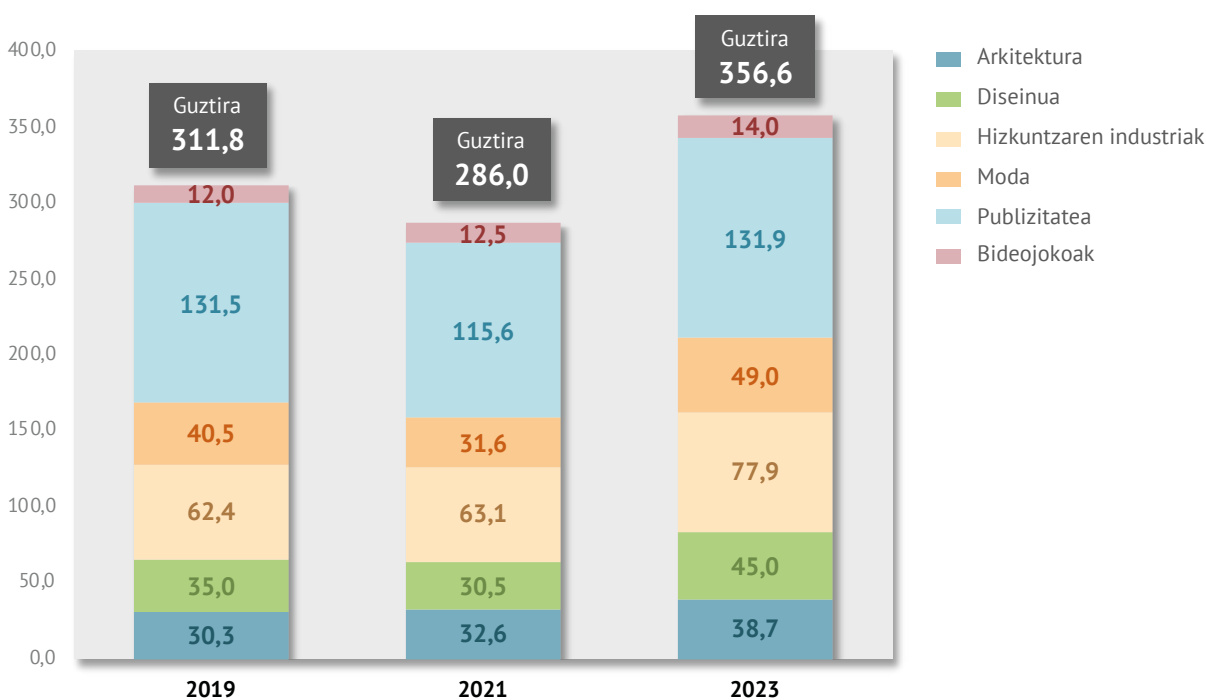
## 2. irudia. Agenteen guztizko diru-sarrerak, sektoreen arabera.

Milloika eurotan. 2019-2023



## 3. irudia. Agenteen guztizko gastuak sektoreen arabera.

Milloika eurotan. 2019-2023



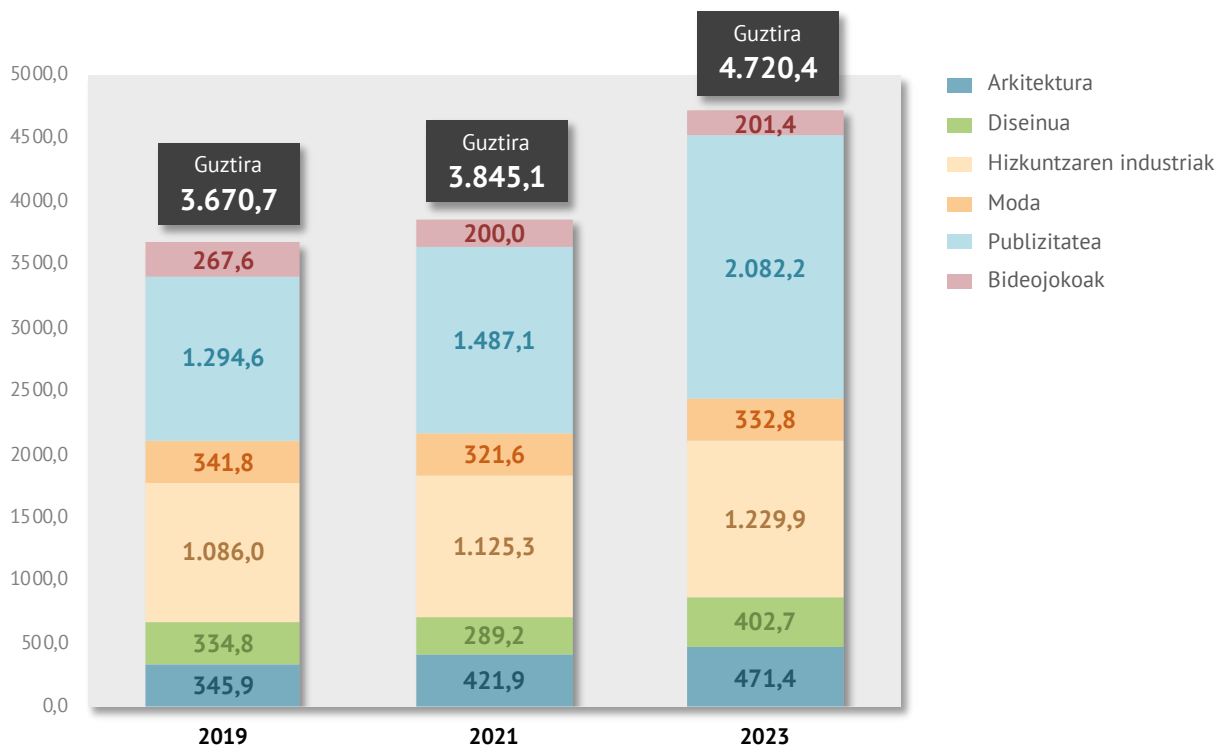
4. irudia. Diru-sarrerak, gastuak eta balantzea, sektorearen eta agentearen tipologiaren arabera. 2021-2023

Urtea	Sektorea	Diru-sarrerak	Gastuak	Balantzea	Ehunekoak guztizko diru-sarrerekiko
		Milaka eurotan	Milaka eurotan	Milaka eurotan	Ehunekoak
<b>Guztira</b>		<b>344.320,0</b>	<b>311.752,5</b>	<b>32.567,4</b>	<b>9,5</b>
2021	Arkitektura	35.636,9	32.620,9	3.016,0	8,5
	Diseinua	33.887,0	30.467,1	3.419,9	10,1
	Hizkuntzaren industriak	64.507,1	63.096,1	1.411,0	2,2
	Moda	50.073,5	31.649,0	18.424,5	36,8
	Publizitatea	124.725,3	115.590,1	9.135,2	7,3
	Bideojokoak	14.061,9	12.529,5	1.532,4	10,9
<b>Guztira</b>		<b>322.891,7</b>	<b>285.952,7</b>	<b>36.939,0</b>	<b>11,4</b>
2023	Arkitektura	41.652,9	38.737,3	2.915,6	7,5
	Diseinua	46.973,0	45.037,1	1.935,9	4,3
	Hizkuntzaren industriak	78.415,4	77.896,0	519,4	0,7
	Moda	46.357,2	49.018,4	-2.661,2	-5,4
	Publizitatea	147.003,4	131.870,9	15.132,5	11,5
	Bideojokoak	17.143,5	14.018,9	3.124,6	22,3
<b>Guztira</b>		<b>377.545,4</b>	<b>356.578,6</b>	<b>20.966,8</b>	<b>5,9</b>

EAEko sormen-industrietan 4.720,4 lagun ari dira lanean (6. irudia). Enpleguaren % 70 banatzen da publizitatearen sektorearen (% 44,1) eta hizkuntzaren industrien (% 26,1) artean. 2023ko edizio honetan, publizitateak sormen-industria guztien enpleguan duen pisua are gehiago handitu da. Termino absolutuetan enplegu gutxien sortzen duen sektorea bideojokoena da (% 4,3).

Edonola ere, enpleguak enpresen arabera aztertzeak lagundu egiten du sektore bakoitzaren ehunduraren tamainari buruzko ikuspegia osatzen. Horrenbestez, ikusten da lehenengo maila bat, hizkuntzaren industrietan (22,8 enplegu enpresako) eta publizitateak (17,4 enplegu enpresako) osatua; bigarren mailan, berriz, bideojokoak eta moda daude (13,4 eta 10,4 enplegu enpresako, hurrenez hurren) eta hirugarren mailan, diseinua eta arkitektura (batez beste 5-6 langile inguru enpresako).

5. irudia. **Agenteen langileen guztizkoa, sektoreen arabera (enplegu propioa). Urteko lanaldi osoko langile baliokideak.** Absolutuak. 2019-2023



6. irudia. **Agenteen langileen guztizkoa, sektoreen arabera (enplegu propioa). Urteko lanaldi osoko langile baliokideak. 2021-2023**

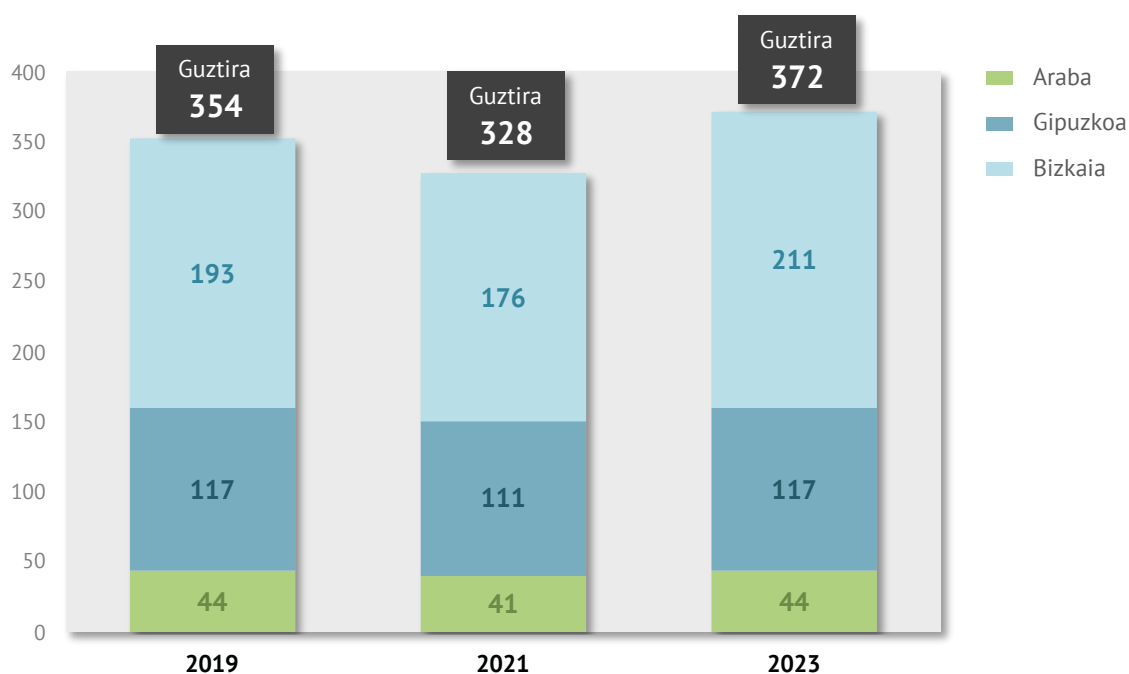
Urtea	Sektorea	Langileak	Ehunekoa, langileen guztizkoarekiko
2021	Arkitektura	421,9	11,0
	Diseinua	289,2	7,5
	Hizkuntzaren industriak	1.125,3	29,3
	Moda	321,6	8,4
	Publizitatea	1.487,10	38,7
	Bideojokoak	200,0	5,2
<b>Guztira</b>		<b>3.845,1</b>	<b>100,0</b>
2023	Arkitektura	471,4	10,0
	Diseinua	402,7	8,5
	Hizkuntzaren industriak	1.229,9	26,1
	Moda	332,8	7,1
	Publizitatea	2.082,2	44,1
	Bideojokoak	201,4	4,3
<b>Guztira</b>		<b>4.720,4</b>	<b>100,0</b>

## 2.2. Lurraldea

EAEko sormen-industrien lurralde-banaketak eratzten duen mapan, Bizkaiak agenteen % 56,7 biltzen ditu, Gipuzkoak % 31,5 eta Arabak % 11,8.

### 7. irudia. **Agenteak, lurralde historikoaren arabera.**

Absolutuak. 2019-2023



Sektore bakoitzaren lurraldearen araberako banaketari esker, ikus daiteke Bizkaia dela nagusi sektore gehienetan, hizkuntzaren industrietan izan ezik, haiek Gipuzkoan baitute presentziarik handiena.

## 8. irudia. **Agenteak, lurralde historikoaren arabera.**

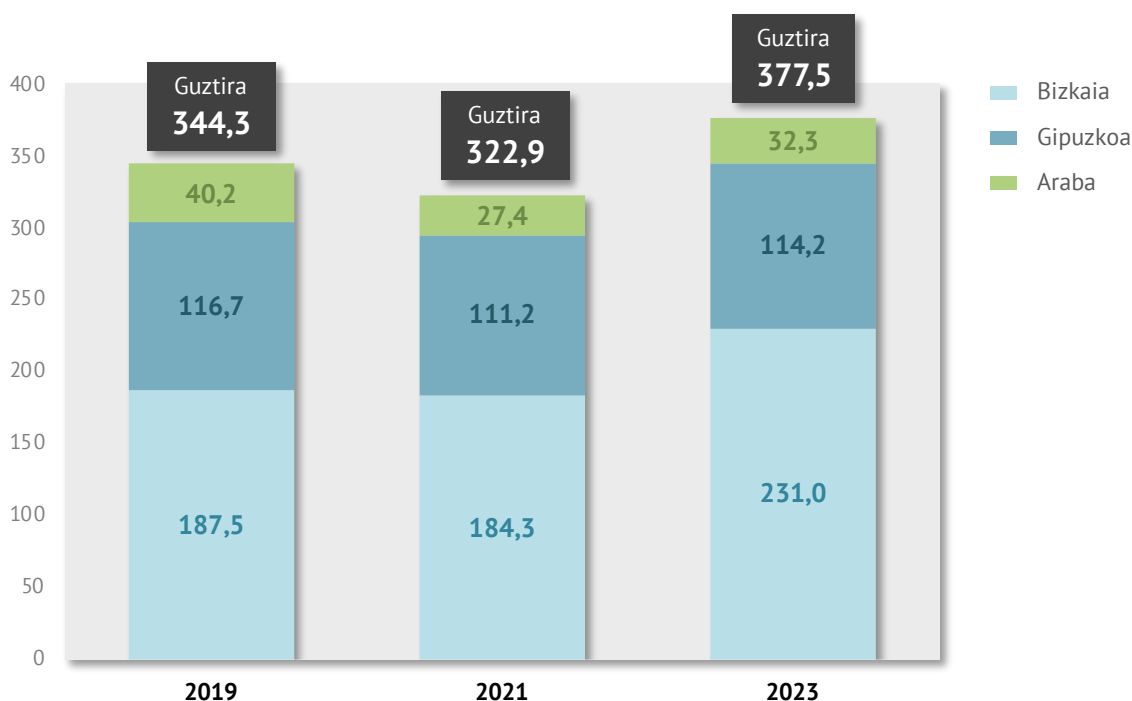
Ehunekoak. 2021-2023

Urtea	Sektorea	Araba	Gipuzkoa	Bizkaia
2021	Arkitektura	18,1	29,2	52,8
	Diseinua	8,0	30,0	62,0
	Hizkuntzaren industriak	12,3	45,6	42,1
	Moda	6,7	30,0	63,3
	Publizitatea	13,1	33,6	53,3
	Bideojokoak	8,3	33,3	58,3
<b>Guztira</b>		<b>12,5</b>	<b>33,8</b>	<b>53,7</b>
2023	Arkitektura	13,2	29,7	57,1
	Diseinua	8,3	28,3	63,3
	Hizkuntzaren industriak	14,8	46,3	38,9
	Moda	9,4	18,8	71,9
	Publizitatea	11,7	32,5	55,8
	Bideojokoak	13,3	20,0	66,7
<b>Guztira</b>		<b>11,8</b>	<b>31,5</b>	<b>56,7</b>

Diru-sarrerei dagokienez, EAEko guztizkoaren % 61,2 Bizkaian biltzen da, % 30,3 Gipuzkoan eta % 8,6 Araban. Bizkaiaren pisua bereziki nabarmentzen da modaren (sektoreko diru-sarreren % 79,7) eta bideojokoen sektoreetan (% 84,5); Gipuzkoak hizkuntzaren industriaren diru-sarreren erdia baino gehiago biltzen du (% 54,5), eta Araban modaren eta publizitatearen sektoreak nabarmentzen dira, sektorearen guztizkoaren % 13 eta % 12, hurrenez hurren.

## 9. irudia. **Gutzizko diru-sarrerak, lurralde historikoaren arabera.**

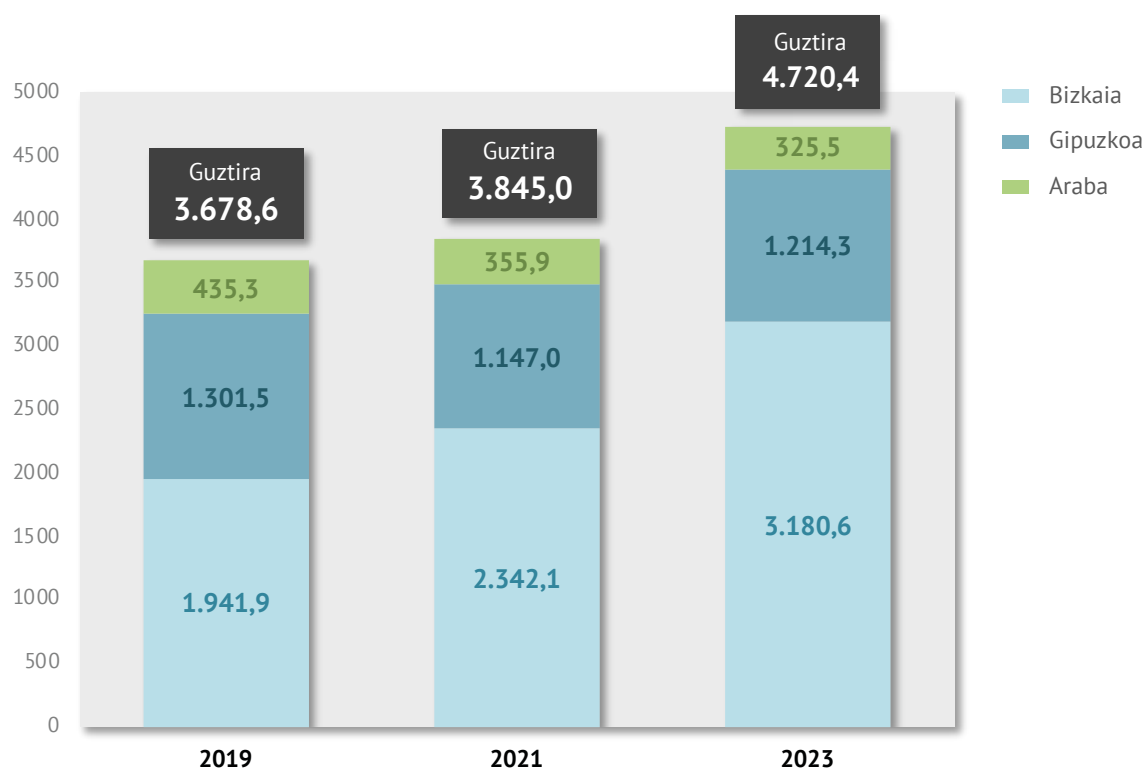
Milloika eurotan. 2019-2023



Enpleguari dagokionez, % 67,4 Bizkaian biltzen da, % 25,7 Gipuzkoan eta % 6,9 Araban. Langile gehien dituzten sektoreak publizitatea (2.082,2 guztira) eta hizkuntzaren industriak (1.229,9 guztira) dira. Azpimarratzekoa da diseinuak Gipuzkoan duen garrantzia (EAEko enplegu osoaren % 52,3), baita arkitekturak Araban duena ere (EAEko enplegu osoaren % 12,4).

## 10. irudia. Langileak (urteko lanaldi osoko langile baliokideak), lurralde historikoaren arabera.

Absolutuak. 2019-2023



## 3. Dimentsioa eta iraunkortasuna

Jarraian ageri diren zifrek aukera ematen dute sormen-industriak beste ikuspuntu batzuetatik aztertzeko: lehenik, sektorearen industria-dimentsioa, negozio-bolumenaren eta sortzen den enpleguaren arabera; eta, bigarrenik, haren jasangarritasun ekonomikoa, etekinak aztertuta.

### 3.1. Industria-dimentsioa

Jarraian, sektoreen dimentsioa erakusten da, negozioaren ikuspegitik, aintzat hartuta zer fakturazio-bolumen duten sektore ekonomiko bakoitzaren industria-ehundura osatzen duten agenteek. Halaber, enplegu-bolumena neurtzen da, eta, horretarako, urteko lanaldi osoko langile baliokideak kalkulatu dira, baita agenteek langileen arloan egiten duten gastua ere.

Ateratzen diren datuak aztertuta, modaren, bideojokoen, publizitatearen eta hizkuntzaren industrien sektoreak nabarmentzen dira, lortutako diru-sarreraren batezbestekoa aintzat hartuta: hizkuntzaren industriak eta modak, batez beste, 1,4 milioi, eta publizitateak eta bideojokoeak, 1,2 eta 1,1 milioi, hurrenez hurren; horiek sormen-industrien guztizko batezbestekoaren gainetik daude.

### 13. irudia. Industria-dimentsioa. 2021-2023

Urtea	Tipologia	Agente-kop.	Diru-sarrerak	
			Maizt.	Media
			(milaka €)	(milaka €)
2021	Arkitektura	72	35.636,9 €	495,0 €
	Diseinua	50	33.887,0 €	677,7 €
	Hizkuntzaren industriak	57	64.507,1 €	1.131,7 €
	Moda	30	50.073,5 €	1.669,1 €
	Publizitatea	107	124.725,3 €	1.165,7 €
	Bideojokoak	12	14.061,9 €	1.171,8 €
<b>Guztira</b>		<b>328</b>	<b>322.891,6 €</b>	<b>984,4 €</b>
2023	Arkitektura	91	41.652,9 €	457,7 €
	Diseinua	60	46.973,0 €	782,9 €
	Hizkuntzaren industriak	54	78.415,4 €	1.452,1 €
	Moda	32	46.357,2 €	1.448,7 €
	Publizitatea	120	147.003,4 €	1.225,0 €
	Bideojokoak	15	17.143,5 €	1.142,9 €
<b>Guztira</b>		<b>372</b>	<b>377.545,40 €</b>	<b>1.014,9 €</b>

Enpleguari dagokionez, sektore berdinak nabarmentzen dira (hizkuntzaren industriak eta publizitatea), eta gora egin du lanean ari diren pertsonen guztizko kopuruen arteko aldeak. Sektore bakoitzeko enpleguaren bolumena neurtzean (urteko lanaldi osoko langile balio-kideen guztizko kopurua eta langileen gastua kontuan hartuta), logikoa denez, enpresa gutxien duten sektoreek enplegu gutxiago dute. Beraz, ikusten da beheranzko joera duten sormen-industria guztien batezbestekotik urrunen dauden sektoreak bideojokoak eta moda direla, hurrenez hurren. Langileko batez besteko gastuari begira, batezbestekoaren gainetik nabarmentzen dira hizkuntzaren industriak eta diseinua.

## 12. irudia. Enpleguaren kostua. 2021-2023

Urtea	Tipologia	Langile-kop.	Langile-gastuak	
			Maizt.	Gastu/langile (milaka €)
			(milaka €)	
2021	Arkitektura	345,9	11.044,80 €	31,90 €
	Diseinua	334,8	11.934,40 €	35,60 €
	Hizkuntzaren industriak	1.086,00	39.727,00 €	36,60 €
	Moda	341,7	9.725,90 €	28,50 €
	Publizitatea	1.294,60	51.712,50 €	39,90 €
	Bideojokoak	267,6	8.016,30 €	30,00 €
<b>Guztira</b>		<b>3.670,60</b>	<b>132.160,80 €</b>	<b>36,00 €</b>
2023	Arkitektura	421,9	13.621,45 €	32,29 €
	Diseinua	289,2	11.231,46 €	38,84 €
	Hizkuntzaren industriak	1.125,30	42.274,48 €	37,57 €
	Moda	321,62	9.493,50 €	29,52 €
	Publizitatea	1.487,10	51.187,72 €	34,42 €
	Bideojokoak	200	6.953,46 €	34,77 €
<b>Guztira</b>		<b>3.845,12</b>	<b>134.762,06 €</b>	<b>35,05 €</b>

## 3.2. Iraunkortasuna

Diru-sarreraren eta gastuen arteko loturak sormen-industrien jasangarritasuna islatzen du; horretarako, etekinen ehunekoa kalkulatzeko guztizko diru-sarreraren aldean. Aurreko edizioan ez bezala, 2023an modaren sektoreak balantze negatiboa eman du, eta sektore errentagarrienak izan dira bideojokoak (% 22,3) eta publizitatea (% 11,5).

### 13. irudia. Enpresa-jasangarritasuna. 2021-2023

Urtea	Tipologia	Langile-kop.	Langile-gastuak	
			Maizt.	Gastu/langile (milaka €)
			(milaka €)	
2021	Arkitektura	3.015,9 €	35.636,9 €	8,46%
	Diseinua	3.419,9 €	33.887,0 €	10,09%
	Hizkuntzaren industriak	1.411,0 €	64.507,1 €	2,19%
	Moda	18.424,5 €	50.073,5 €	36,79%
	Publizitatea	9.135,2 €	124.725,3 €	7,32%
	Bideojokoak	1.532,4 €	14.061,9 €	10,90%
<b>Guztira</b>		<b>36.938,9 €</b>	<b>322.891,6 €</b>	<b>11,44%</b>
2023	Arkitektura	2.915,6 €	41.652,9 €	7,53%
	Diseinua	1.935,9 €	46.973,0 €	4,30%
	Hizkuntzaren industriak	519,4 €	78.415,4 €	0,67%
	Moda	-2.661,2 €	46.357,2 €	-5,43%
	Publizitatea	15.132,5 €	147.003,4 €	11,48%
	Bideojokoak	3.124,6 €	17.143,5 €	22,29%
<b>Guztira</b>		<b>20.966,8 €</b>	<b>377.545,4 €</b>	<b>5,88%</b>

# 4. Sektoreen asimetriak eta profilak

## 4.1. Asimetriak

Sektoreko barruko asimetriak aztertzeko, errealitate bakoitzaren begirada zehatzagoa lortu nahian, 80-20 araua aplikatzen da, asimetriak azaleratu daitezten.

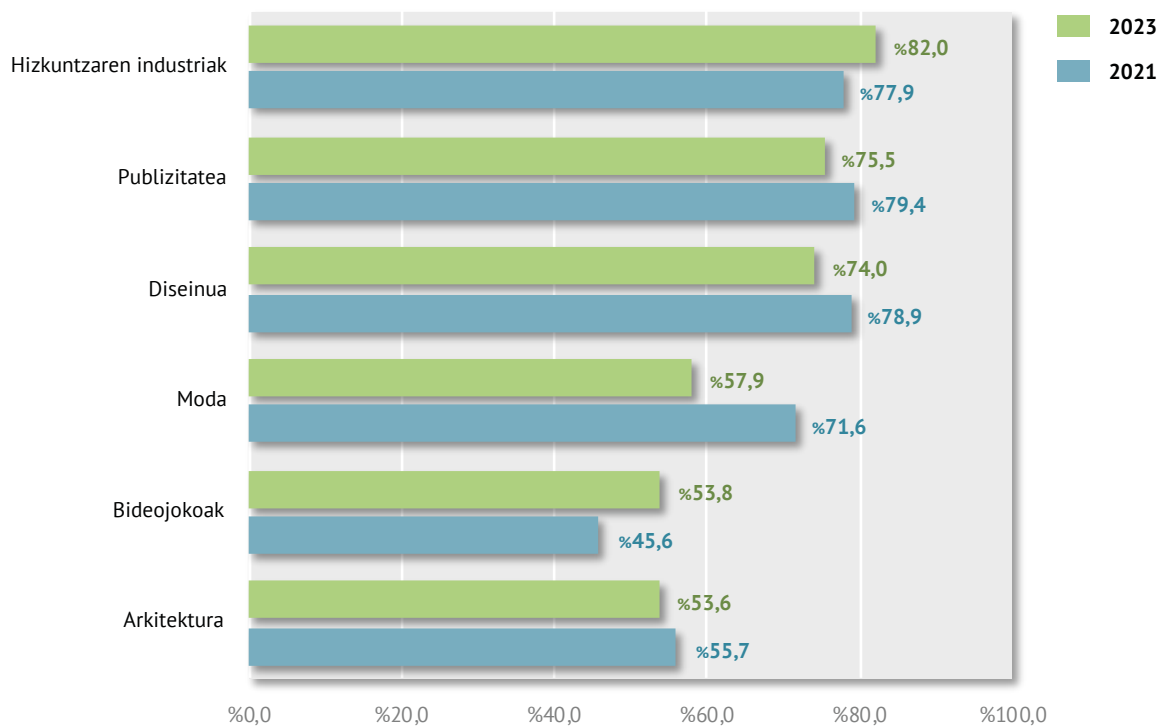
Beraz, aztertzen da diru-sarrera handienak dituzten agenteen % 20k sektore bakoitzean duen eragina (zenbateko diru-sarrerak sortzen dituzten guztizkoaren aldean). Horrenbestez, ikuspegi bikoitza lortzen da: diru-sarrera handienak dituzten agenteen erretratu eta, aldi berean, sektore bakoitzeko agente gehienei dagokien negozio- eta enplegu-bolumena.

Diru-sarrerei dagokienez (14. irudia), hiru sektore (hizkuntzaren industriak, publizitatea eta diseinua) 80-20ko asimetriara egokitzen dira, neurri handi batean, diru-sarreraren % 70 eta % 80 bitartean sortzen baitituzte. Gainerako hirurek (moda, bideojokoak eta arkitektura), alegia, diru-sarrera gehien dituzten agenteen % 20 horrek, sektore bakoitzaren erdia inguru sortzen du (% 57,9; % 53,8 eta % 53,6, hurrenez hurren).

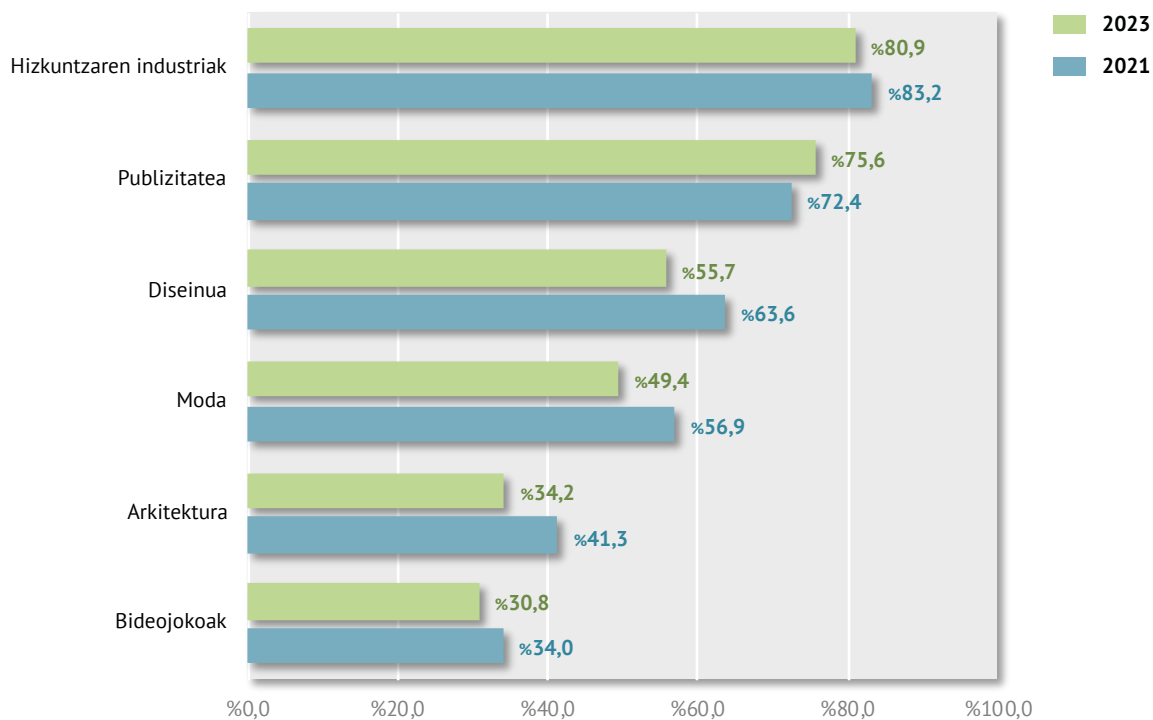
Enpleguari dagokionez (15. irudia), egoeren aniztasuna handiagoa da, mailakatze hori % 80,9tik (hizkuntzaren industrien kasuan) % 30,8ra (bideojokoaren sektorean) bitartean mugitzen baita.

Ondorioz, asimetriak sektore guztietan daude, maila desberdinekin, eta diru-sarreraren eta enpleguaren artean ere aldeak daude. Bideojokoetan eta arkitekturan, oro har, askoz arinagoak dira.

14. irudia. **Agenteen tipologiaren rankinga, diru-sarrera gehien dituzten agenteen % 20ren diru-sarreraren kontzentrazioaren arabera.** Ehunekoak. 2021-2023



15. irudia. **Agenteen tipologiaren rankinga, diru-sarrera gehien dituzten agenteen % 20ren enpleguaren kontzentrazioaren arabera.** Ehunekoak. 2021-2023



## 4.2. Agenteen profilak

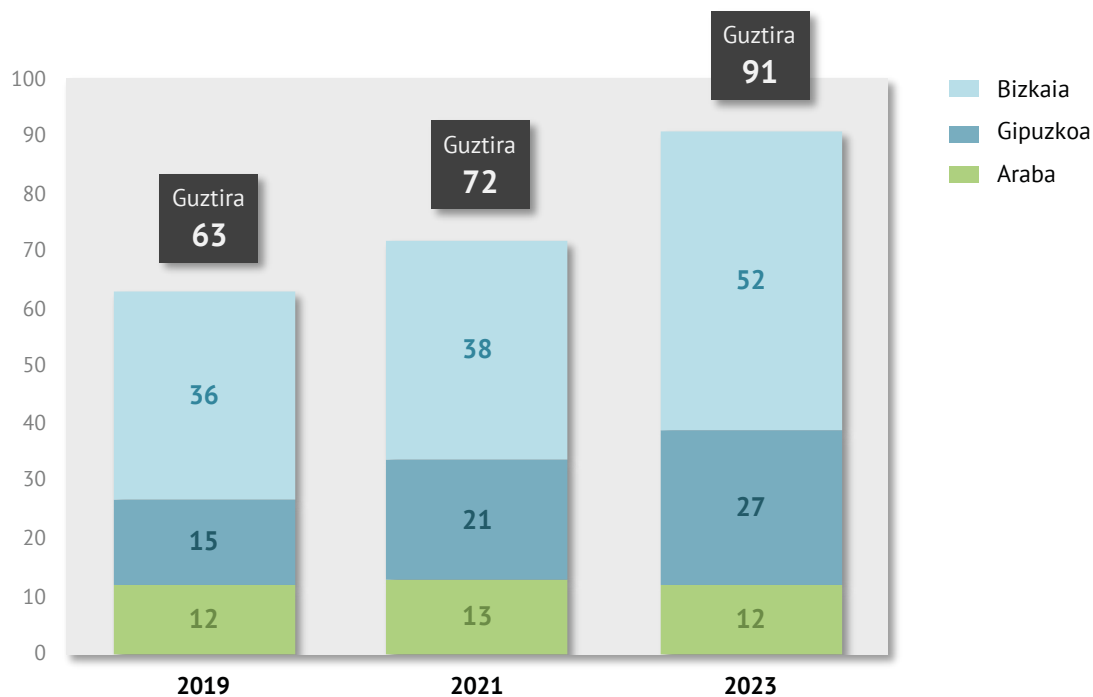
Atal honetan, agenteak sailkatzen dira, diru-sarreraren eta langileen arabera; lehenik eta behin, agenteen lurralde-banaketa jasotzen da. Azterketa sektoreka egiten da.

### 4.2.1. Arkitektura

Arkitekturaren sektorea 91 enpresak osatzen dute. Bizkaia da enpresa gehien dituen lurralde historikoa (% 57,1) eta, ondoren, Gipuzkoa (% 29,7) eta Araba (% 13,2). Esanguratsua da 2021etik 2023ra bitartean Bizkaian erregistratutako igoera.

#### 16. irudia. Arkitektura-enpresak, lurralde historikoaren arabera.

2019-2023



Sektorean, oro har, 100.000 eta 500.000 euro artean sortzen dituzten enpresak nagusitzen dira, enpresa guztien % 67 baitira. Hala ere, asimetrien ondorioz, segmentu nagusi horrek diru-sarreraren % 38,2 sortzen du. Enpleguari dagokionez, enpresa-talde horrek enpleguen erditik gora (% 55) biltzen du.

## 17. irudia. Arkitektura-enpresak, diru-sarreraren arabera. 2021-2023

Urtea		Agenteak		Diru-sarrerak	Langileak	
		Maizt.	Ehunekoa	Ehunekoa	Ehunekoa	Batezbestekoa
2021	1.000.000 €-tik gora	4	5,6	34,0	13,3	14
	500.001 - 1.000.000 €	17	23,6	33,2	34,2	8,5
	100.000 - 500.000 €	48	66,7	32,4	51,2	4,5
	100.000 baino gutxiago	3	4,2	0,4	1,4	2
<b>Guztira</b>		<b>72</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>5,9</b>
2023	1.000.000 €-tik gora	10	11,0	37,7	21,7	10,4
	500.001 - 1.000.000 €	13	14,3	22,7	19,2	7,1
	100.000 - 500.000 €	61	67,0	38,2	55,0	4,3
	100.000 baino gutxiago	7	7,7	1,3	4,2	2,9
<b>Guztira</b>		<b>91</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>5,2</b>

Azkenik, azpimarratu behar da aztertu diren arkitektura-enpresak batik bat mikroenpresak direla, plantillan 10 langile baino gutxiago dituzten agenteak (sektorearen % 89).

## 18. irudia. Arkitektura-enpresak, urteko lanaldi osoko langile baliokideen arabera. 2021-2023

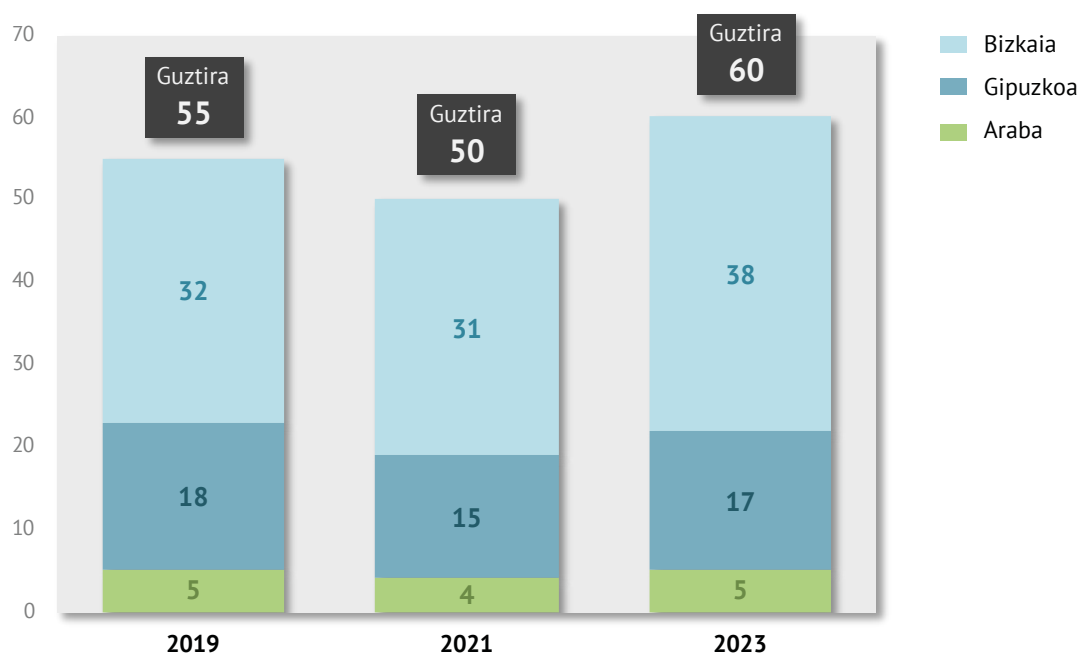
Urtea		Maizt.	Ehunekoa
2021	Mikroenpresak: 10 enplegu baino gutxiago	62	86,1
	Enpresa txikia: 10-49 enplegu	10	13,9
	Enpresa ertain-handia: 50 enplegu baino gehiago	-	-
<b>Guztira</b>		<b>72</b>	<b>100,0</b>
2023	Mikroenpresak: 10 enplegu baino gutxiago	81	89,0
	Enpresa txikia: 10-49 enplegu	10	11,0
	Enpresa ertain-handia: 50 enplegu baino gehiago	-	-
<b>Guztira</b>		<b>91</b>	<b>100</b>

## 4.2.2. Diseinua

Diseinuaren sektoreak 60 agente zituen 2023an. Horien % 63,3 Bizkaian dago, % 28,3 Gipuzkoan eta % 8,3 Araban.

### 19. irudia. Diseinu-entresak, lurralde historikoaren arabera.

2019-2023



Sektoreko agente gehienek diru-sarrerak 500.000 euroren azpitik daude (% 61,7), nahiz eta soilik diru-sarreraren % 10 inguru sortzen duten. Aitzitik, milioi bat euro baino gehiago fakturatzeko dituzten agenteen segmentuak (12 agente) sektoreen guztizko diru-sarreraren % 74 sortzen du.

## 20. irudia. Diseinu-enpresak, diru-sarreraren arabera. 2021-2023

Urtea		Agenteak		Diru-sarrerak	Langileak	
		Maizt.	Ehunekoa	Ehunekoa	Ehunekoa	Batezbestekoa
2021	1.000.000 €-tik gora	8	16,0	16,0	51,2	18,5
	500.001 - 1.000.000 €	5	10,0	10,0	17,3	10,0
	100.000 - 500.000 €	21	42,0	42,0	24,5	3,4
	100.000 baino gutxiago	16	32,0	32,0	7,0	1,3
<b>Guztira</b>		<b>50</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>5,8</b>
2023	1.000.000 €-tik gora	12	20,0	74,0	55,7	18,7
	500.001 - 1.000.000 €	11	18,3	16,0	23,4	8,6
	100.000 - 500.000 €	22	36,7	8,5	16,4	3,0
	100.000 baino gutxiago	15	25,0	1,6	4,5	1,2
<b>Guztira</b>		<b>60</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>6,7</b>

Enpleguari dagokionez, agente handi horiek diseinuaren arloko langileen % 55,7 biltzen dituzte. 500.000 eta 1.000.000 euro artean fakturatzeko enpresek enpleguaren % 16 dute, 100.000-500.000 euro artekoek % 8,5 eta 100.000 eurotik beherakoek % 1,6. Beraz, egitura oso desorekatua da, agente txikien kopuru handi samarrarekin eta agente bultzatzaile gutxi batzuekin.

Beraz, ez da harritzekoa sektorea gehienbat 10 enplegutik beherako mikroenpresek osatzea, sektorearen % 85era iristen baitira. Izan ere, aurreko taulari begira, ikus daiteke agenteen laurdenak urteko lanaldi osoko 1,2 langile baliokide okupatzen dituela, batez beste.

## 21. irudia. Diseinu-enpresak, urteko lanaldi osoko langile baliokideen arabera. 2021-2023

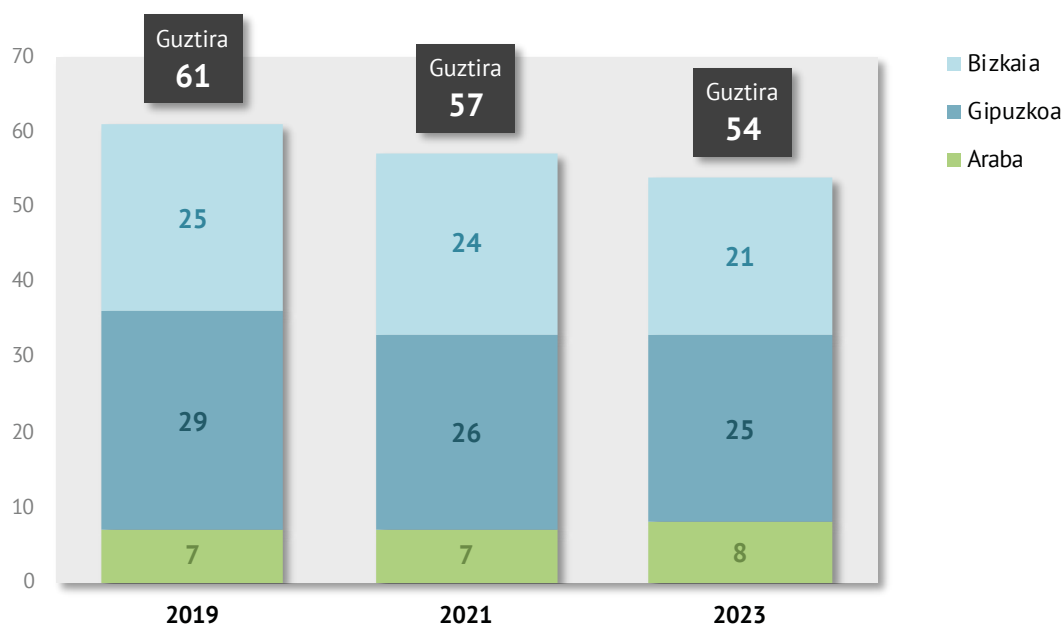
Urtea		Maizt.	Ehunekoak
2021	Mikroenpresak: 10 enplegu baino gutxiago	45	90
	Enpresa txikia: 10-49 enplegu	4	8
	Enpresa ertain-handia: 50 enplegu baino gehiago	1	2
<b>Guztira</b>		<b>50</b>	<b>100,0</b>
2023	Mikroenpresak: 10 enplegu baino gutxiago	51	85,0
	Enpresa txikia: 10-49 enplegu	8	13,3
	Enpresa ertain-handia: 50 enplegu baino gehiago	1	1,6
<b>Guztira</b>		<b>60</b>	<b>100,0</b>

### 4.2.3. Hizkuntzaren industria

2023an, sektorea 54 agentek osatzen zuten guztira. Kasu horretan, Gipuzkoak agente gehiago biltzen ditu (% 46,2) Bizkaiak baino (% 38,9), eta Arabak pisu txikiagoa du (% 14,8).

## 22. irudia. Hizkuntzaren industriak lurralde historikoaren arabera.

2021-2023



Hizkuntzaren industriaren profil ekonomikoari erreparatuz gero, ikus daiteke sektoreko agenteen % 48,1ek 100.001 - 500.000 euroko diru-sarrerak dituztela, eta % 18,5ek 100.000 euro baino gutxiagokoak. Hala ere, milioitik gorako fakturazioa duten 15 enpresek diru-sarreraren % 88,3 metatzen dute.

Enpleguari dagokionez, enpresa handiek sektoreko urteko lanpostuen % 87,3 hartzen dute berriro ere (urteko lanaldi osoko pertsona baliokideen batezbestekoa 71,6 da).

### 23. irudia. Hizkuntzaren industriak, diru-sarreraren arabera. 2021-2023

Urtea		Agenteak		Diru-sarrerak	Langileak	
		Maizt.	Ehunekoa	Ehunekoa	Ehunekoa	Batezbestekoa
2021	1.000.000 €-tik gora	13	22,8	81,4	85,1	73,7
	500.001 - 1.000.000 €	6	10,5	6,9	5,1	9,5
	100.000 - 500.000 €	25	43,9	10,4	7,9	3,6
	100.000 baino gutxiago	13	22,8	1,3	1,9	1,6
<b>Guztira</b>		<b>57</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>19,7</b>
2023	1.000.000 €-tik gora	15	27,8	88,3	87,3	71,6
	500.001 - 1.000.000 €	3	5,6	2,3	2,0	8,3
	100.000 - 500.000 €	26	48,1	8,6	9,4	4,5
	100.000 baino gutxiago	10	18,5	0,9	1,2	1,5
<b>Guztira</b>		<b>54</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>22,8</b>

Mikroenpresen pisua handia izanagatik ere, enpresen % 20,4k dituzte 10 eta 49 langile artean, eta % 9,2k 50 baino gehiago.

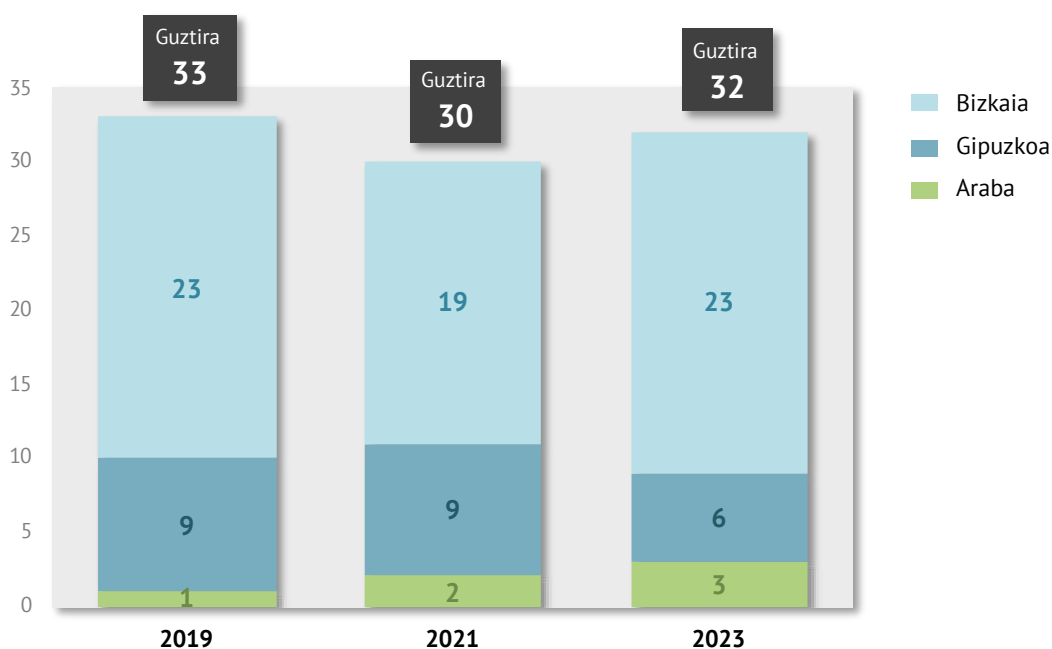
## 24. irudia. Hizkuntzaren industriak, urteko lanaldi osoko langile baliokideen arabera. 2021-2023

Urtea		Maizt.	Ehunekoa
2021	Mikroenpresak: 10 enplegu baino gutxiago	39	68,4
	Enpresa txikia: 10-49 enplegu	13	22,8
	Enpresa ertain-handia: 50 enplegu baino gehiago	5	8,8
<b>Guztira</b>		<b>57</b>	<b>100,0</b>
2023	Mikroenpresak: 10 enplegu baino gutxiago	38	70,4
	Enpresa txikia: 10-49 enplegu	11	20,4
	Enpresa ertain-handia: 50 enplegu baino gehiago	5	9,2
<b>Guztira</b>		<b>54</b>	<b>100,0</b>

#### 4.2.4. Moda

Guztira, 32 agentek osatzen zuten modaren sektorea 2023an. Erdia baino gehiago Bizkaian daude (% 71,9), % 18,8 Gipuzkoan eta % 9,4 Araban.

25. irudia. Moda-enpresak, lurralde historikoaren arabera. 2019-2023



Profil ekonomikoari dagokionez, enpresa askok milioi bat eurotik gorako diru-sarrerak dituzte: % 37,5 Murtzo horrek biltzen ditu diru-sarreraren % 82,5 eta urteko lanaldi osoko lanpostuen % 71,8.

## 26. irudia. Moda-enpresak, diru-sarreraren arabera. 2021-2023

Urtea		Agenteak		Diru-sar- rerrak	Langileak	
		Maizt.	Ehunekoa	Ehunekoa	Ehunekoa	Batez- bestekoa
2021	1.000.000 €-tik gora	13	43,3	93,8	83,4	20,6
	500.001 - 1.000.000 €	13	43,3	5,7	14,9	3,7
	100.000 - 500.000 €	4	13,3	0,5	1,7	1,4
<b>Guztira</b>		<b>30</b>	<b>100</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>10,7</b>
2023	1.000.000 €-tik gora	12	37,5	82,5	71,8	19,9
	500.001 - 1.000.000 €	6	18,8	9,8	11,1	6,2
	100.000 - 500.000 €	14	43,7	7,6	17,1	4,4
<b>Guztira</b>		<b>32</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>10,4</b>

Hala ere, mikroenpresak (10 langile arte) modaren sektorearen % 62,5 dira.

## 27. irudia. Moda-enpresak, urteko lanaldi osoko langile baliokideen arabera. 2021-2023

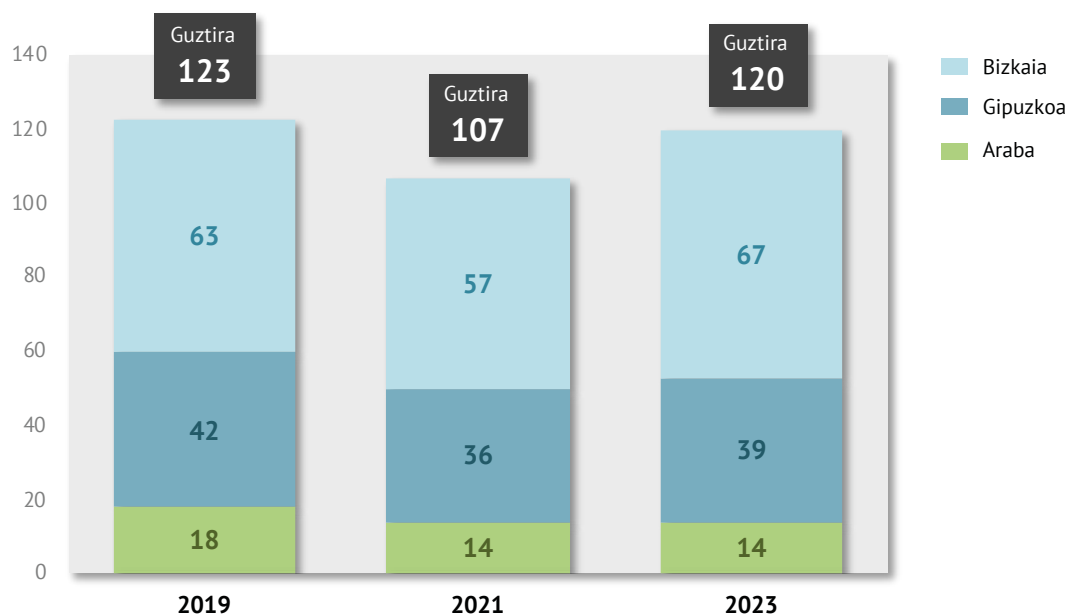
Urtea		Maizt.	Ehunekoa
2021	Mikroenpresak: 10 enplegu baino gutxiago	18	60,0
	Enpresa txikia: 10-49 enplegu	11	36,7
	Enpresa ertain-handia: 50 enplegu baino gehiago	1	3,3
<b>Guztira</b>		<b>30</b>	<b>100,0</b>
2023	Mikroenpresak: 10 enplegu baino gutxiago	20	62,5
	Enpresa txikia: 10-49 enplegu	11	34,4
	Enpresa ertain-handia: 50 enplegu baino gehiago	1	3,1
<b>Guztira</b>		<b>32</b>	<b>100,0</b>

## 4.2.5. Publizitatea

Publizitatearen sormen-sektorea da agente gehien dituen: guztira 120. Agenteen % 55,8 Bizkaian daude, % 32,5 Gipuzkoan eta % 11,7 Araban.

### 28. irudia. Publizitate-entresak, lurralde historikoaren arabera.

2019-2023



Datu ekonomikoei eta okupazioari erreparatuta, enpresa gehienak 100.000 eta 500.000 euro artekoak dira (guztizkoaren % 33,7). Hala ere, diru-sarrera guztien % 8,3 eta enpleguaren % 9,9 soilik sortzen dute. Aldiz, agente handien segmentu batek (% 20,8, milioitik gorako diru-sarrerak dituztenak) diru-sarrera guztien % 76,2 eta enpleguaren % 76,1 mobilizatzen du.

29. irudia. **Publizitate-entresak, diru-sarreraren arabera.** 2021-2023

Urtea		Agenteak		Diru-sarrerak	Langileak	
		Ehunekoak	Ehunekoak	Ehunekoak	Batez-bestekoa	Media
2021	1.000.000 €-tik gora	18	16,8	77,2	66,0	54,5
	500.001 - 1.000.000 €	19	17,8	10,7	12,7	9,9
	100.000 - 500.000 €	51	47,7	11,1	19,1	5,6
	100.000 baino gutxiago	19	17,8	1,0	2,3	1,8
<b>Guztira</b>		<b>107</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>13,9</b>
2023	1.000.000 €-tik gora	25	20,8	76,2	76,1	63,4
	500.001 - 1.000.000 €	33	27,5	14,9	12,6	7,9
	100.000 - 500.000 €	44	36,7	8,3	9,9	4,7
	100.000 baino gutxiago	18	15,0	0,7	1,5	1,7
<b>Guztira</b>		<b>120</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>17,4</b>

Mikroenpresen segmentua oso zabala da (% 73,3), baina, aldi berean sektorea osatzen dutenak 10 eta 49 enplegu bitartean dituzten enpresa txikiak dira (guztien % 24,2).

### 30. irudia. **Publizitate-enpresak, urteko lanaldi osoko langile baliokideen arabera.** 2021-2023

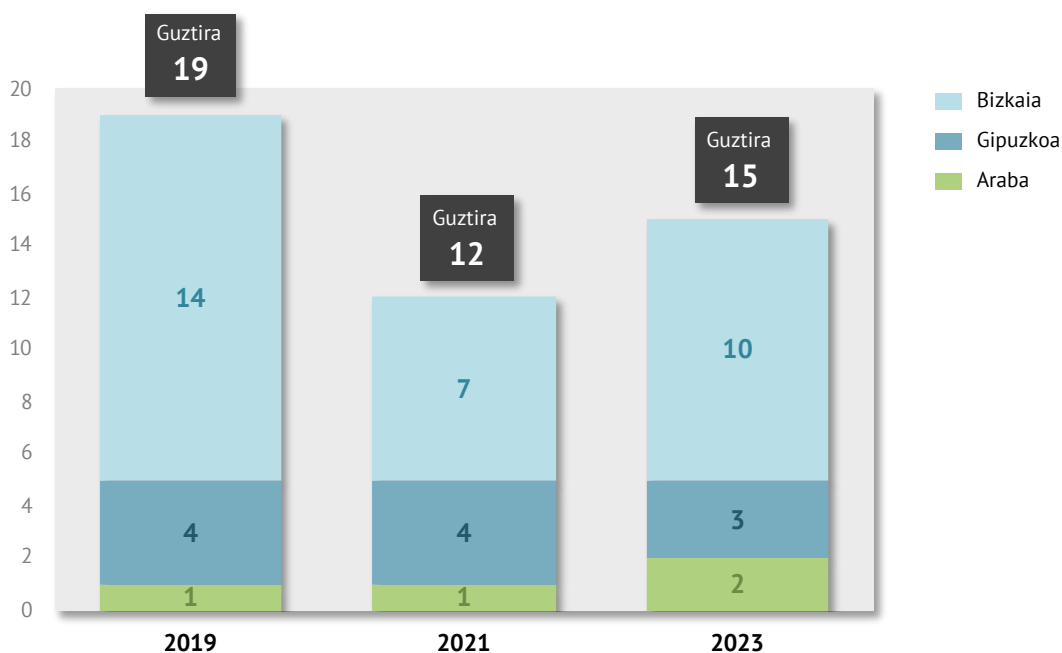
Urtea		Maizt.	Ehunekoa
2021	Mikroenpresak: 10 enplegu baino gutxiago	78	72,9
	Enpresa txikia: 10-49 enplegu	26	24,3
	Enpresa ertain-handia: 50 enplegu baino gehiago	3	2,8
<b>Guztira</b>		<b>107</b>	<b>100,0</b>
2023	Mikroenpresak: 10 enplegu baino gutxiago	88	73,3
	Enpresa txikia: 10-49 enplegu	29	24,2
	Enpresa ertain-handia: 50 enplegu baino gehiago	3	2,5
<b>Guztira</b>		<b>120</b>	<b>100,0</b>

## 4.2.6. Bideojokoak

Bideojokoaren sormen-sektorea da txikiena, 15 agente baitzuten 2023an, gehienak Bizkaian kokatuak (% 66,7).

### 31. irudia. Bideojokoaren enpresak, lurralde historikoaren arabera.

2019-2023



Sektorearen erdia baino pixka bat gehiago diru-sarreraren goiko segmentuan daude, 500.000 euro baino gehiagorekin (% 53,3). Enpresa horien esku daude sektoreko diru-sarreraren % 93,9 eta enpleguaren % 90,9.

### 32. irudia. Bideojokoen enpresak, diru-sarreraren arabera. 2021-2023

Urtea		Agenteak		Diru-sarrerak	Langileak	
		Maizt.	Ehunekoak	Ehunekoak	Ehunekoak	Batez-bestekoa
2021	500.000 €-tik gora	8	66,7	96,0	94,5	23,6
	500.000 € arte	5	33,3	4,0	5,5	2,9
<b>Guztira</b>		<b>12</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>16,7</b>
2023	500.000 €-tik gora	8	53,3	93,9	90,9	22,9
	500.000 € arte	7	46,7	6,1	9,1	2,6
<b>Guztira</b>		<b>15</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>13,4</b>

Enpresen tamaina enpleguaren arabera neurtuta, banaketak erakusten du sektorea banatzen dela, ia osorik, 10 eta 49 lanpostu arteko enpresetan (% 53,3) eta 10 lanpostu baino gutxiagoko mikroenpresetan (% 46,7).

### 33. irudia. Bideojokoen enpresak, urteko lanaldi osoko langile baliokideen arabera. 2021-2023

Urtea		Maizt.	Ehunekoak
2021	Mikroenpresa: 10 enplegu baino gutxiago	4	33,3
	Enpresa txikia: 10-49 enplegu	8	66,7
	Enpresa ertain-handia: 50 enplegu baino gehiago	-	-
<b>Guztira</b>		<b>12</b>	<b>100,0</b>
2023	Mikroenpresa: 10 enplegu baino gutxiago	7	46,7
	Enpresa txikia: 10-49 enplegu	8	53,3
	Enpresa ertain-handia: 50 enplegu baino gehiago	-	-
<b>Guztira</b>		<b>15</b>	<b>100,0</b>

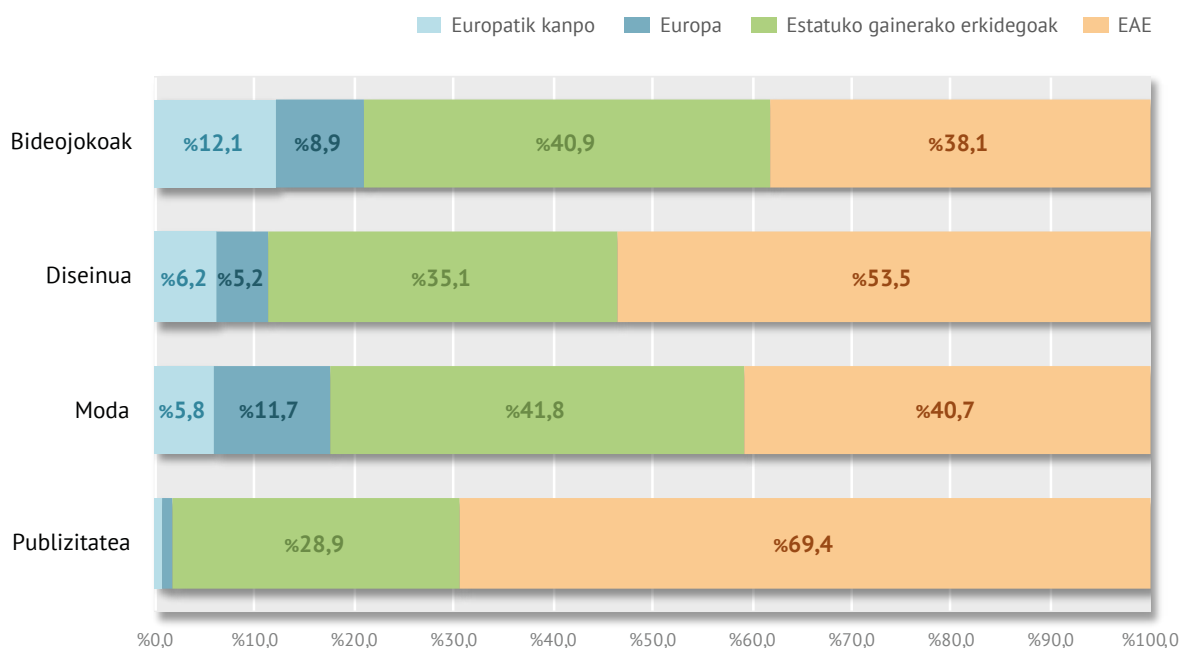
## 5. Nazioartekotzea

Atal honetan aztertzen da bideojokoen, diseinuaren, modaren eta publizitateen sektoreek nazioartean hedatzeko duten gaitasuna.

Bideojokoen eta modaren sektoreak dira nazioartean zabalduenak. Bideojokoen sektorea (zeinak % 21 eko fakturazioa baitauka Europako merkatuaren eta Europatik kanpoko merkatuaren artean), 2023an, kanpoko merkatuen fakturazioan pisu handiena erakusten duen sektorea da. Modak % 11,7 fakturatu du Europako merkatuan eta % 5,8 Europatik kanpo. Bi kasuetan (bideojokoak eta moda), EAEko eta Estatuko barne-merkatuak beren fakturazioaren % 80 inguru dira.

Diseinuak batez ere EAEn (% 53,5) eta estatuko beste lurraldeetan (% 35,1) fakturatu du, eta Europako eta Europatik kanpoko merkatuak guztizkoaren % 11,4 dira. Publizitateari dagokionez, merkatu nagusia EAE da (% 69,4), ondoren Estatuko gainerako lurraldeak (% 28,9), eta nazioarteko merkatua oso txikia da.

### 34. irudia. Fakturazioa, publizitate-, moda- eta diseinu-enpresen merkatuaren arabera. 2023



## 6. Generoa

### 6.1. Emakumeen presentzia

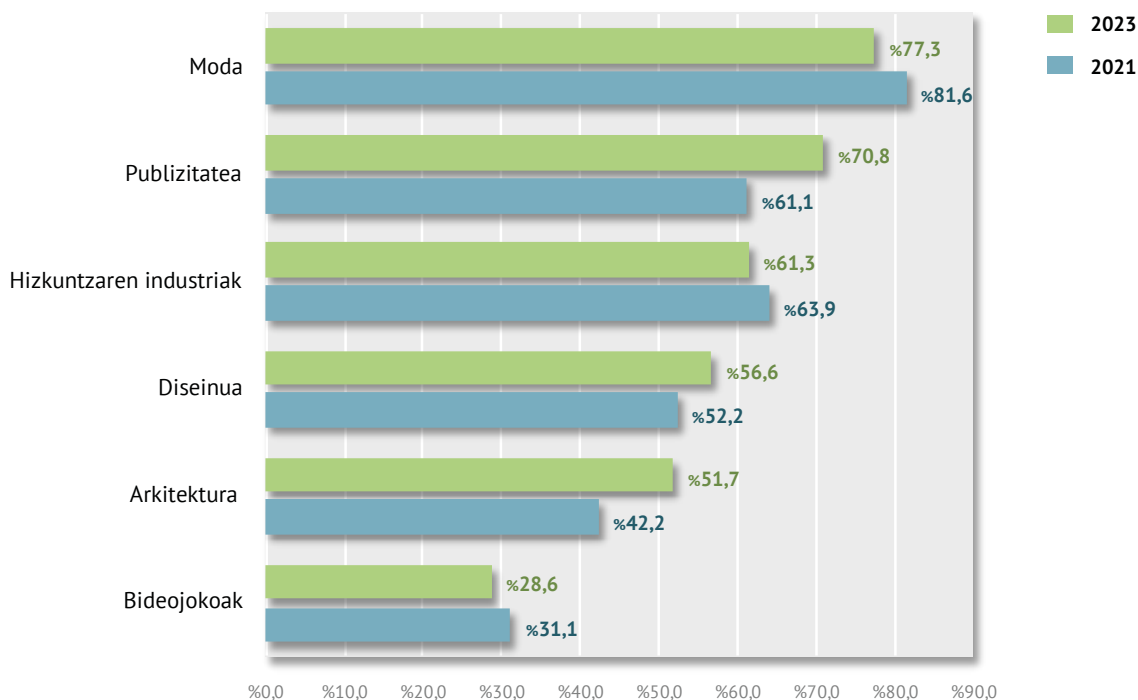
Sormen-industrien sektorean, oro har, enpleguan emakumeek duten presentziari dagokionez, errealitate desberdinak ikusten dira, gehiengoa direlarik modaren, publizitatearen, hizkuntzaren eta diseinuaren industrietan. Arkitektura emakumeen eta gizonen artean banatuta dago, eta bideojokoetan, enplegu gehiena gizonezkoena da, argi eta garbi.

Kontuan izan behar da enplegu gehien sortzen duten sektoreetan, hala nola publizitatean eta hizkuntzaren industrietan, haien presentzia nagusia dela. Modari dagokionez, sektoreko enpleguaren % 77,3 dute, eta publizitateari dagokionez, hamar enplegutik zazpi (% 70,8). Hizkuntzaren industriak % 61,3 dira, eta diseinuaren sektorea % 56,6ra iritsi da 2023an.

Azkenik, arkitekturan hazkundera sumatu da edizio honetan; 2023an guztizkoaren % 51,7 dira, eta bideojokoen sektorean, berriz, % 28,6.

## 35. irudia. Sormen-industrietako emakume langileak sektoreka.

Ehunekoak. 2021-2023



Funtzio profesionalari erreparatuta, begirada sakonago batek erakusten du zuzendaritza postuetan emakumeak gehiengo direla modan (% 61,1), publizitatean (% 57), hizkuntzaren industrietan (% 53,2) eta diseinuan (% 52,1). Bideojokoetan, aldiz, % 15,7 dira postu horietan dauden pertsonak.

Lan teknikoetan eta sormen-lanetan emakumeak nagusi dira modan (% 85,9), hizkuntzaren industrietan (% 62,2), publizitatean (% 59,7) eta diseinuan (% 57,8). Arkitekturan ehuneko txikixeagoak lortzen dituzte (% 49). Soilik bideojokoetan dira gutxiengo argia (% 30,3).

Azkenik, azpimarragarria da emakume gehiago izaten direla kudeaketa- eta administrazio-postuetan, non % 70 baino gehiago diren, sektore guztietan.

## 36. irudia. Emakumezko langileak, sormen-industrietako sektoreen eta eginkizun profesionalaren arabera.

Ehunekoak. 2021-2023

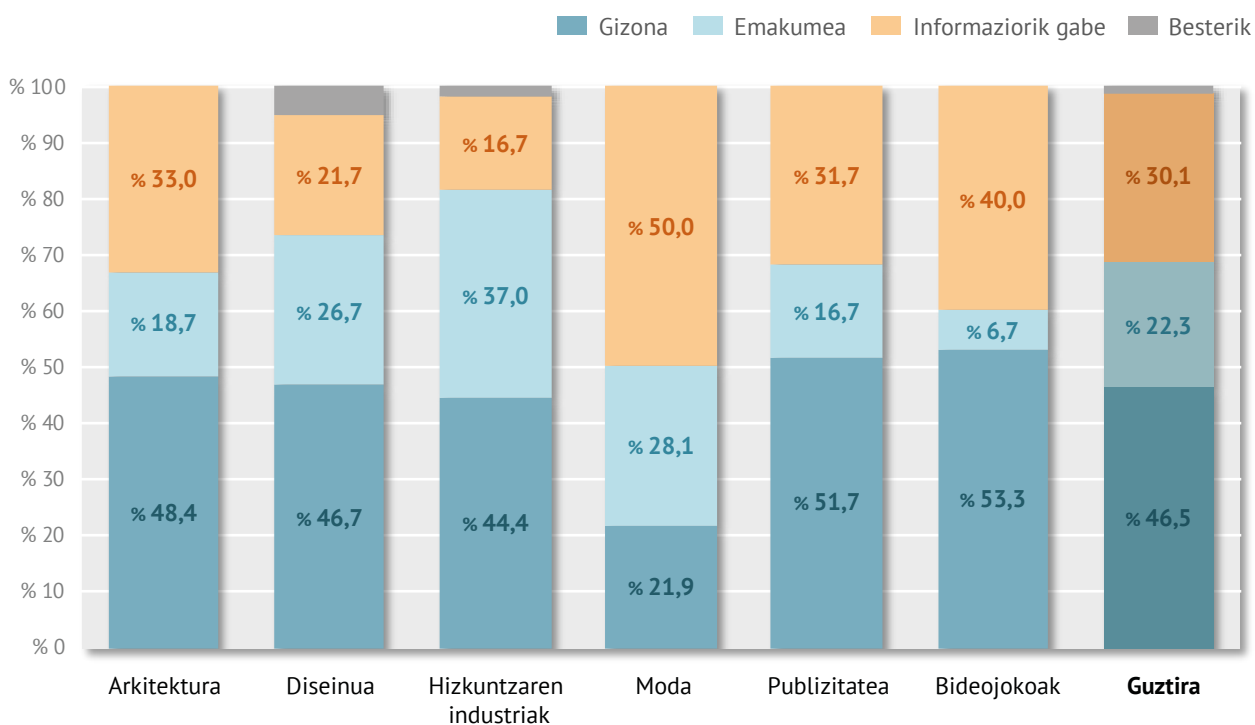
Urtea		Zuzendaritza	Teknikaria/ Sortzailea	Ekoizpena	Kudeaketa/ Admin.	Beste batzuk	Guztira
2021	Arkitektura	23,9	43,5	-	82,0	21,3	<b>42,2</b>
	Diseinua	41,0	50,5	41,5	76,4	40,0	<b>52,2</b>
	Hizkuntzaren industriak	56,0	64,3	-	74,5	58,8	<b>63,9</b>
	Moda	71,6	85,8	85,3	79,2	100,0	<b>81,6</b>
	Publizitatea	33,4	47,1	52,1	77,5	72,4	<b>61,1</b>
	Bideojokoak	18,2	19,1	-	100,0	50,0	<b>31,3</b>
2023	Arkitektura	25,3	49,0	-	92,7	76,5	<b>51,7</b>
	Diseinua	52,1	57,8	47,8	81,6	45,4	<b>56,6</b>
	Hizkuntzaren industriak	53,2	62,2	-	70,5	52,9	<b>61,3</b>
	Moda	61,1	85,9	81,5	90,7	47,3	<b>77,3</b>
	Publizitatea	57,1	59,7	65,2	75,2	75,9	<b>70,8</b>
	Bideojokoak	15,7	30,3	-	92,5	45,5	<b>28,6</b>

Bloke hau ixteko, enpresaren erantzukizun gorena betetzen duen pertsonaren generoari buruz galdetu da, nahiz eta, edizio honetan, ez-erantzunen ehuneko handia eragin duen gai horrek.

Hala eta guztiz ere, ikusten da lanpostu horretan gizonetzkoak direla nagusi, sektore horietako langile gehienak emakumeak izanda ere, salbu eta arkitekturan (ia parean daude) eta bideojokoetan (gizonen nagusitasuna nabarmena da).

Lortutako erantzunen datuek, beraz, adierazten dute emakumeentzako kristalezko sabai bat dagoela. Aipagarria da diseinuan eta hizkuntzaren industrietan pertsona ez-bitarrak daudela erantzukizun goreneko lanpostu horietan.

37. irudia. Generoaren araberako banaketa, erantzukizun handieneko postuan, sormen-industrietako sektoreen arabera. Ehunekoak. 2023

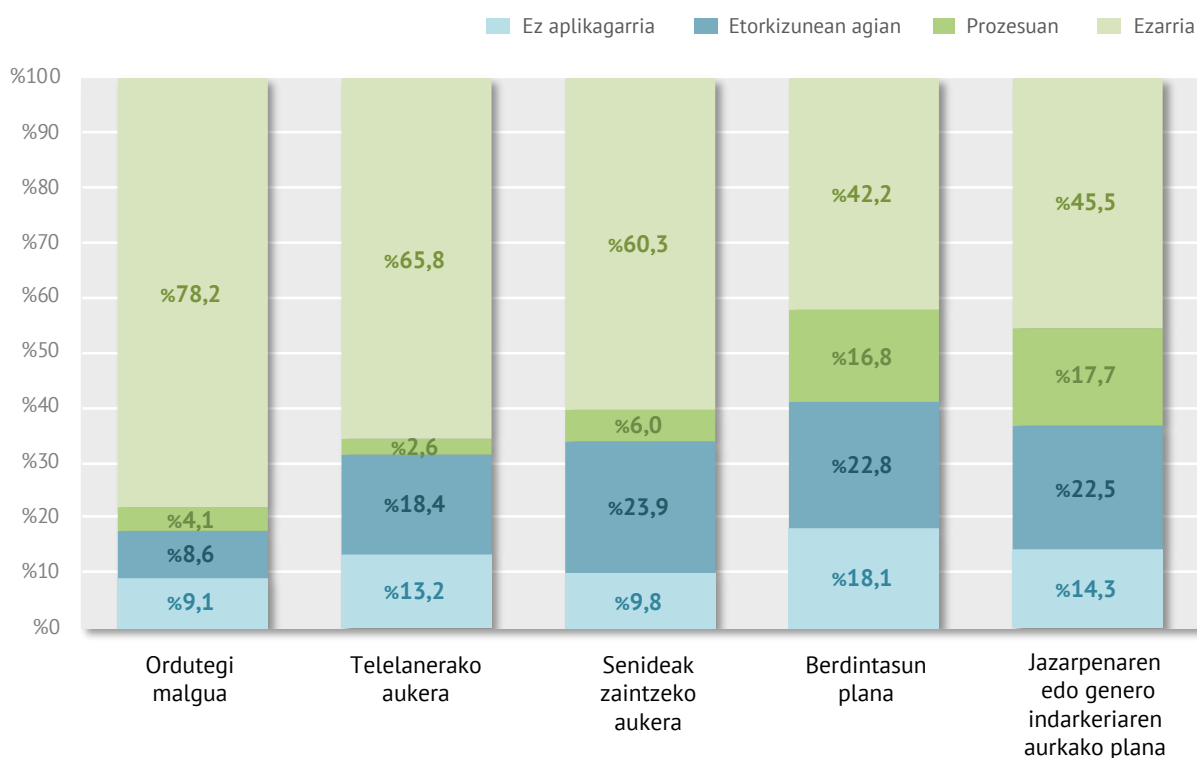


## 6.2. Berdintasun-politika

Atal honetan aztertzen dira sormen-sektoreko enpresek enplegu-politiketan berdintasuna sustatzeko hartzen dituzten neurriak.

Kontuan izan behar da emaitzak dagozkiela galdera horiei erantzun dieten agenteei (hamar agentetik sei), eta ez zentsu osoari (372 kasu). Beraz, ez dakigu agenteen % 30-40 inguru zer egoeratan dauden. Pentsatzekoa da erantzuten dutenak berdintasun-politikekiko sentsibilizazio handiena duten agenteak direla, eta ziurrenik, ekintzen batzuk abiarazi dituztela ildo horretan.

### 38. irudia. Berdintasuna sustatzeko neurrien ezarpen-maila. 2023



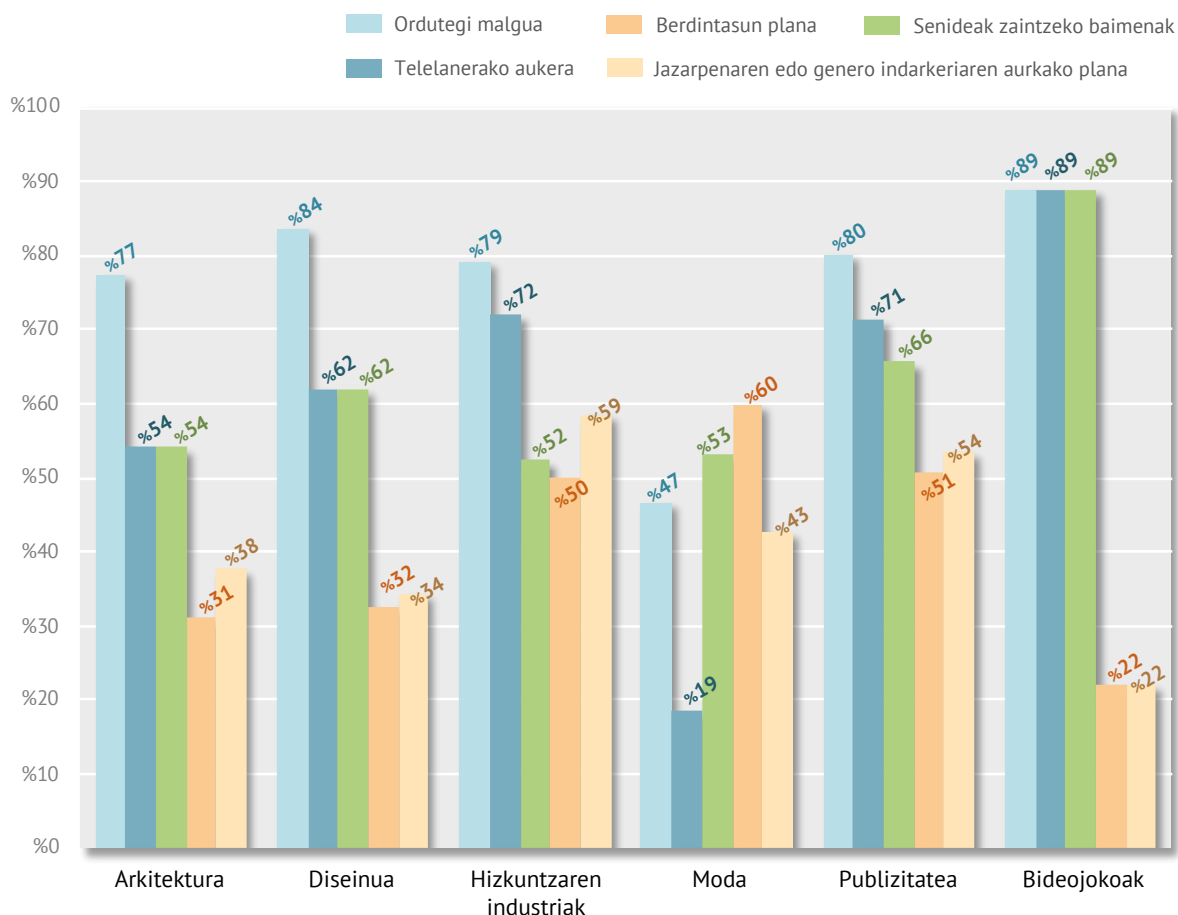
Lehenik, ikus daiteke helburu hori lortzeko gehien hartzen den neurria ordutegia malgutztea dela, kasuen % 78,2an ezarri baita. Bigarrenik, oso neurri zabalduak dira telelana eta senideak zaintzeko baimen espezifikoak, % 65,8 eta % 60,3ko ezarpen-mailarekin, hurrenez hurren.

Hirugarrenik, nahiz eta gutxiago ezartzen diren (hamar kasutik lau), berdintasun-planak eta/edo jazarpenaren edo genero-indarkeriaren aurkako planak daude, eta haiei gehitzen badizkiegu neurri horiek hartzeko bidean dauden kasuak, guztien % 60 inguru dira.

Ezarritako neurrien azterketa sektorez sektore sakontzen bada (39. irudia), berresten da neurri hedatuena ordutegi-malgutasuna izateko aukera dela, modan izan ezik. Ezarpen maila txikiagoan dago telelana eta zaintzarako baimenak lortzeko aukera.

Azkenik, berdintasun-planak edo genero-indarkeriaren aurkako planak nahiko zabaldua daude (kasuen % 50 inguru) hizkuntzaren industrietan, modan eta publizitatean.

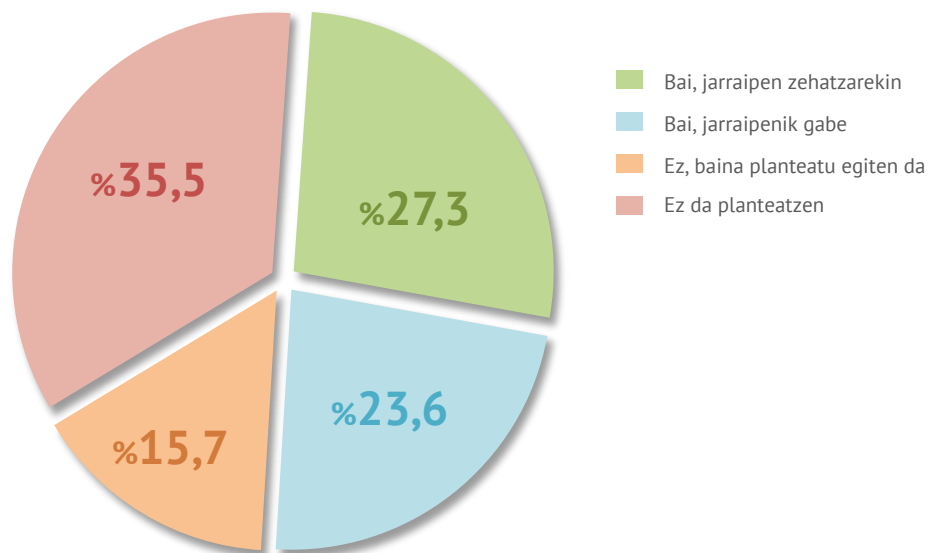
## 39. irudia. Ezarritako neurriak, sektorearen arabera. 2023



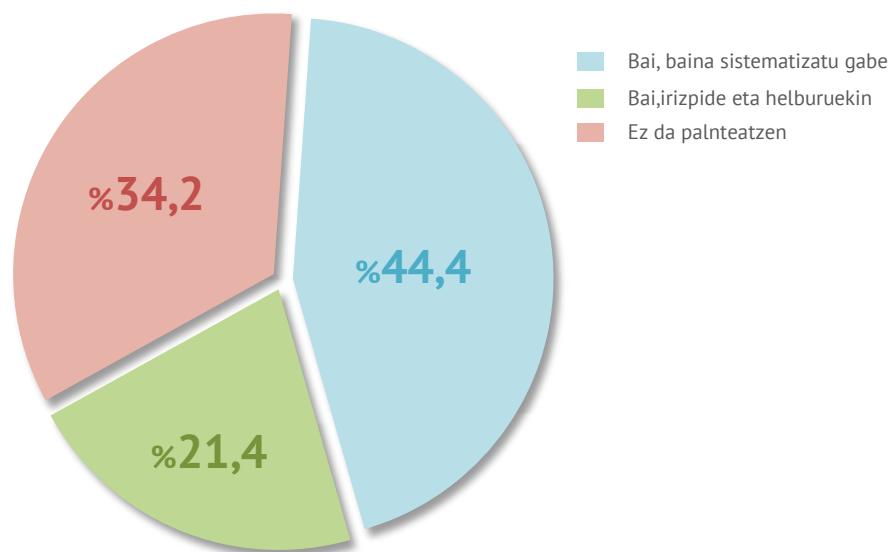
Azkenik, generoaren ikuspegitik soldata eta beste lan-baldintza batzuk aztertzeari dago-kionez ekintza espezifikoak aplikatzeari begira, ikus daiteke monitorizazio espezifiko eskas samarra dela (% 27,3), baina beste ehuneko txikixeago batek (23,6) baieztatzen du aplikatzen direla, modu sistematikoan ez bada ere. Kasuen heren bat inguruk adierazi dute ez dutela planteatu genero-ikuspegia aplikatzea gai horien kudeaketan.

Azkenik, genero-ikuspegiaren aplikazio orokorrari dagokionez, enpresaren barneko gaietatik at, hamar agentetik bik adierazi dute ez dutela ez helbururik, ez ekintzarik ezarririk gai horretan, eta beste % 44,4k adierazi du aplikatzen dutela, sistematikoki ez bada ere.

40. irudia. Soldatak, orduak eta abar generoaren arabera xehatu eta aztertzeke tresnak izatea. 2023



41. irudia. Genero-ikuspegia aplikatzea enpresaren jardueran, barne-alderdietatik harago. 2023





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



KULTURA ETA HIZKUNTZA  
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA  
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA