



Kulturaren
Euskal Behatokia
Observatorio Vasco
de la Cultura

Statistiques relatives aux
**Arts et Industries culturelles
et aux Industries créatives**
2017

SYNTHÈSE DE DONNÉES



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

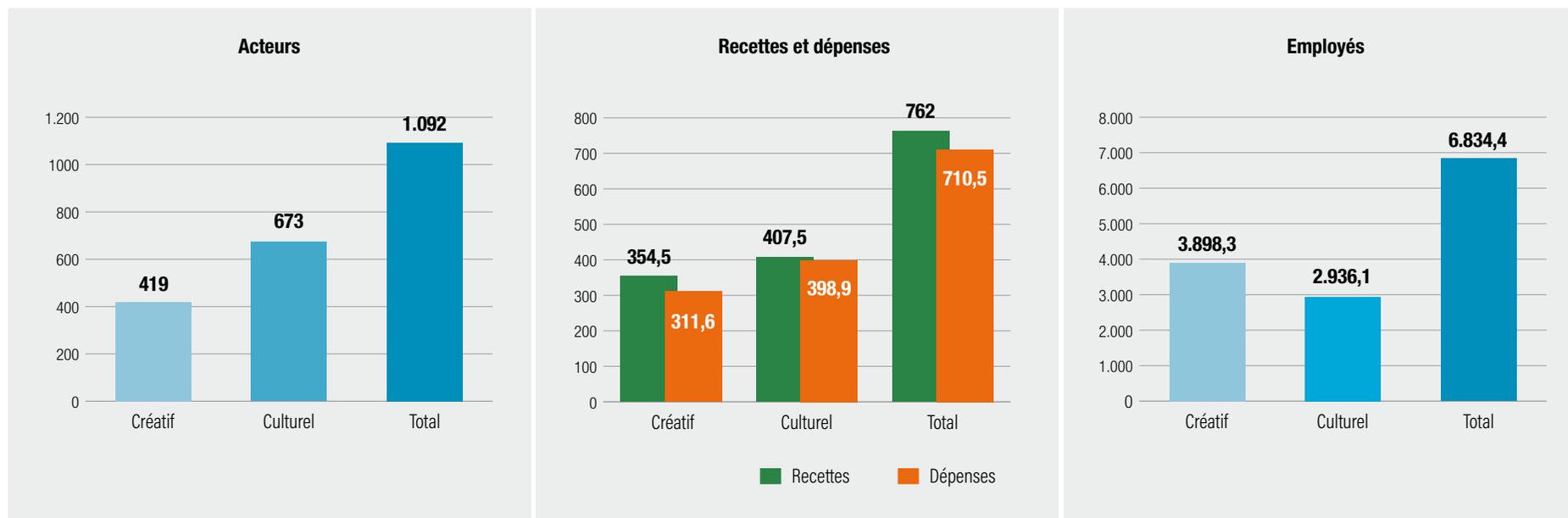
KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

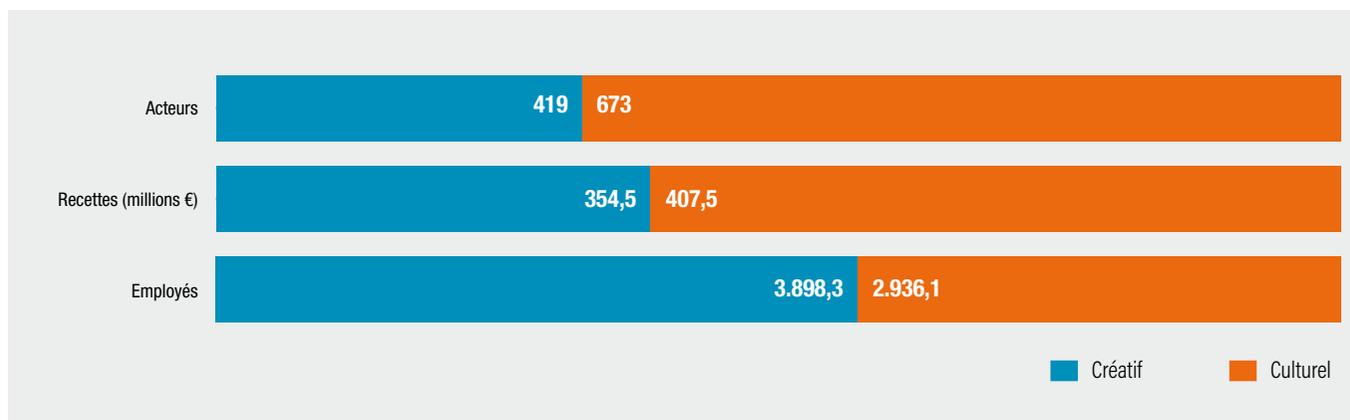
Index

1. Vue d'ensemble	3
2. Analyse par secteur	5
Acteurs	5
Recettes	6
Emploi	7
3. Lectures transversales	9
80/20 recettes	9
80/20 emploi	10
Dépenses/Personnes employées	11
Proportion de femmes	12

1. Vue d'ensemble



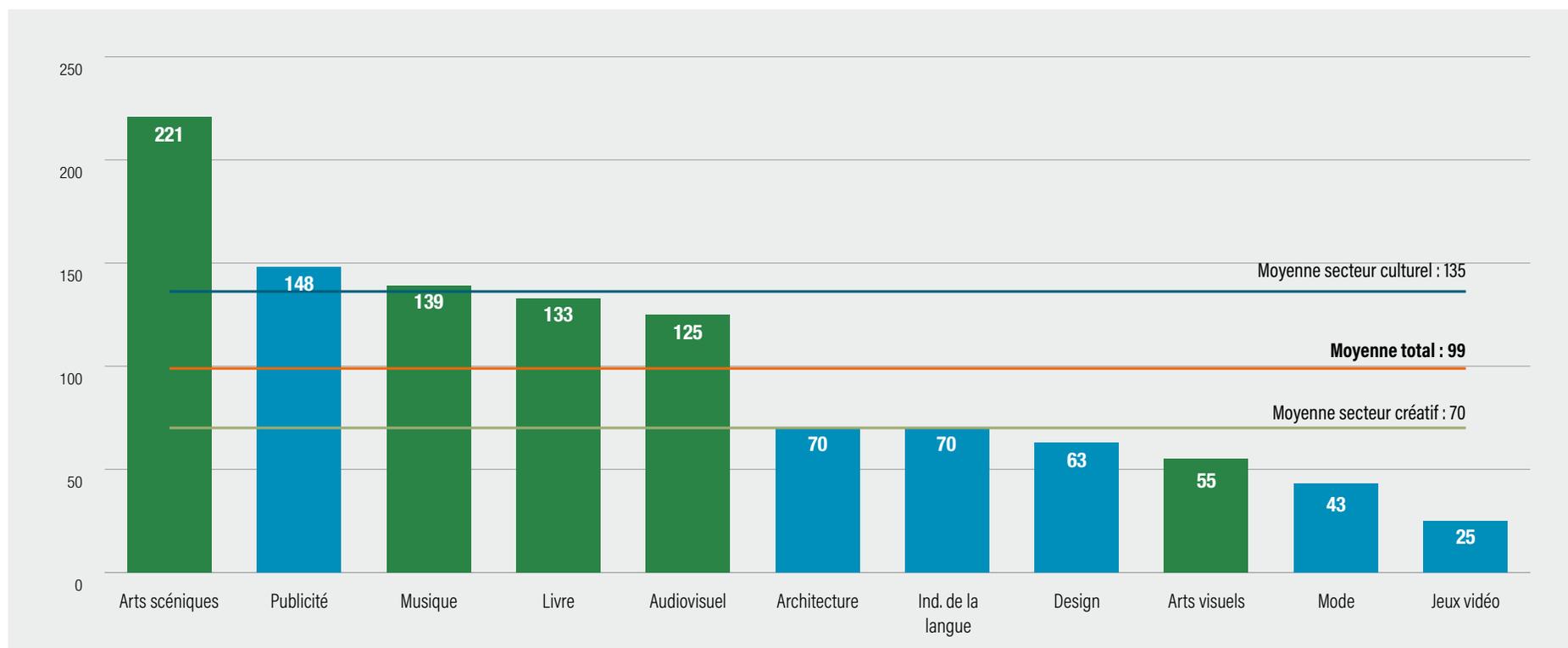
Les principales données statistiques relatives aux Arts et Industries culturelles et aux Industries créatives offrent une vue d'ensemble à laquelle participent **1.092 acteurs, avec un chiffre d'affaires de 762 millions d'euros et 6.834,4 employés.**



- ◆ **61,6 % des acteurs** de la statistique appartiennent aux **secteurs culturels**, produisent **53,5 %** du total des **recettes** et emploient **43,0 % des salariés** de la CAB (Communauté autonome basque).
- ◆ Les acteurs des **industries créatives** représentent quant à eux **38,4 %**, produisent **46,5 %** du total des **recettes** et emploient **57,0 % des salariés**.
- ◆ Le ratio employés/entreprise atteint une moyenne de 6,3. Dans les **secteurs créatifs**, on compte **9,3 employés par entreprise**, contre 4,4 dans le secteur culturel. On distingue les industries de la langue, avec 16,4 employés par entreprise, suivi des jeux vidéo, avec 11,2, et de la publicité, avec 10,2.

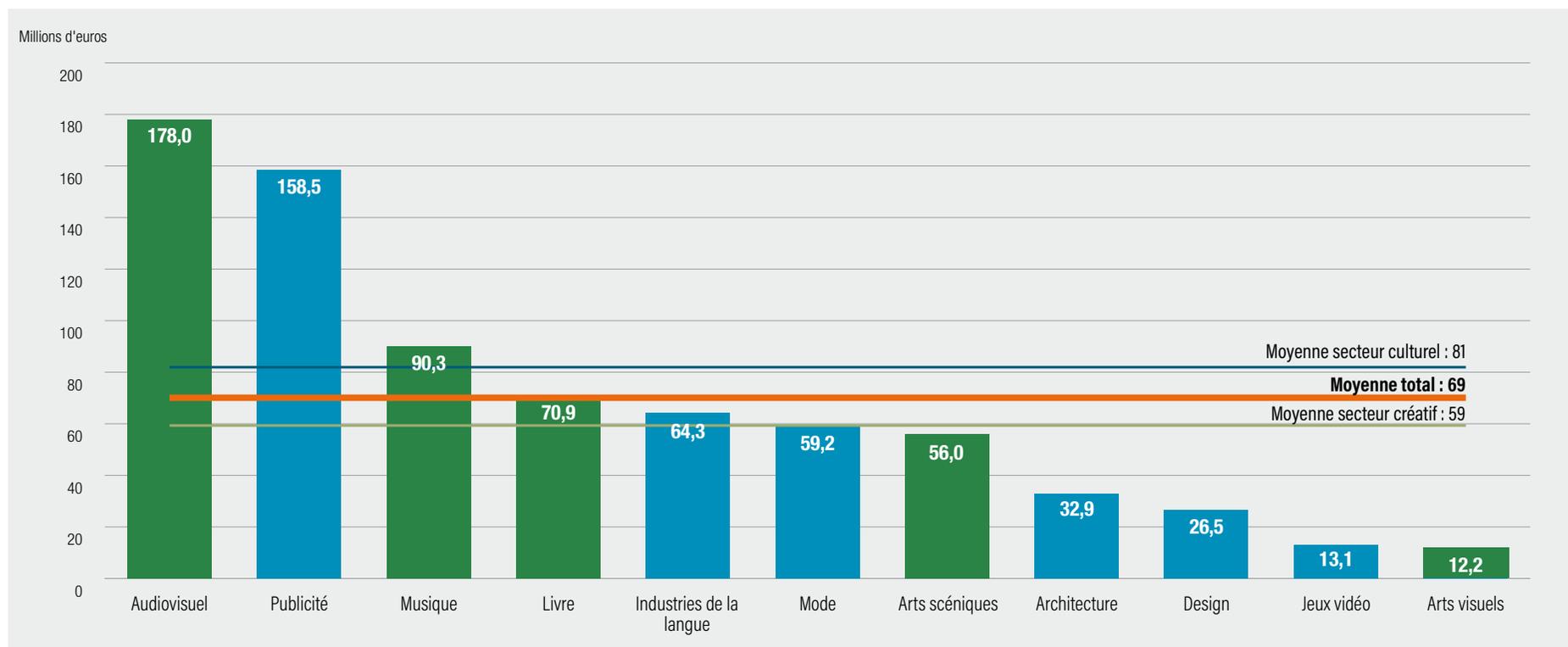
2. Analyse par secteur

Acteurs



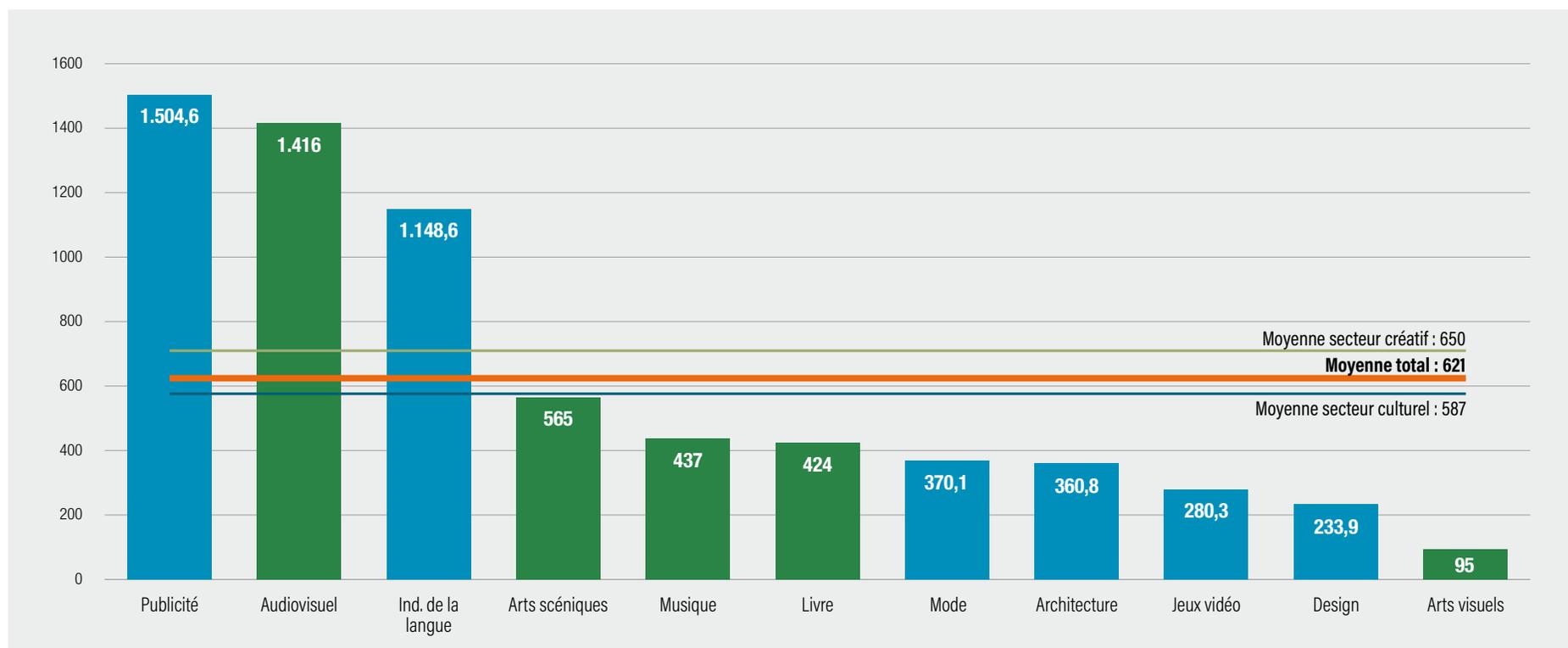
Si on analyse les données par secteur, on observe que le secteur des arts scéniques est celui qui rassemble le plus grand nombre d'acteurs, suivi de la publicité, de la musique, du livre et de l'audiovisuel. Le secteur des arts scéniques dépasse de plus de la moitié la moyenne du secteur culturel, et dans le cas des industries créatives, le secteur de la publicité. La mode et les jeux vidéo sont les secteurs les moins représentatifs.

Recettes

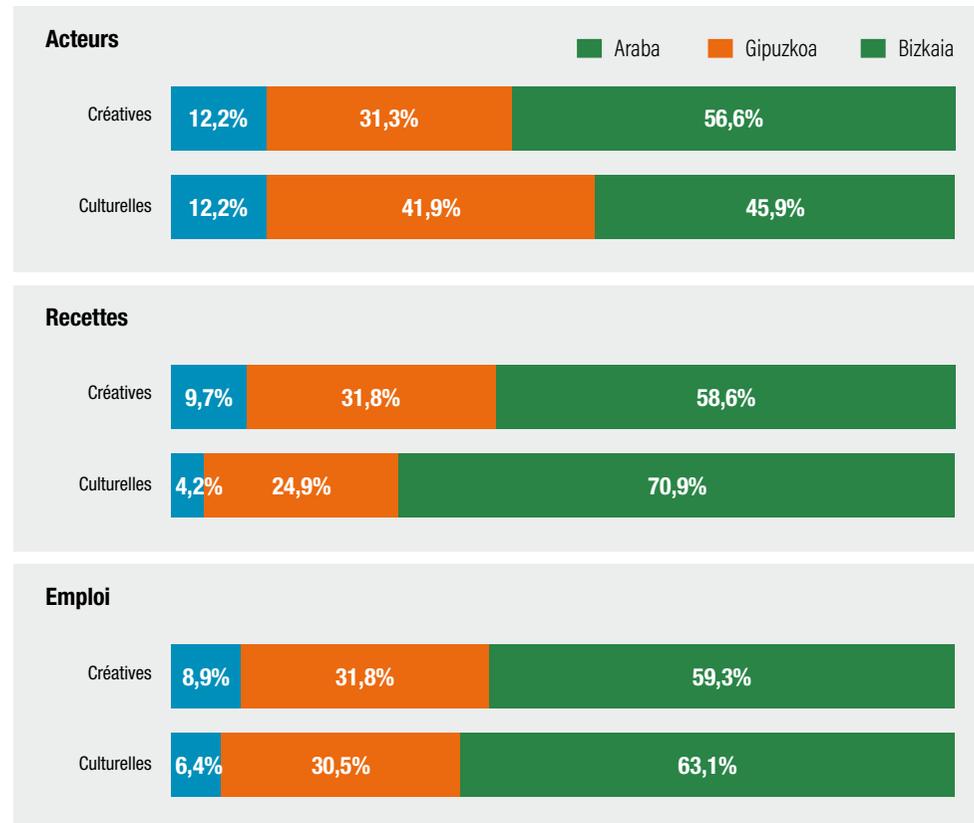


Concernant les recettes, on observe, comme dans l'analyse des acteurs de chaque secteur, que la publicité se situe nettement au-dessus de la moyenne des industries créatives. En revanche, dans les secteurs culturels, c'est l'audiovisuel qui occupe cette position (il ne faut pas oublier ici l'influence de la télévision publique). Les secteurs dont le chiffre d'affaires est le plus réduit sont les arts visuels dans le cas des industries culturelles, et les jeux vidéo dans le cas des industries créatives.

Emploi



Du point de vue de l'emploi, on peut voir que la publicité et les industries de la langue se situent au-dessus de la moyenne des industries créatives, alors que c'est l'audiovisuel qui se distingue dans les industries culturelles. Les jeux vidéo, le design et les arts visuels continuent d'occuper les dernières places du classement par secteur.



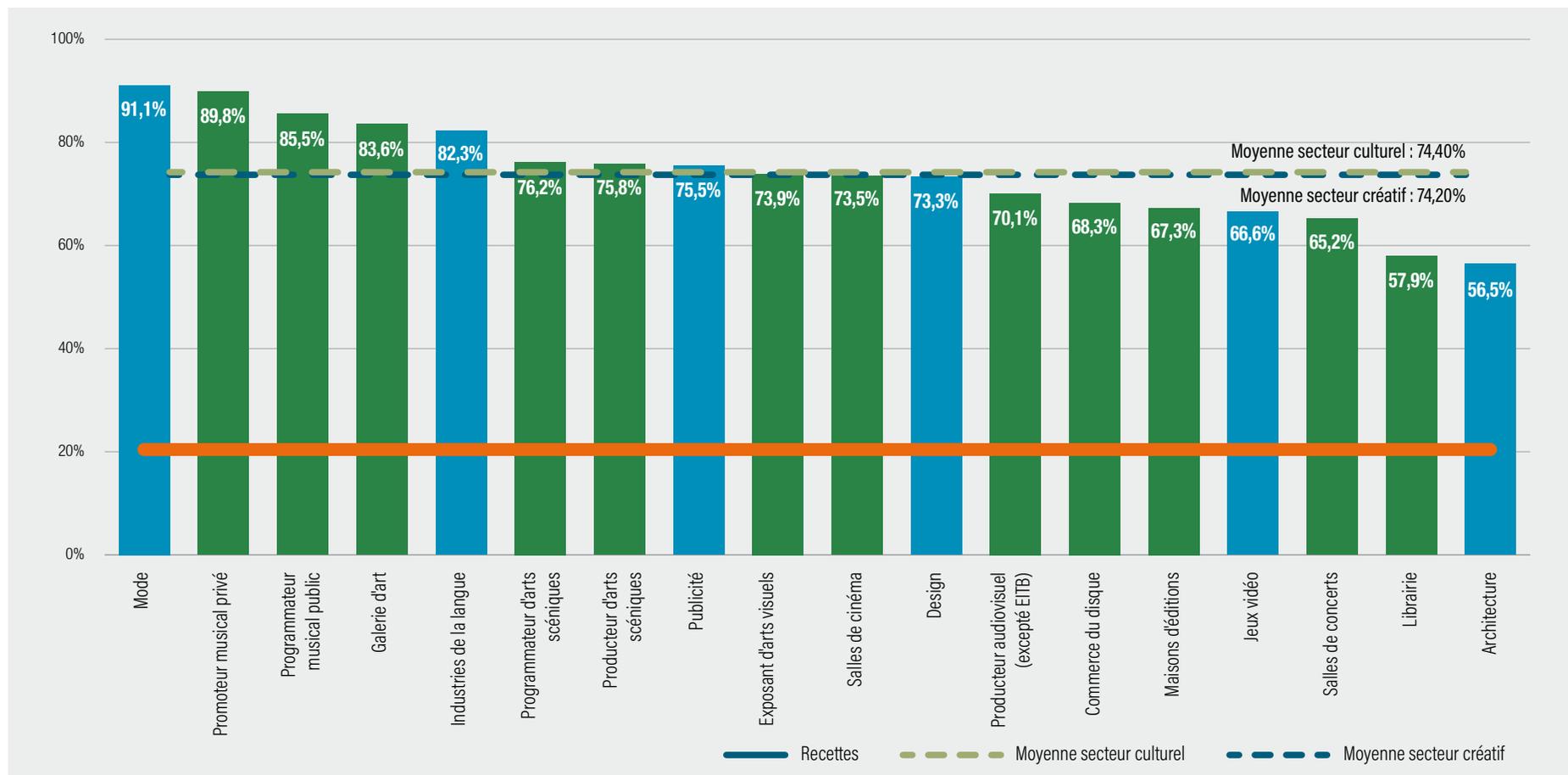
Si on observe les données par territoire, celui de Bizkaia se démarque sur les autres, aussi bien dans le cas du volume d'acteurs, que des recettes et de l'emploi.

Si on calcule le ratio employés/entreprise de chaque territoire, Bizkaia se situe encore au-dessus de la moyenne totale (6,3), avec 7,6 employés par entreprise. Gipuzkoa arriverait en deuxième position (5,2) et pour finir Araba (4,0).

Si on analyse les données en fonction du secteur, culturel ou créatif, on observe de légères différences. Dans les industries culturelles, les acteurs sont plus répartis entre Bizkaia et Gipuzkoa que dans les créatives. En revanche, les recettes et l'emploi sont proportionnellement inférieurs sur le territoire de Gipuzkoa, avec une prédominance du territoire de Bizkaia.

3. Lectures transversales

80/20 recettes

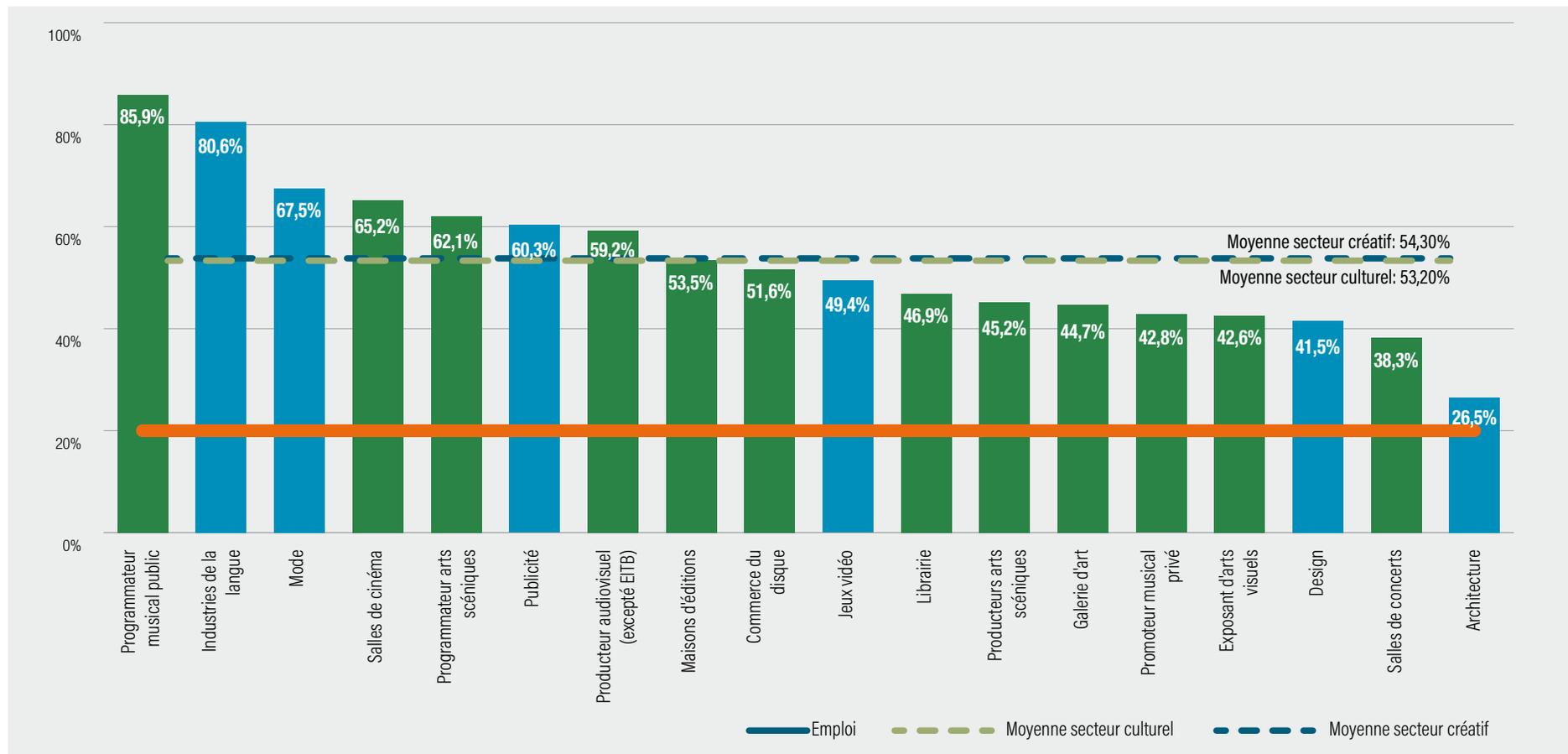


*Sans les compagnies discographiques pour des raisons de protection des données

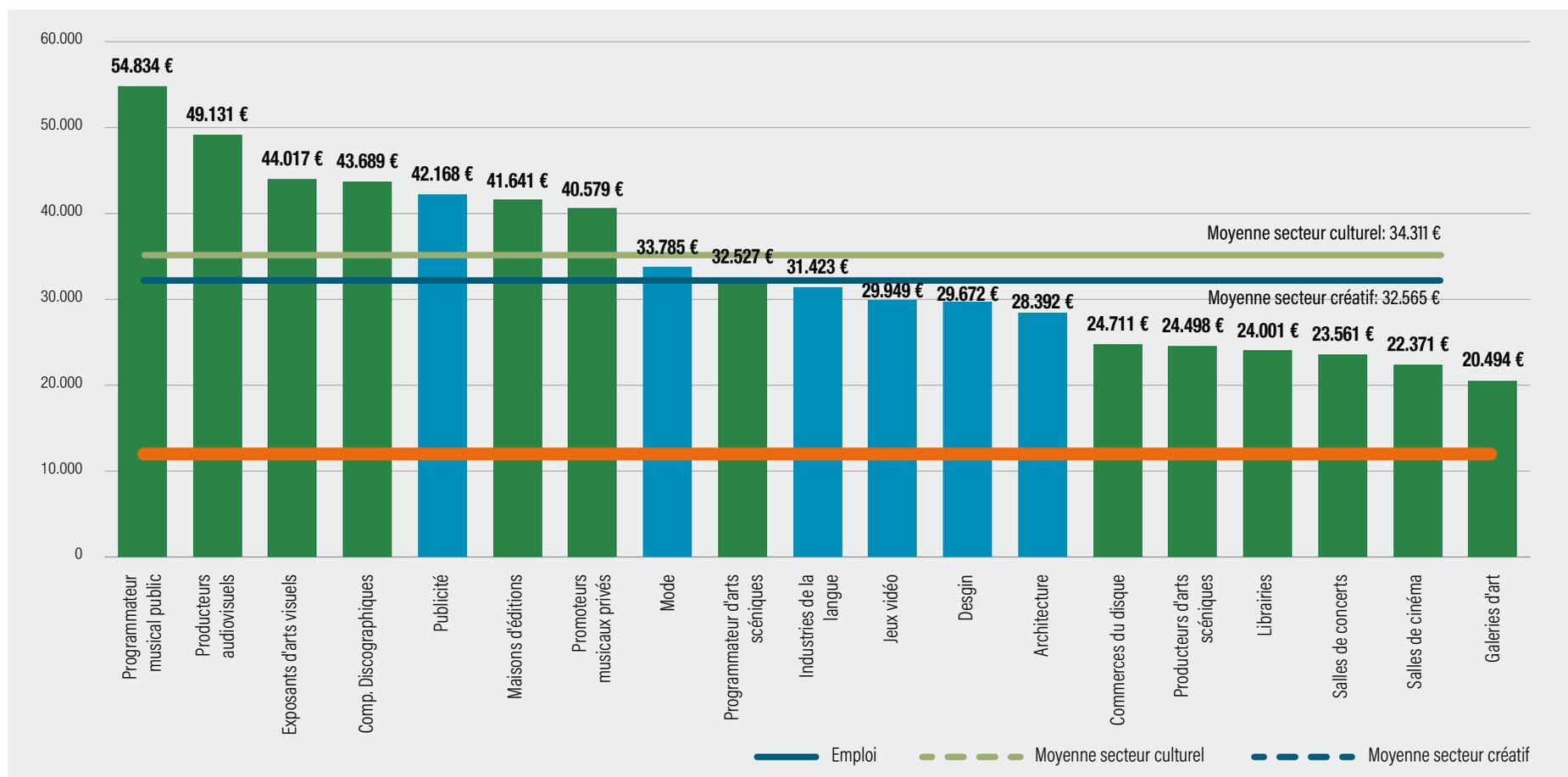
Si on analyse les données suivant la loi des 80-20 ou principe de Pareto (consistant à établir une comparaison entre les 20 % des acteurs de chaque secteur produisant les plus hautes recettes et les 80 % restants), on peut voir que dans tous les secteurs, le plus petit volume d'acteurs capitalise la plus grande part des recettes, dépassant même dans certains cas les 80 % du CA du secteur.

Il en est de même dans le cas de l'emploi, mais avec une asymétrie moins marquée. Seuls les programmeurs publics de musique et les industries de la langue dépassent 80 % de l'emploi.

80/20 Emploi

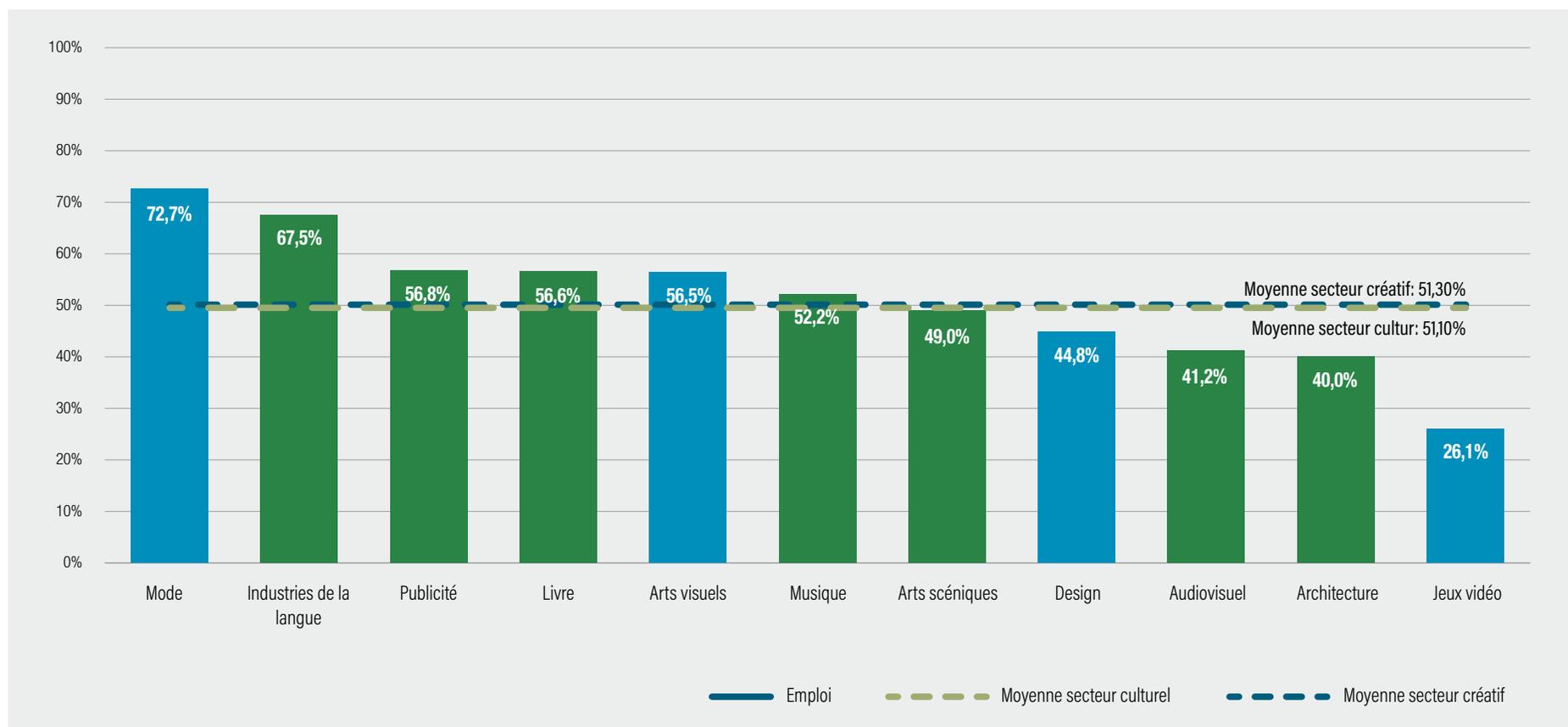


Dépenses /Personnes employées



Concernant le coût que représentent les postes de travail dans les industries culturelles et créatives, on observe que ce sont les programmeurs publics de musique et les producteurs audiovisuels qui font les plus grosses dépenses, autrement dit, c'est dans les secteurs publics que le coût salarial est le plus élevé.

Proportion de femmes



Si on creuse davantage l'emploi en considérant la perspective de genre, il est possible d'observer quels sont les secteurs les plus féminisés et les plus masculinisés. La mode et les industries de la langue sont ceux qui occupent le plus grand nombre de femmes. Alors que les secteurs de l'audiovisuel, de l'architecture et surtout des jeux vidéo sont ceux où les femmes sont le moins représentées.