

# Estadísticas de Artes, Industrias culturales e Industrias creativas 2021

**Síntesis de datos**

Diciembre 2023



Kulturaren  
Euskal Behatokia  
Observatorio Vasco  
de la Cultura

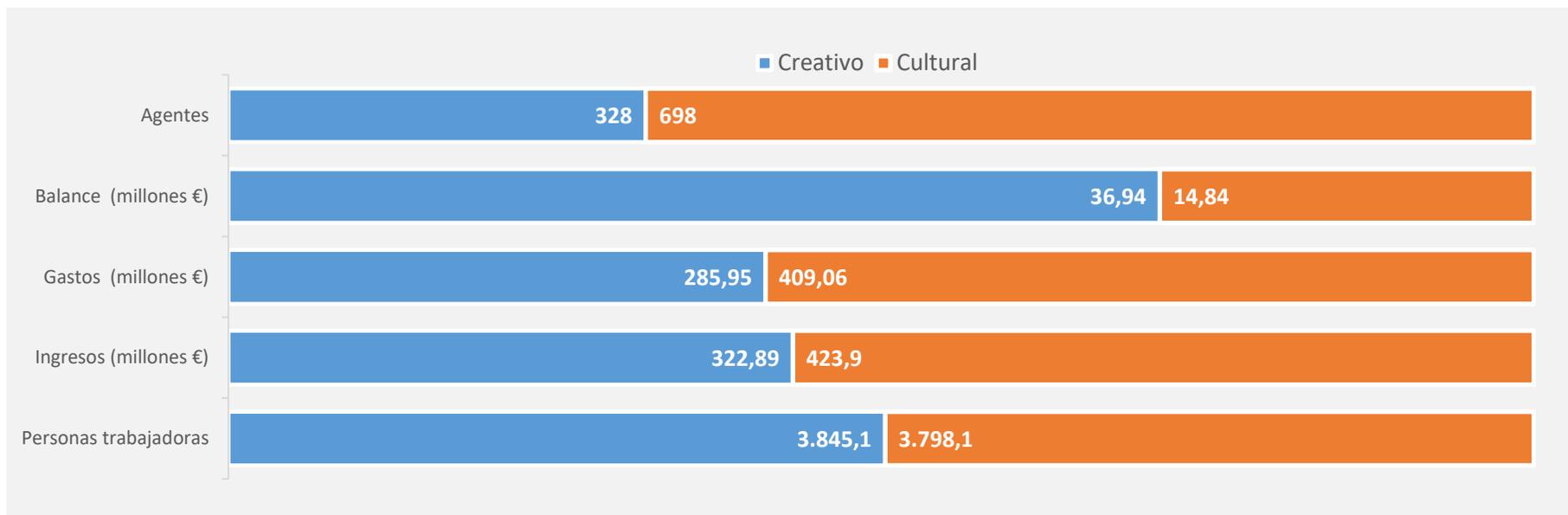
# Índice

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
Porcentaje mujeres .....	11

## 1. Visión global



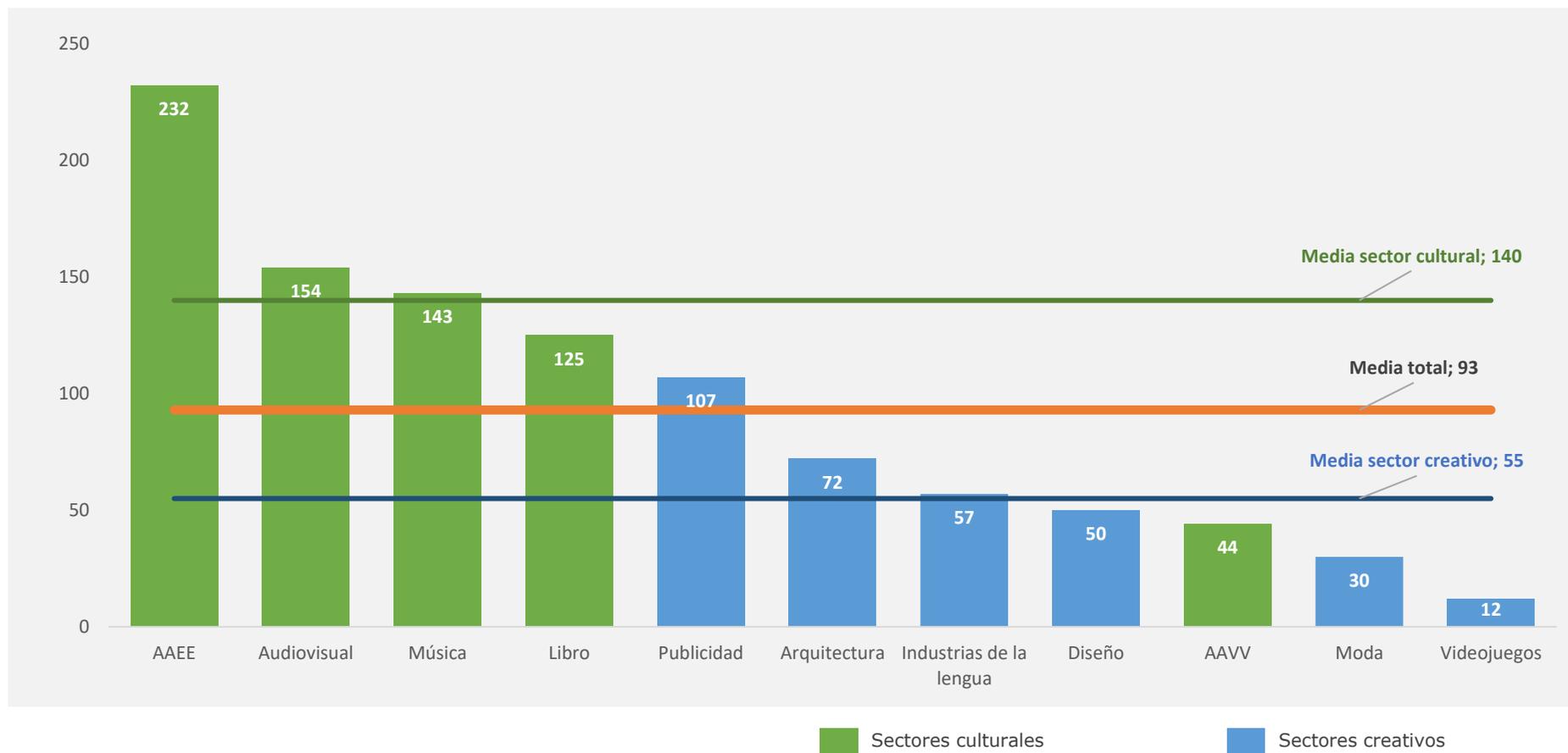
Los principales datos de la Estadística de Artes e Industrias Culturales y de las Industrias Creativas muestra un panorama global del que, en 2021, forman parte **1.026 agentes**, acumulan un volumen de ingresos de **747 millones de euros** y ocupan a **7.643 personas**.



- El **68% de los agentes** de la estadística pertenecen a los **sectores culturales**; generan un **56,8%** del total de **ingresos** y **ocupan al 49,7%** del total de personas.
- Los agentes de las **industrias creativas** representan el **32%**; acumulan el **43,2 %** del total de **ingresos** y ocupan **al 50,3 % de las personas trabajadoras**.
- El **balance económico** del sector en global es **positivo**, siendo el balance total en el sector creativo (36,9 millones de euros), más del doble que en el sector cultural (14,8 millones).
- La **ratio de personas trabajadoras por empresa** alcanza una ratio media de **7,4 personas por empresa**. En los **sectores creativos** trabajan 11,7 personas trabajadoras por empresa; en los **culturales** un 5,4.

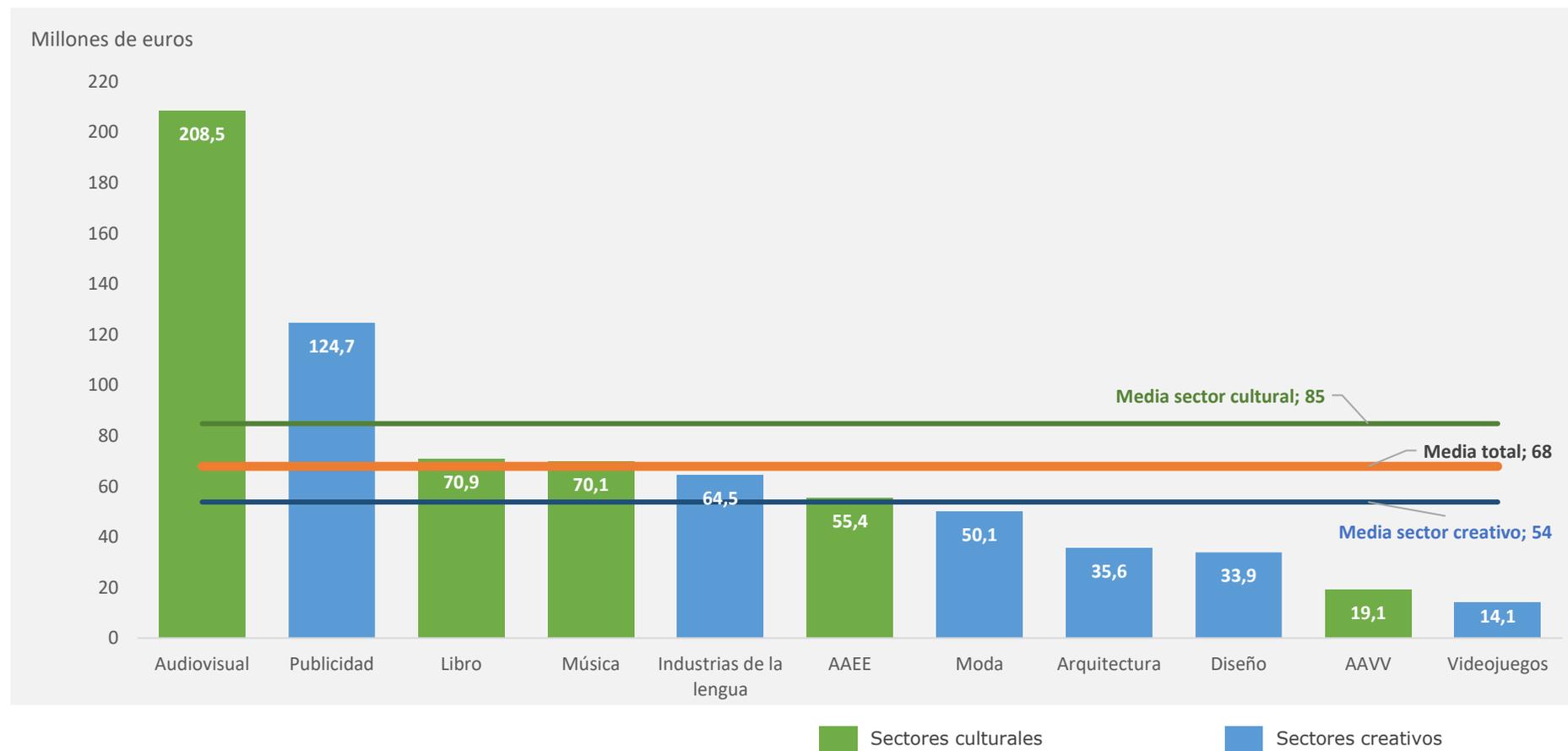
## 2. Análisis por sectores

### Agentes



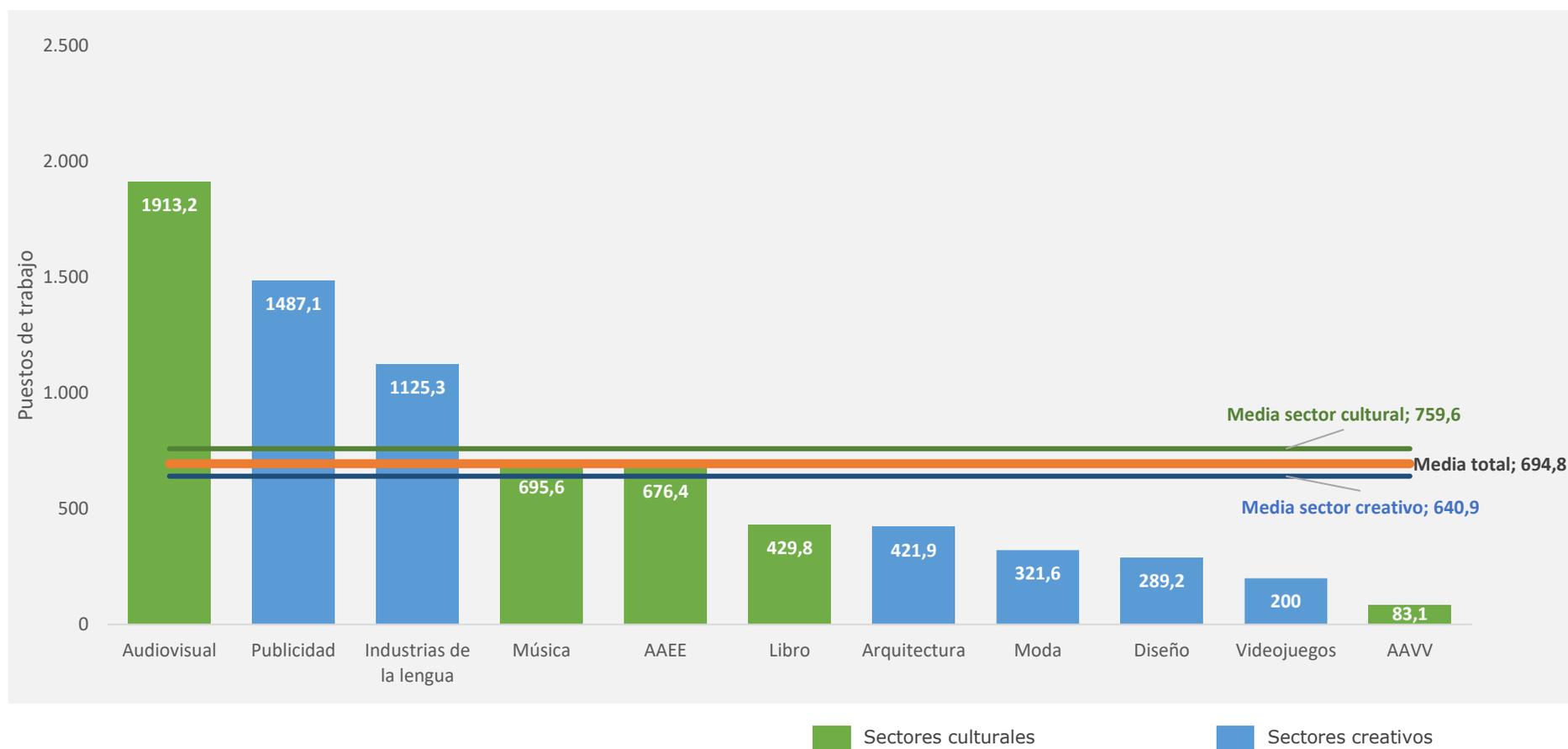
Analizando los datos por sectores se observa que el sector de las artes escénicas es el que tiene mayor volumen de agentes, seguido del audiovisual, la música, el libro y la publicidad. Los sectores culturales, a excepción de las artes visuales, copan los primeros puestos de la clasificación según número de agentes. La moda y los videojuegos son los sectores más pequeños en volumen de agentes.

## Ingresos

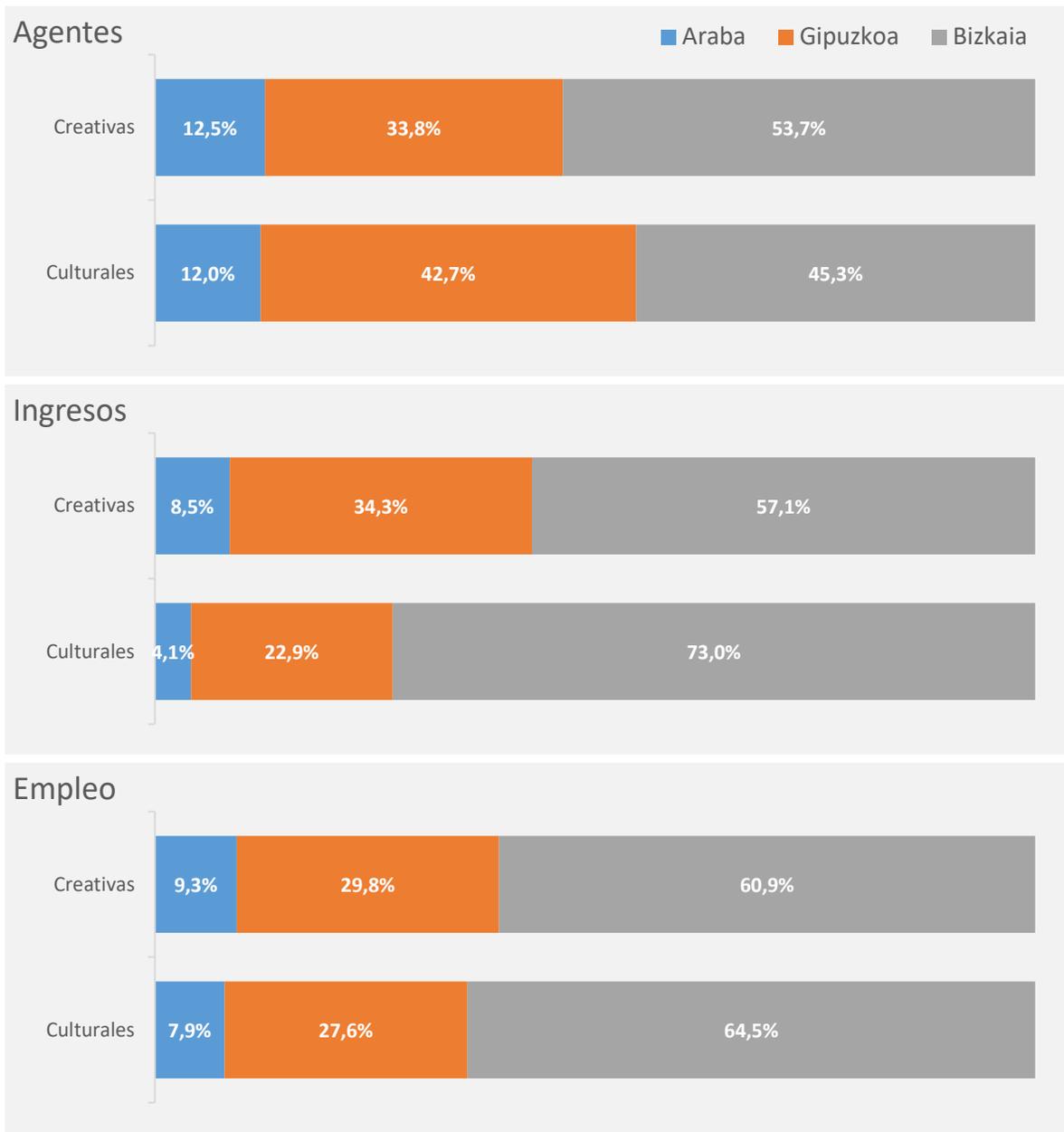


En relación con los ingresos, destaca el volumen del audiovisual (cabe tener en cuenta la influencia de la televisión pública) y de la publicidad, ambos muy por encima de las medias de sus sectores. Los sectores que tienen un volumen de negocio más reducido son las artes visuales en el caso de las industrias culturales, y los videojuegos, en el caso de las industrias creativas.

## Empleo



En el empleo despiertan el audiovisual, la publicidad y las industrias de la lengua, muy por encima de las medias. Las artes visuales se sitúan en la posición más baja de la clasificación de empleo de los sectores culturales y creativos.



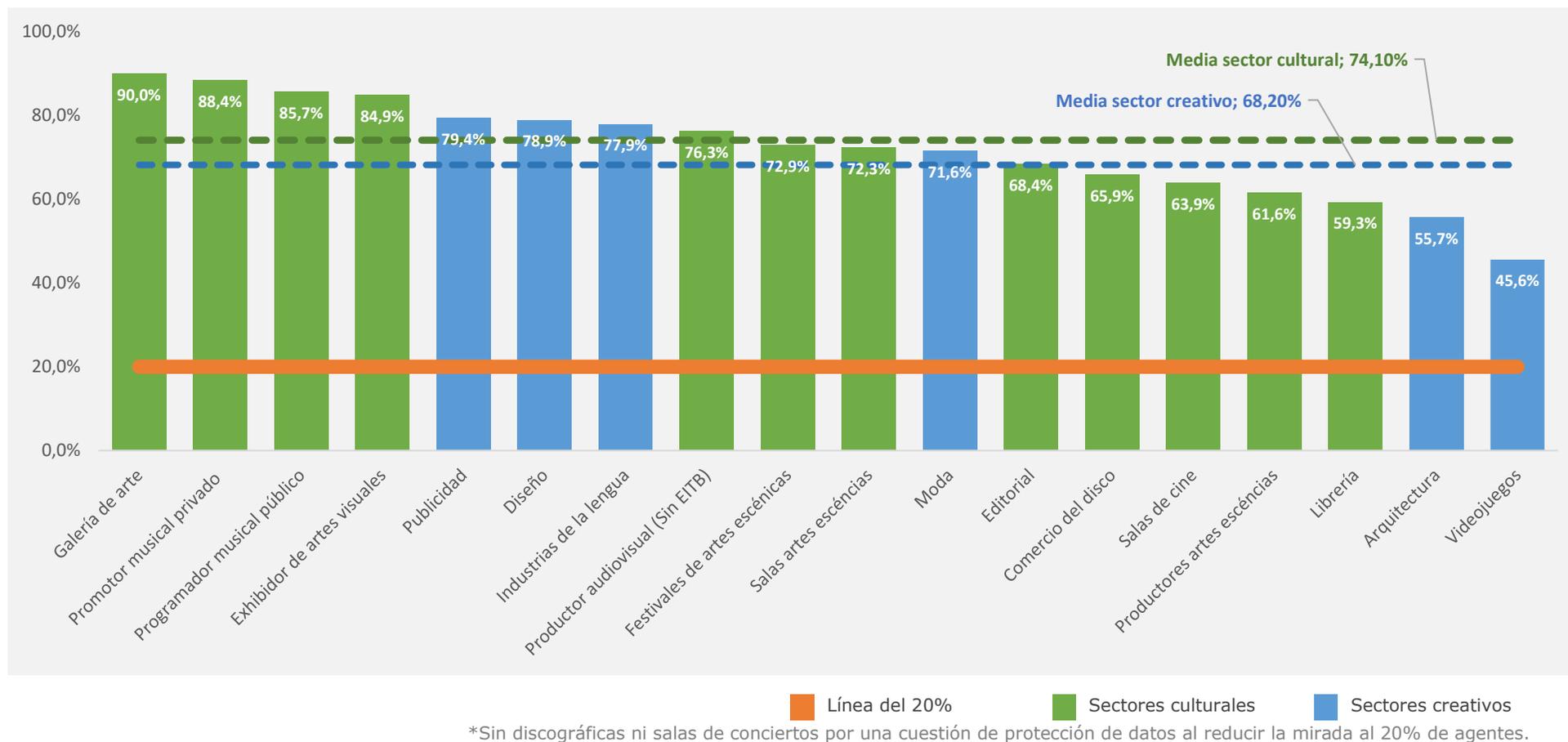
En los datos por territorio destaca Bizkaia por delante del resto tanto en volumen de agentes como de ingresos y empleo.

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, aunque los ingresos y el empleo proporcionalmente son inferiores en Gipuzkoa, predominando Bizkaia.

Las industrias creativas guardan mayor proporción en su distribución territorial entre el mapa de agentes, los ingresos y el empleo que generan.

### 3. Lecturas transversales

#### 80/20 ingresos

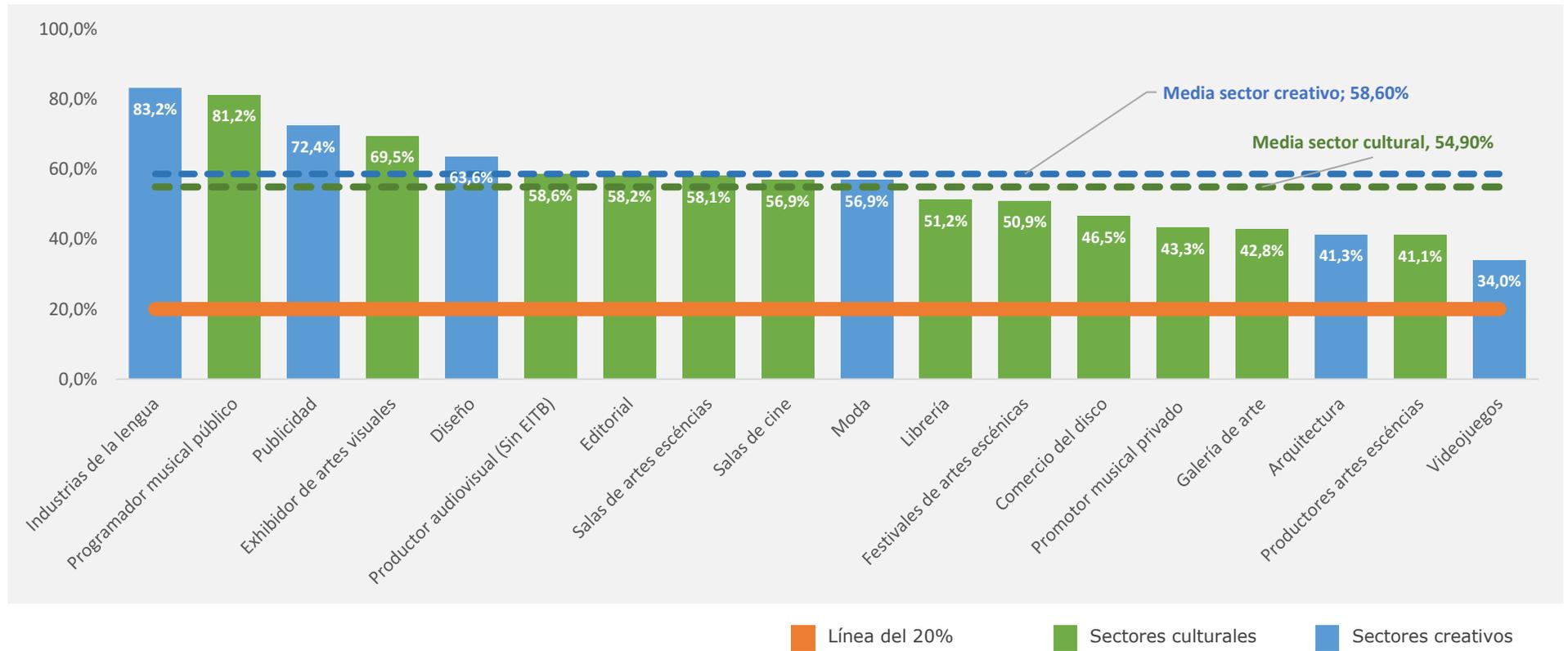


Analizando los datos según la regla del 80-20 o principio de Pareto (se trata de buscar las diferencias aplicando un corte entre el 20% de los agentes de cada sector con mayores ingresos y el 80% restante), se puede ver que en todos los sectores un volumen reducido de agentes acumula la mayor parte de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

volumen de negocio del sector: galerías de arte, promotores musicales privados, programadores musicales públicos y exhibidores de artes visuales.

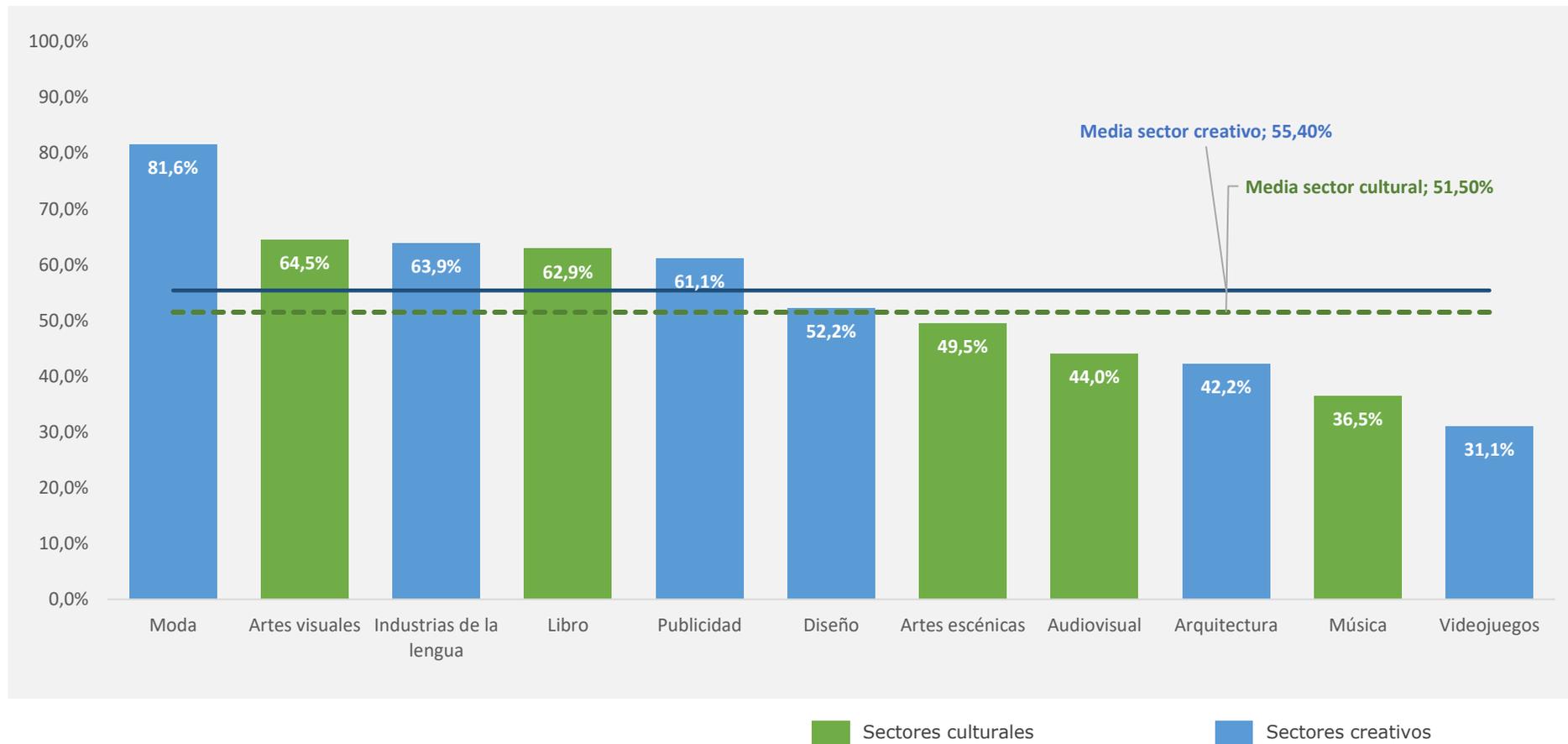
En el caso del empleo también hay una concentración evidente, pero con una asimetría menos marcada. Sólo en el caso de los programadores públicos de música y las industrias de la lengua se supera el 80% del empleo por parte del 20% de agentes.

### 80/20 Empleo



\*Sin discográficas ni salas de conciertos por una cuestión de protección de datos al reducir la mirada al 20% de agentes.

## Porcentaje mujeres



Si se desgrena aún más el empleo y se considera la perspectiva de género, pueden observarse los sectores más feminizados y los más masculinizados. La moda, especialmente, ocupa un gran número de mujeres. También las artes visuales, las industrias de la lengua, el libro y la publicidad ocupan a un mayor número de mujeres en sus plantillas. En la música y, sobre todo, los videojuegos, su presencia es menor.