



Kulturaren
Euskal Behatokia
Observatorio Vasco
de la Cultura

Estadísticas de
**Artes, Industrias culturales
e Industrias creativas**

2017

SÍNTESIS DE DATOS



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA

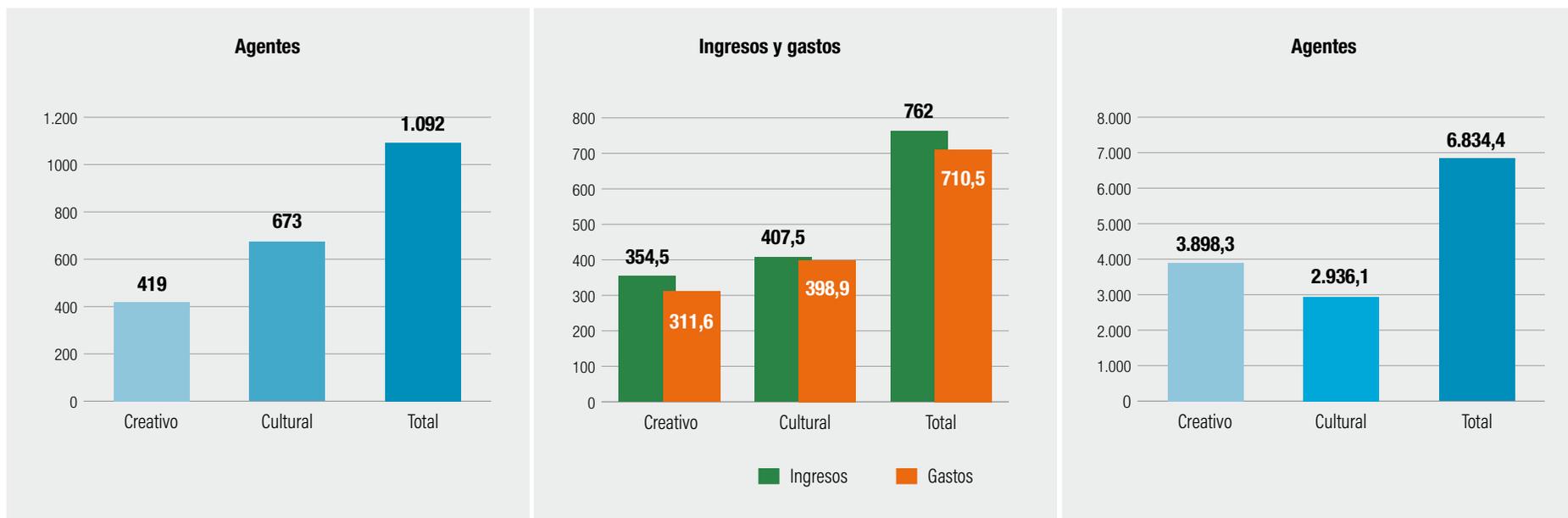
DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

Índice

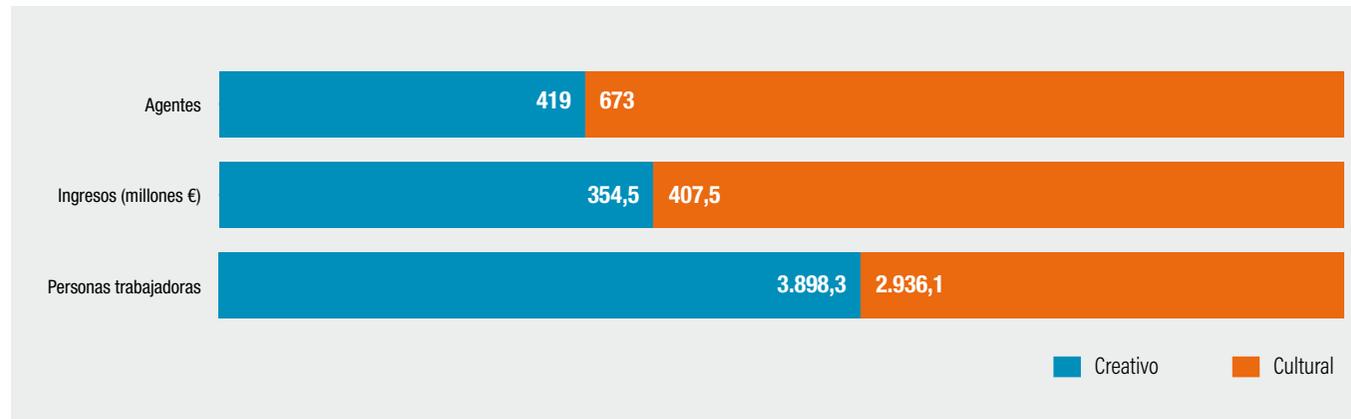
1. Visión global	3
2. Análisis por sectores	5
Agentes	5
Ingresos	6
Empleo	7
3. Lecturas transversales	9
80/20 ingresos	9
80/20 empleo	10
Gastos/personas trabajadoras	11
Porcentaje mujeres	12



1. Visión global



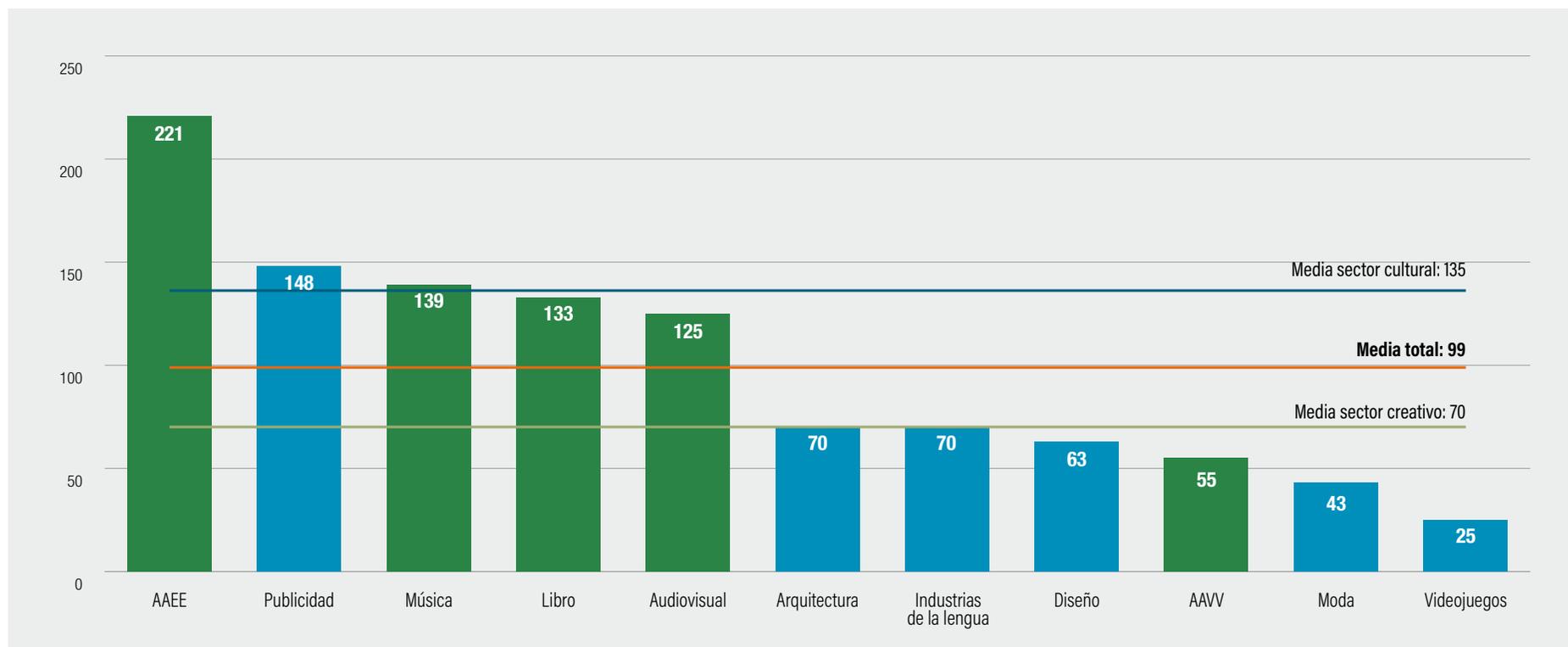
Los principales datos de la Estadística de Artes e Industrias Culturales y de las Industrias Creativas muestra un panorama global del que forman parte **1.092 agentes, acumulan un volumen de ingresos de 762 millones de euros y ocupan a 6.834,4 personas trabajadoras.**



- ◆ El **61,6 % de los agentes** de la estadística pertenecen a los **sectores culturales**; generan un **53,5 %** del total de **ingresos** y ocupan al **43,0 % del empleo** de la CAE.
- ◆ Los agentes de las **industrias creativas** representan el **38,4 %**; acumulan el **46,5 %** del total de **ingresos** y ocupan **al 57,0 % de las personas trabajadoras**.
- ◆ La ratio personas trabajadoras por empresa, la media alcanza una ratio de 6,3 personas por empresa. En los **sectores creativos** trabajan **9,3 personas trabajadoras por empresa**; en el sector cultural 4,4. Despuntan las industrias de la lengua 16,4 personas trabajadoras por empresa, seguido de los videojuegos 11,2 y la publicidad 10,2.

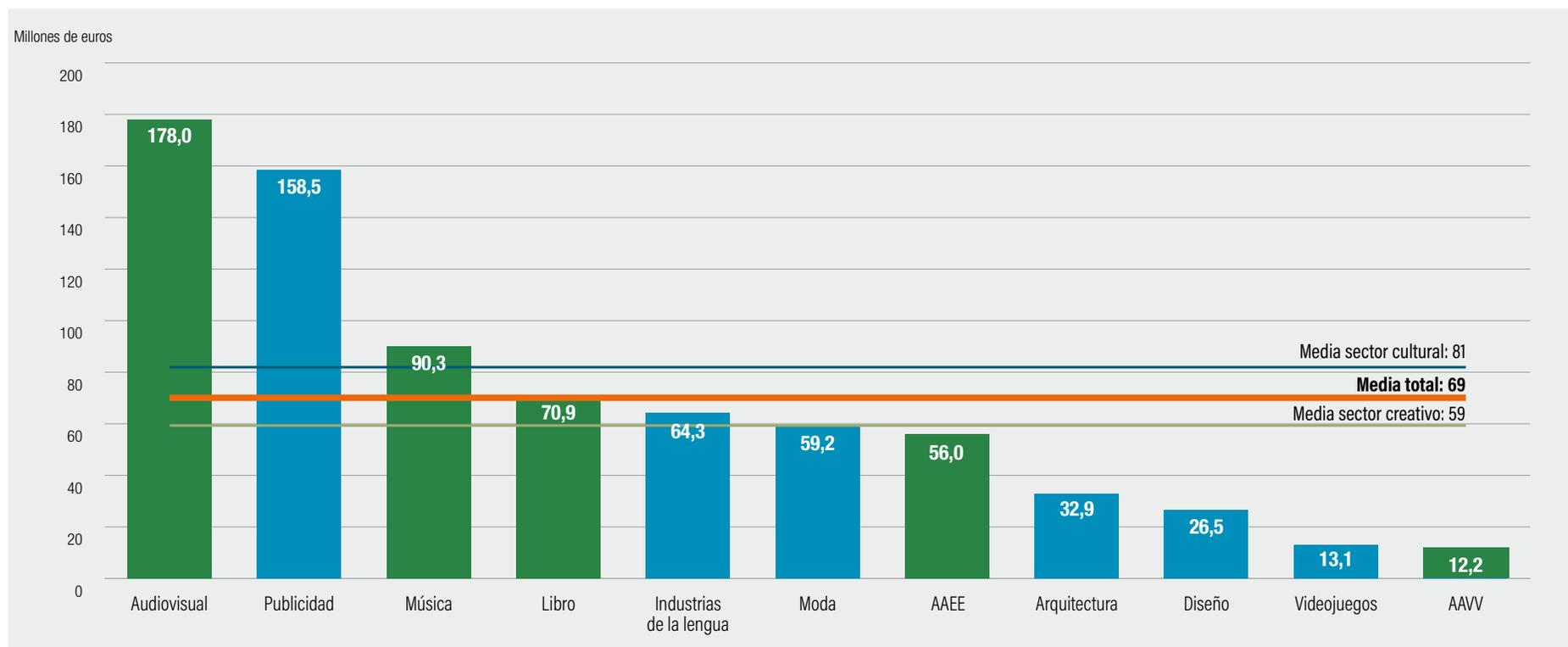
2. Análisis por sectores

Agentes



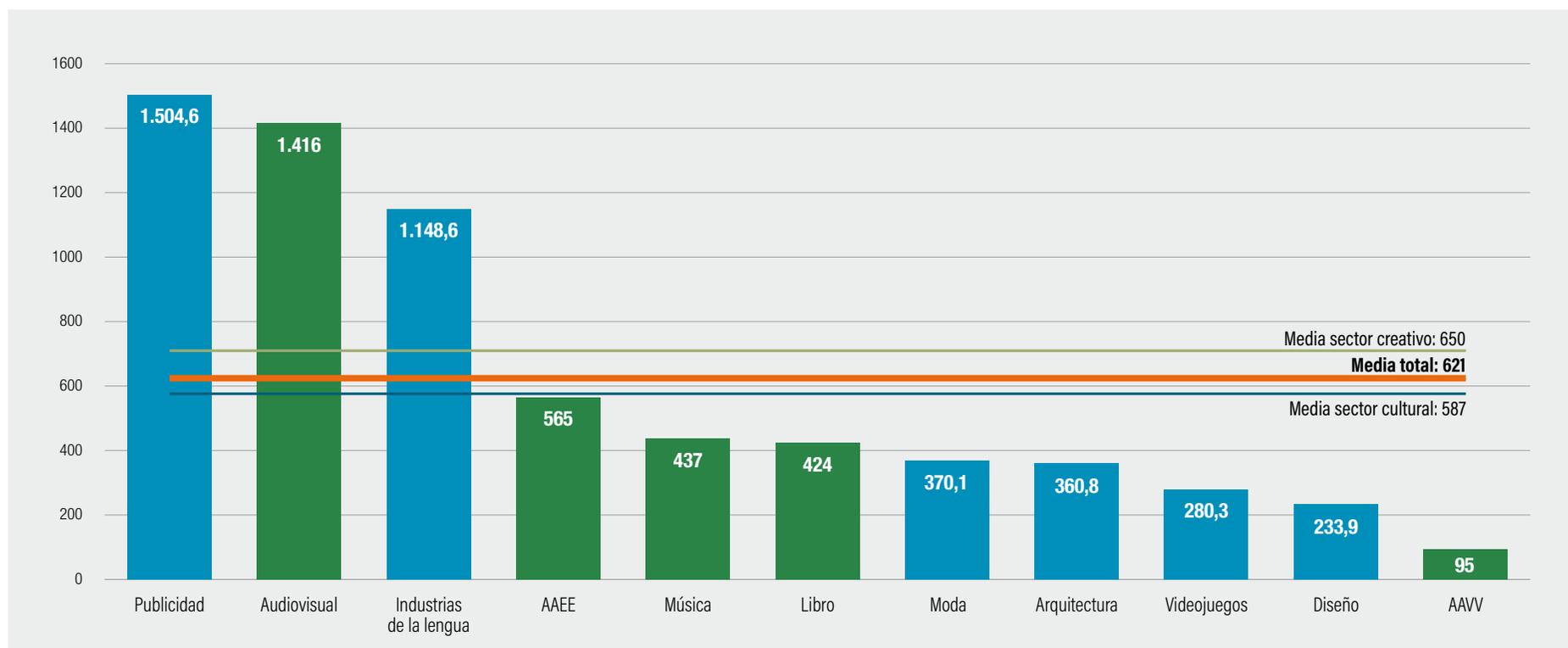
Analizando los datos por sectores se observa que el sector de las artes escénicas es el que tiene mayor volumen de agentes, seguido de la publicidad, la música, el libro y el audiovisual. El sector de las artes escénicas supera en más de la mitad la media del ámbito cultural. Y el sector de la publicidad, en el caso de las creativas. La moda y los videojuegos son los sectores más pequeños.

Ingresos

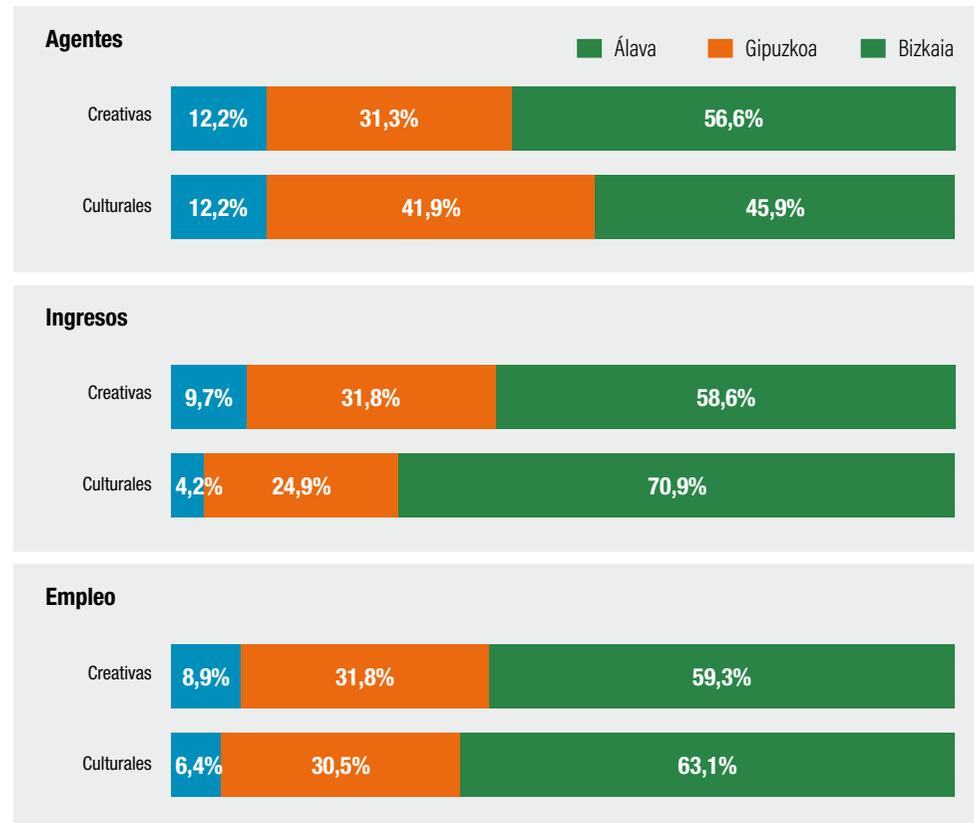


En relación a los ingresos, se observa que, como se veía al analizar los agentes de cada sector, la publicidad se sitúa muy por encima de la media de las industrias creativas. Sin embargo, en los sectores culturales quien despunta muy por encima de la media es el audiovisual (cabe tener en cuenta la influencia de la televisión pública). Los sectores que tienen un volumen de negocio más reducido son las artes visuales en el caso de las industrias culturales, y los videojuegos, en el caso de las industrias creativas.

Empleo



Al acercar la mirada en el empleo, se puede ver que la publicidad y las industrias de la lengua se sitúan por encima de la media de las industrias creativas, y entre las culturales, destaca el audiovisual. Siguen quedando los videojuegos, el diseño y las artes visuales en las posiciones más bajas del ranking de sectores.



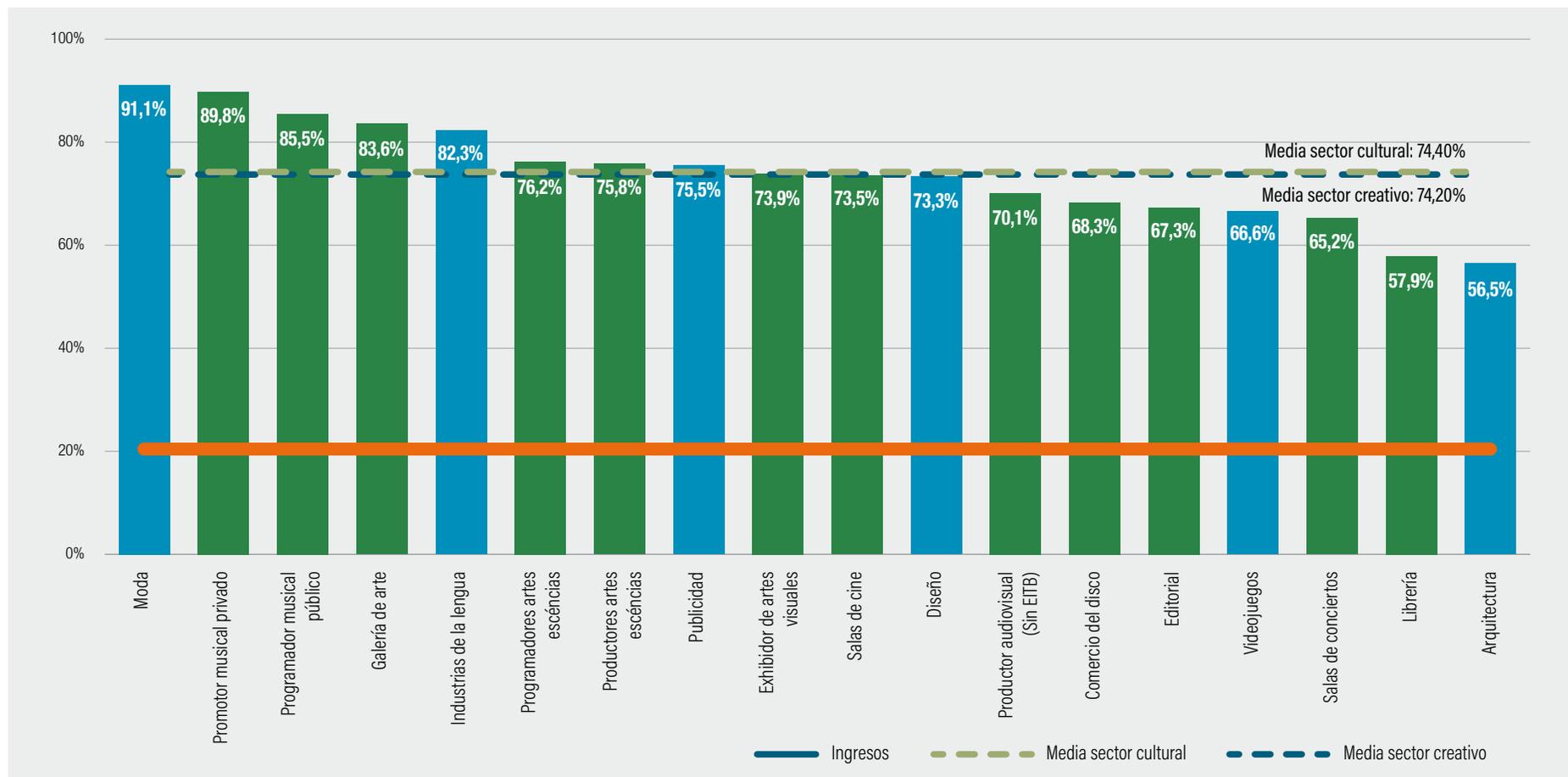
Si se observan los datos por territorio destaca Bizkaia por delante del resto; tanto en el caso del volumen de agentes, ingresos y empleo, es el territorio que acumula una mayor proporción.

Si se calcula la ratio de personas trabajadoras por empresa en cada territorio, Bizkaia se sitúa por encima de la media total (6,3), con 7,6 personas trabajadoras por empresa. Gipuzkoa quedaría en segundo lugar (5,2) y finalmente Araba (4,0).

Si se analizan los datos según el ámbito cultural y creativo se observan pequeñas diferencias. Las industrias culturales tienen los agentes más repartidos entre Bizkaia y Gipuzkoa que las creativas. Sin embargo, los ingresos y el empleo proporcionalmente son inferiores en Gipuzkoa, predominando Bizkaia.

3. Lecturas transversales

80/20 ingresos

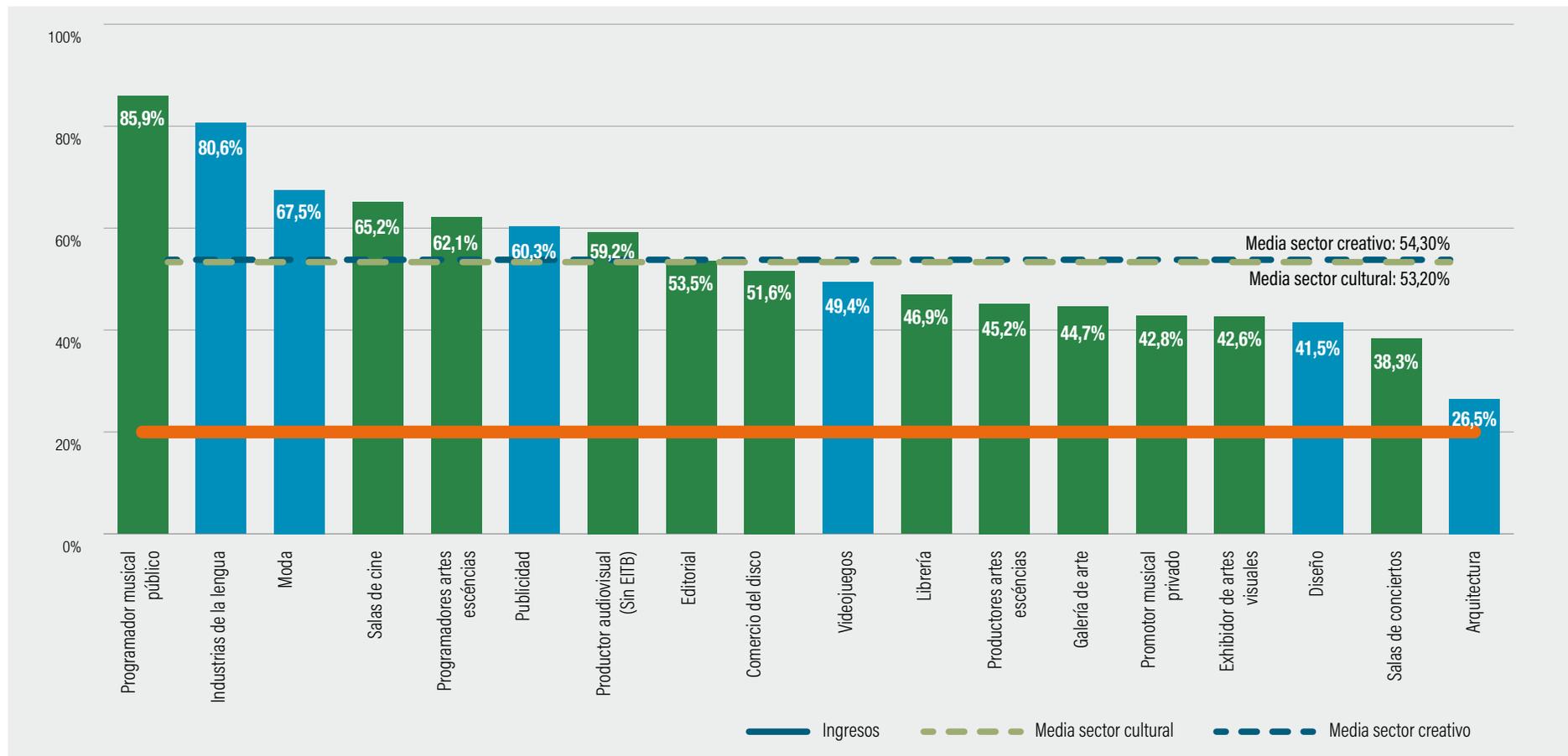


*Sin discográficas por una cuestión de protección de datos

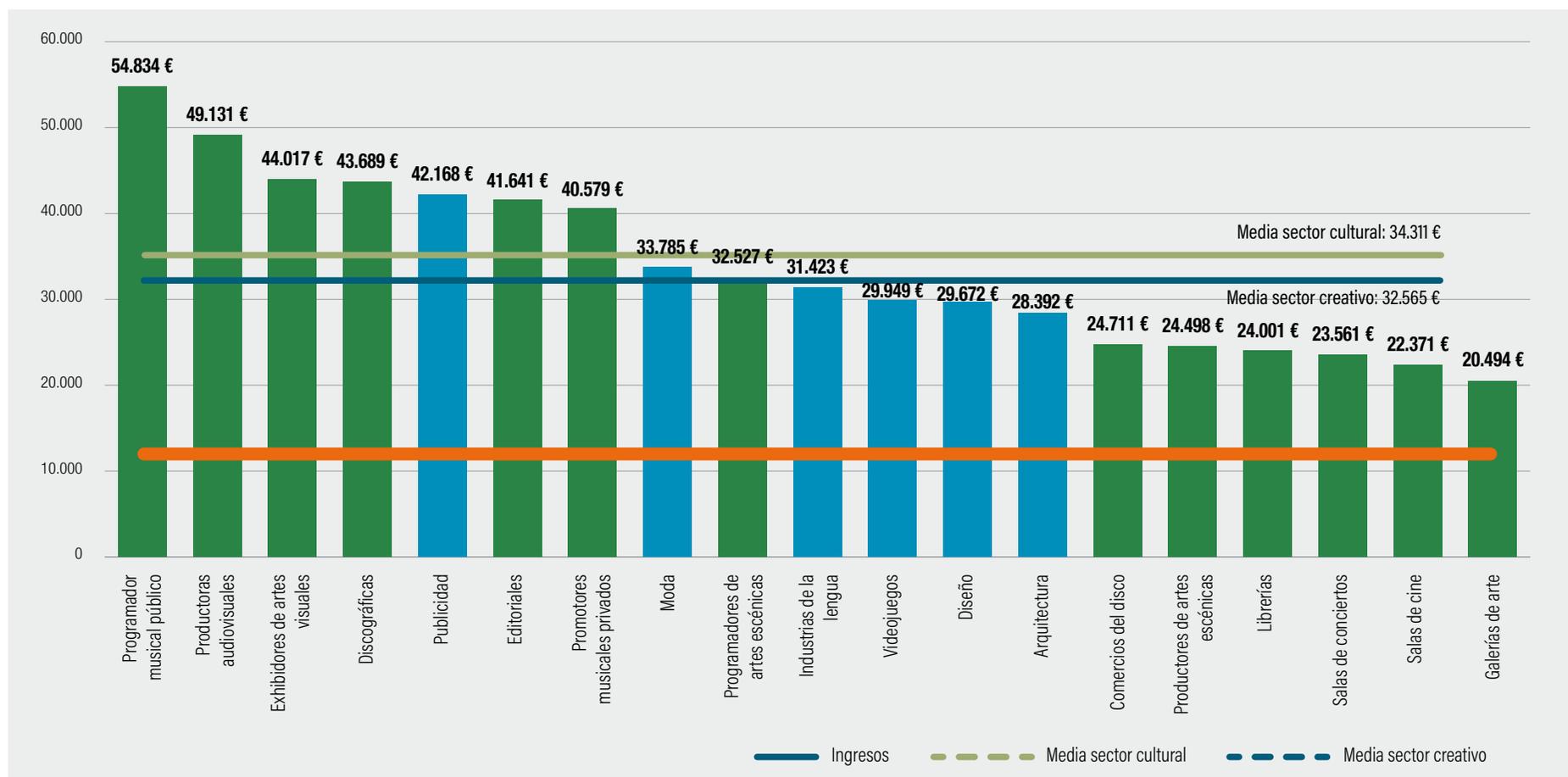
Analizando los datos según la regla del 80-20 o principio de Pareto (se trata de buscar las diferencias aplicando un corte entre el 20 % de los agentes de cada sector con mayores ingresos y el 80% restante), se puede ver que en todos los sectores un volumen reducido de agentes acumula la mayor parte de los ingresos. En algunos casos incluso llegando a superar el 80 % del volumen de negocio del sector.

Lo mismo pasa en el caso del empleo, pero con una asimetría menos marcada. Sólo en el caso de los programadores públicos de música y las industrias de la lengua superan el 80 % del empleo.

80/20 Empleo

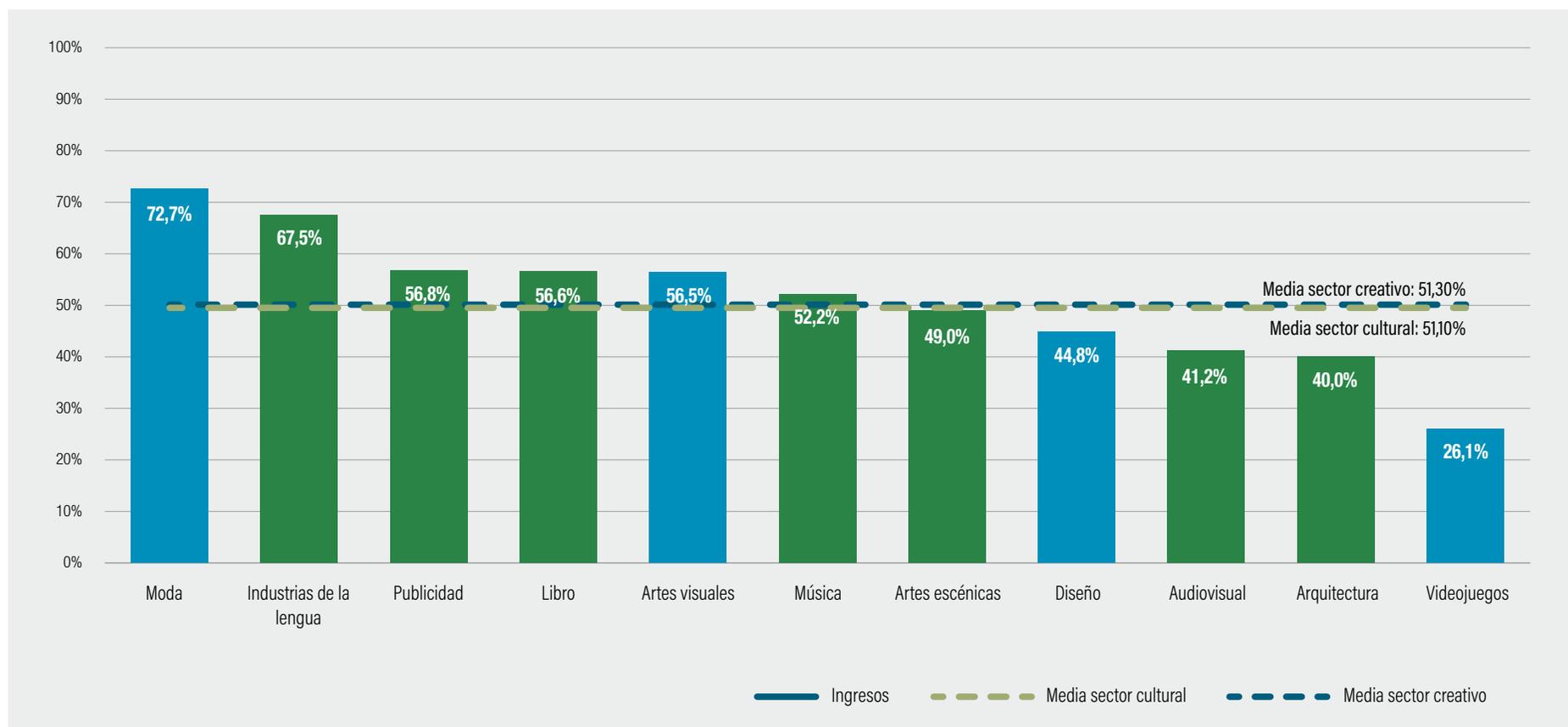


Gastos/personas trabajadoras



En relación al gasto que suponen los puestos de trabajo en las industrias culturales y creativas, se observa que son los programadores públicos de música y las productoras audiovisuales las que realizan un mayor gasto. Es decir, que es en los sectores públicos donde el coste de los trabajadores es mayor.

Porcentaje mujeres



Si se desgrena aún más el empleo y se considera la perspectiva de género, pueden observarse aquellos sectores más feminizados y aquellos más masculinizados. La moda y las industrias de la lengua son las que ocupan a un mayor número de mujeres en sus plantillas. Es en el caso del sector audiovisual, la arquitectura y, sobre todo, los videojuegos, donde hay una presencia menor de mujeres.