

Estadística de las industrias creativas 2017

Síntesis de resultados 2017

Enero 2020



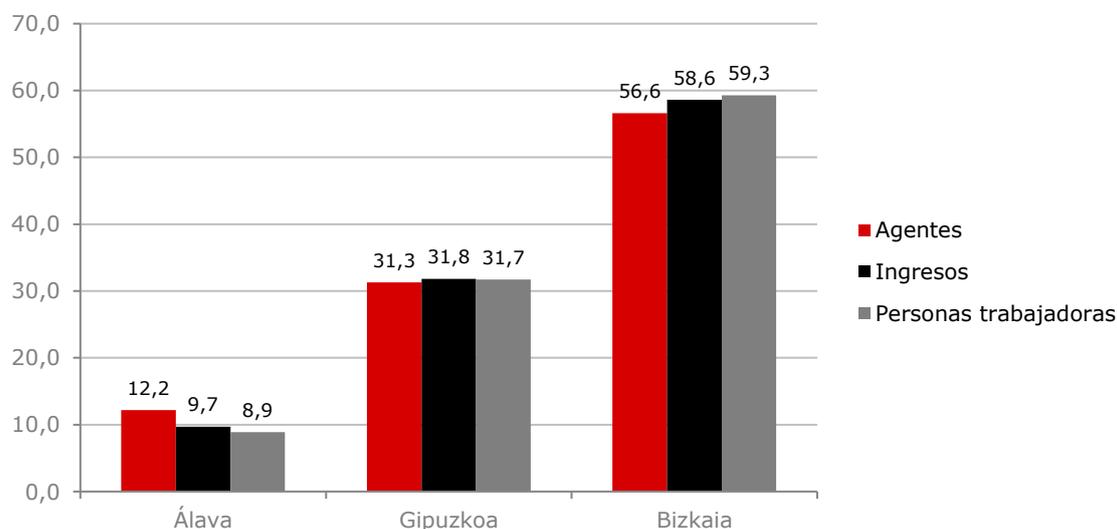
**Kulturaren
Euskal Behatokia**
Observatorio Vasco
de la Cultura



1. Principales cifras de las industrias creativas

- **Se incluye información sobre 419 agentes:** 70 empresas de arquitectura, 63 agentes pertenecientes al sector del diseño, 70 agentes de las industrias de la lengua, 43 del sector de la moda, 148 del ámbito de la publicidad y 25 empresas de videojuegos.
- **El balance de ingresos y gastos es positivo,** con un resultado de 43 millones de euros. Destacan en cuanto a volumen de ingresos los sectores de la publicidad y las industrias de la lengua (44,5 % y 18,1 % del total de las industrias culturales, respectivamente).
- Las industrias creativas de la CAE **ocupan a 3.898,3 personas.** El 68,1 % del peso del empleo se distribuye en el sector de la publicidad (38,6 %) y las industrias de la lengua (29,5 %).
- **El tejido creativo se concentra en Bizkaia,** con la mitad de los agentes, aunque las ratios por 100.000 habitantes proporcionan un reparto equilibrado entre los tres territorios (en Bizkaia de 28,4, en Araba de 26,3 y en Gipuzkoa 24,2).

Figura 1. Distribución porcentual de los agentes, ingresos, gastos y personas trabajadora por Territorio Histórico. Porcentajes. 2017.





2. Dimensión y sostenibilidad

- El sector de **la moda y la publicidad destacan en las medias de ingresos** obtenidos por empresa: la moda con 1,3 millones de euros de media y la publicidad con 1 millón. En cuanto a los beneficios, **los que acumulan un mayor porcentaje de beneficios son la moda (28,1%) y la arquitectura (15,5 %)**.

Figura 2. Dimensión Industrial y sostenibilidad. 2017

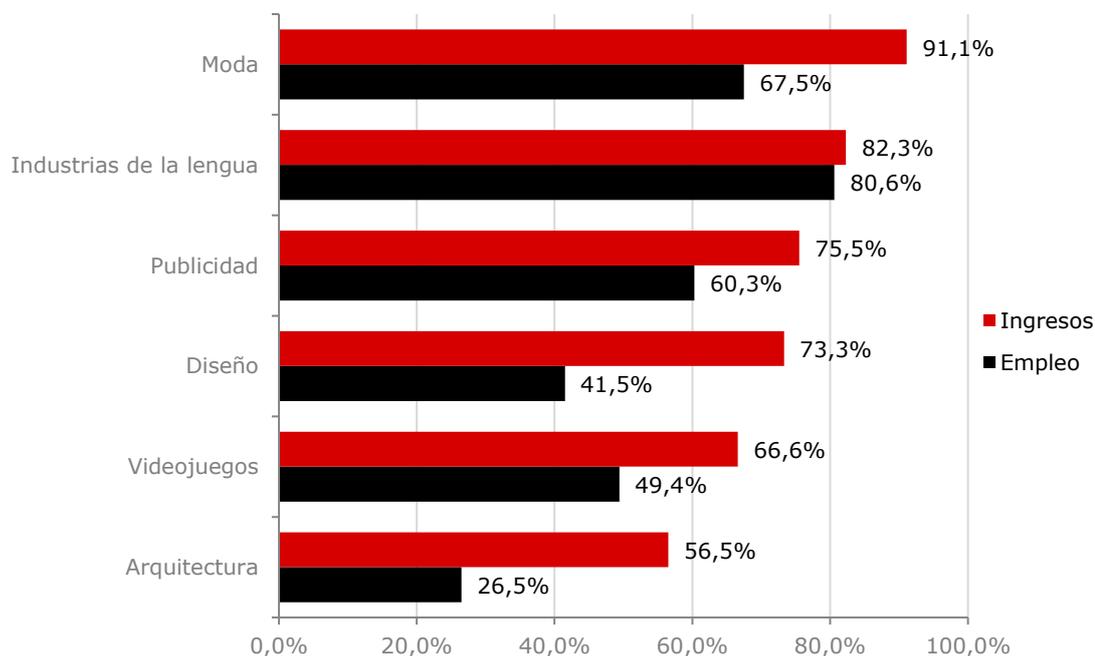
Tipología	Nº de agentes	Ingresos		
		Frec. (miles €)	Media (miles €)	% beneficios sobre ingresos
Arquitectura	70	32.946,2 €	470,7 €	15,5 %
Diseño	63	26.474,6 €	420,2 €	10,8 %
Industrias de la lengua	70	64.262,7 €	918,0 €	10,4 %
Moda	43	59.220,2 €	1.377,2 €	28,1 %
Publicidad	148	158.506,7 €	1.071,0 €	7,2 %
Videojuegos	25	13.128,5 €	525,1 €	1,7 %
TOTAL	419	354.538,9 €	846,2 €	12,1 %



3. Asimetrías

- **El 20 % de los agentes con mayores ingresos acumulan entre 7 y 9 de cada 10 euros del conjunto de ingresos** (excepto Arquitectura que acumula el 56,5 %, y videojuegos, con el 66,6 %).
- **Las asimetrías son menos generalizadas en cuanto al empleo.** Son acusadas en tres de los sectores, donde el 20 % de los agentes con más volumen de ingresos ocupan entre 6 y 8 de cada 10 trabajadores (industrias de la lengua, moda y publicidad). En un nivel más bajo se sitúan los videojuegos y el diseño (4 de cada 10 personas trabajadoras). Y finalmente, el sector menos asimétrico es la arquitectura.

Figura 3. Tipología de agentes por grado de concentración de ingresos y empleo del 20 % de los agentes con mayores ingresos. Porcentaje. 2017.

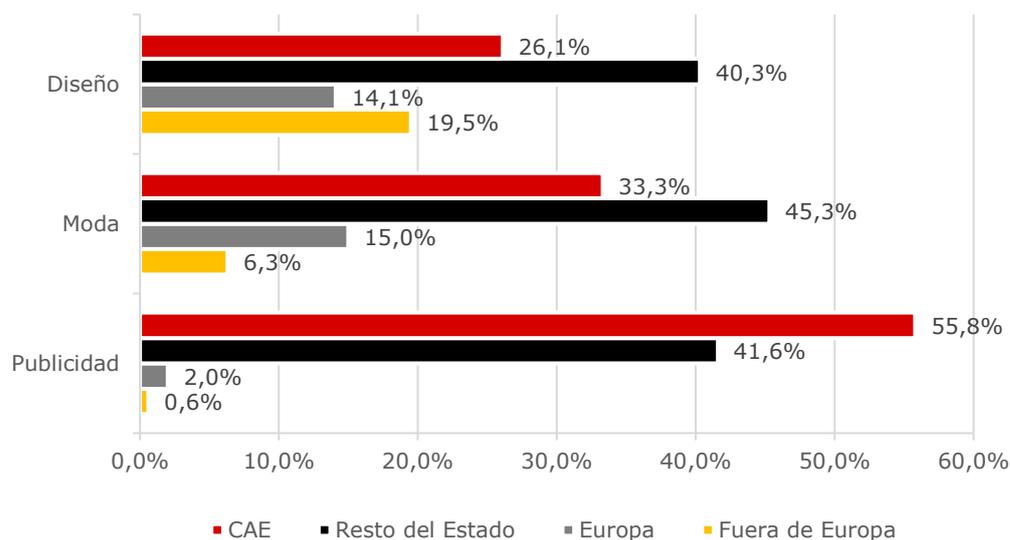




4. Internacionalización

- **El diseño es el que tiene un mayor peso en su facturación de mercados exteriores.** Del total de su facturación, el 40,3 % se concentra en el resto del Estado; el 19,5 % en países de fuera de Europa y el 14,1 % en mercados europeos.
- **La moda, tiene como principal mercado el resto del Estado** (45,3%) y el porcentaje de los mercados europeo y del resto del mundo se sitúa alrededor del 20,0 %
- **El mercado principal de publicidad es interno** (el 55,8% de la facturación pertenece al mercado de la CAE).

Figura 4. Facturación según mercado de las empresas de diseño, moda y publicidad. Porcentaje. 2017.

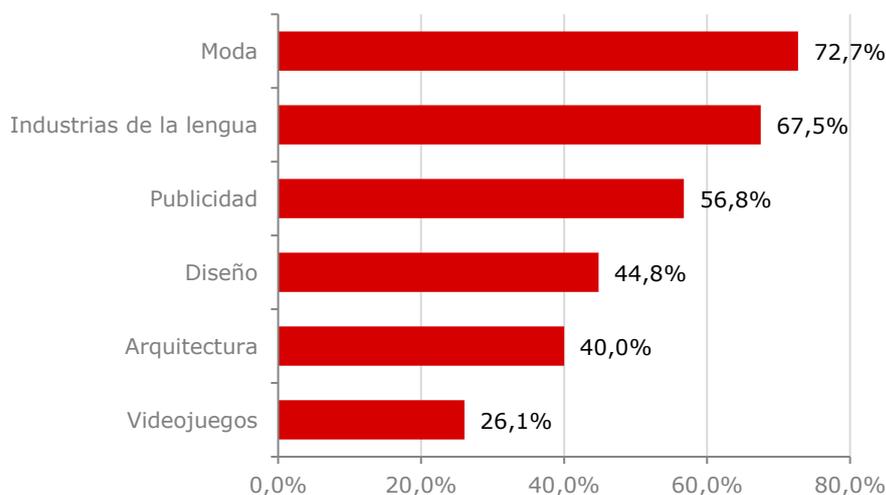




5. Género

- **La presencia de mujeres en el conjunto del empleo de las industrias creativas es dispar** dependiendo del sector. En la moda, las industrias de la lengua y la publicidad supera el 50,0 %. En torno al 40 % se sitúan el diseño y la arquitectura. En el sector de los videojuegos, menos de 3 de cada 10 empleos están ocupados por mujeres.

Figura 5. Mujeres trabajadoras por sectores de las industrias creativas. Porcentaje. 2017.



- En el conjunto de las industrias creativas, **las mujeres ocupan principalmente funciones técnicas y creativas.**

Figura 6. Distribución de las mujeres trabajadoras por función profesional. Absolutos. 2017.

