



REGARDS

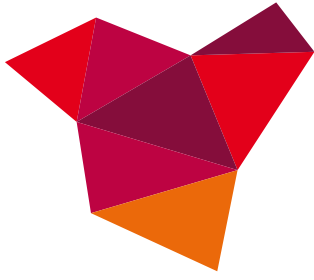
Une lecture analytique des
données de la Statistique relative aux
Industries créatives

2017



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA
DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA



REGARDS

Une lecture analytique des
données de la Statistique relative aux
Industries créatives

2017



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA
DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia

Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Il est possible de consulter une notice bibliographique de cet ouvrage dans le catalogue du réseau des bibliothèques Bibliotekak du Gouvernement basque: <http://www.bibliotekak.euskadi.eus/WebOpac>

Édition: 1.^o décembre 2020

© Administration de la Communauté Autonome du Pays Basque
Département de la Culture et de la Politique Linguistique

Internet:
www.euskadi.eus

Édité par:
Eusko Jauriaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia
Service Central des Publications du Gouvernement Basque
C/ Donostia-San Sebastián, 1 – 01010 Vitoria-Gasteiz

Coordination technique:
ICC-CONSULTORS CULTURALS, SL

Travail sur le terrain:
SIADECO, S.COOP.

Conception et mise en page:
EPS Comunicación

ISBN:
978-84-457-3577-0

Index

1. Introduction méthodologique	5
1.1. Fiche technique	6
1.2. Définitions conceptuelles	6
2. Les chiffres des industries créatives	8
2.1. Dimension sectorielle	8
2.2. Territoire	10
3. Dimension et durabilité	14
3.1. Dimension industrielle	14
3.2. Durabilité	15
4. Asymétries et profils des secteurs	16
4.1. Asymétries	16
4.2. Profils des acteurs	17
5. Internationalisation	27
6. Perspective de genre	28

1. Introduction méthodologique

Le rapport Regards, le premier consacré aux Industries créatives, a été élaboré avec des données de 2017. À partir des données obtenues pour chaque secteur créatif analysé, le rapport, tout en apportant une vue d'ensemble, introduit des regards qui permettent d'approfondir les spécificités de chaque secteur créatif.

Cette opération aura, comme la Statistique relative aux Arts et aux Industries culturelles, un caractère bisannuel. Toutes deux partagent le même objectif et la même méthodologie. Ces deux outils, en s'additionnant, permettent de connaître les caractéristiques fondamentales de l'ensemble des Industries Culturelles et Créatives (ICC) de la Communauté autonome basque (CAB). Dans ce cas, le rapport est restreint aux acteurs qui dynamisent les dénommées industries créatives de la CAB depuis le domaine privé: 419 acteurs des secteurs de la mode, design, architecture, industries de la langue, publicité et jeux vidéo. Nous insistons sur le fait qu'il s'agit de la première édition de la statistique, qui vient ainsi compléter l'étude réalisée par l'Observatoire Basque de la Culture depuis 2007 dans le domaine des Arts et des Industries culturelles.

Le premier chapitre est consacré à la présentation des grands chiffres de ces secteurs: le nombre d'acteurs, les emplois créés et leur localisation sur le territoire. Après ce tour d'horizon viennent l'analyse de leur dimension industrielle et de leur durabilité; des asymétries internes et de leurs profils sectoriels; de leur internationalisation et finalement, de la distribution des emplois du point de vue de la perspective de genre.

Le travail préliminaire d'élaboration et d'épuration des champs de départ pour mener cette étude a permis de consacrer l'année 2018 au travail de terrain pour la collecte d'information. L'année 2019 a été dédiée à l'analyse, épuration et exploitation des résultats, que nous présentons ici.

1.1. Fiche technique

Nom de l'opération	Statistique relative à l'Industrie créative de la CAB
Statut de l'opération	Officialisée par l'Eustat, l'organisme basque de statistiques
Fréquence	Bisannuelle
Catégorie d'opération	Exhaustive
Année de collecte de l'information	2018
Année à laquelle se rapporte l'information	2017
Entreprise chargée du travail de terrain	Siadeco
Champ et taux de réponse	<p>419 acteurs (70 du secteur de l'architecture, 63 du design, 70 des industries de la langue, 43 de la mode, 148 de la publicité, 25 des jeux vidéo). Taux de réponse total : 80,4 %.</p> <p>Taux de réponse : Architecture : 81,4 %.</p> <p>Taux de réponse : Design : 88,9 %.</p> <p>Taux de réponse : Industries de la langue : 87,1 %.</p> <p>Taux de réponse : Mode : 58,1 %.</p> <p>Taux de réponse : Publicité : 79,1 %.</p> <p>Taux de réponse : Jeux vidéo : 84,0 %.</p>

1.2. Définitions conceptuelles

Critères communs à tous les secteurs créatifs :

- ◆ Seules sont incluses les entreprises privées des industries créatives; les indépendants et les personnes physiques ne sont en principe pas pris en compte dans la statistique.
- ◆ Nombre d'employés minimum pour l'inclusion dans la statistique: 3 (les acteurs de moins 3 salariés ne sont pas inclus).
- ◆ On excepte de ce second critère les entreprises membres des associations qui fonctionnent comme plateformes, qui sont incluses même si leur nombre de salariés est inférieur à 3.

Architecture On exclut les entreprises du bâtiment.

Design On considère comme industries créatives du sous-secteur design toutes les entreprises qui prêtent des services de design à des tiers (studios de design) et toutes celles qui, ayant pour activité principale le design (et non pas la fabrication ni la commercialisation, pour lesquelles l'activité de design est également nécessaire et même si celle-ci représente un avantage compétitif) auraient des activités de fabrication et/ou commercialisation associées à l'autoédition de leurs propres designs.

Industries de la langue Entreprises de traduction et interprétation, technologies de la langue, conseil en linguistique et enseignement de langues.

Liste intégrale des entreprises validée par Langune (qui inclut donc des entreprises de moins de 3 salariés).

Mode On inclut uniquement les entreprises qui réalisent leur propre design.

On exclut les entreprises dont l'activité est entièrement tournée vers la fabrication.

Publicité Création, conception et réalisation de stratégies et d'actions de communication publicitaire.

Jeux vidéo On exclut le commerce de jeux vidéo.

2. Les chiffres des industries créatives

2.1. Dimension sectorielle

Cette première édition de la *Statistique relative aux Industries créatives* réunit l'information collectée auprès de 419 acteurs de la CAB qui satisfont aux critères exigés pour être inclus dans le champ étudié. La carte des acteurs participants se compose :

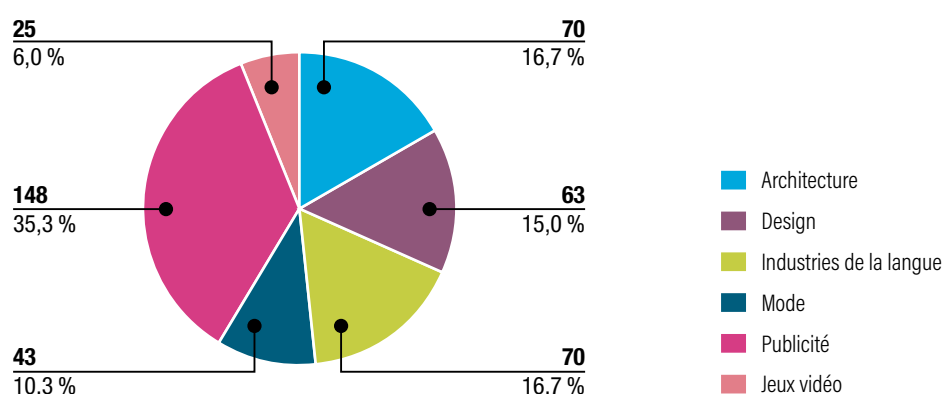
- ◆ Du secteur de l'**architecture**, avec 70 entreprises.
- ◆ Du secteur du **design**, avec 63 acteurs.
- ◆ Des **industries de la langue**, avec 70 acteurs.
- ◆ Du secteur de la **mode**, avec 43 entreprises.
- ◆ Du secteur de la **publicité**, formé de 148 acteurs, parmi lesquels : des agences de création, de médias, de services marketing, et des agences de conseil en communication et de relations publiques.
- ◆ Du secteur des **jeux vidéo**, avec 25 acteurs.

Comme on peut l'observer sur la figure suivante, le secteur de la publicité est celui dont le poids est le plus important en nombre d'acteurs (35,3%), suivi du secteur de l'architecture et des industries de la langue (16,7%), du design (15,0%), du secteur de la mode (10,3 %) et pour finir du secteur des jeux vidéo (6,0 %).

Figure 1.

Acteurs par secteur.

Valeurs absolues et pourcentage · 2017



En chiffres absolus, la balance des recettes et des dépenses des industries créatives affiche un solde positif, avec 43 millions d'euros, soit 12,1% des recettes. L'analyse montre que 44,7% du total provient du secteur de la publicité. L'autre secteur qui se

distingue par son chiffre d'affaires est celui des industries de la langue, qui représente 18,1% du total des industries créatives. Concernant les dépenses, la répartition par secteur est similaire à celle des recettes.

Figure 2.

Recettes et dépenses totales des acteurs par secteur. Millions d'euros et pourcentage · 2017

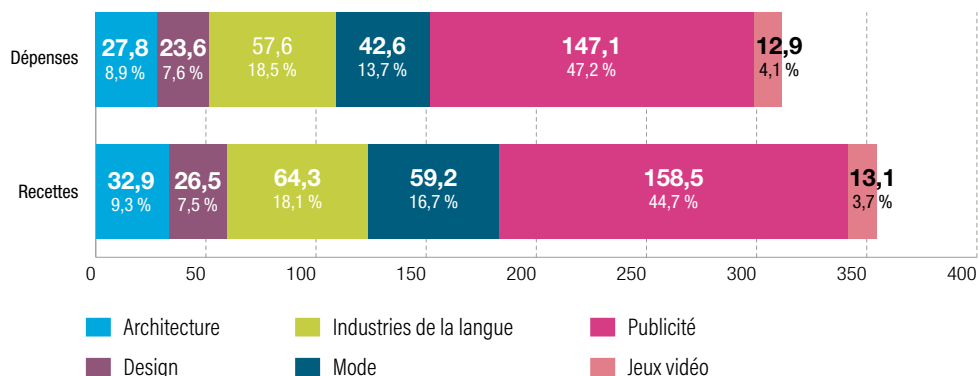


Figure 3.

Recettes, dépenses et solde par secteur et typologie d'acteur. 2017

Secteur	Recettes	Dépenses	Solde	Pourcentage sur les recettes totales
	Milliers d'euros	Milliers d'euros	Milliers d'euros	%
Architecture	32.946,2	27.835,7	5.110,5	15,5 %
Design	26.474,6	23.617,3	2.857,3	10,8 %
Industries de la langue	64.262,7	57.576,9	6.685,8	10,4 %
Mode	59.220,2	42.589,9	16.630,3	28,1 %
Publicité	158.506,7	147.063,5	11.443,2	7,2 %
Jeux vidéo	13.128,5	12.900,2	228,3	1,7 %
Total	354.538,9	311.583,4	42.955,4	12,1 %

Les industries créatives de la CAB occupent 3.898,3 personnes. 68,1% du poids de l'emploi est réparti entre le secteur de la publicité (38,6%) et les industries de la langue (29,5%). Le secteur qui emploie le moins est celui du design (6,0%)

Figure 4.

Total des employés des acteurs par secteur.**Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé.**

Valeurs absolues et pourcentage · 2017

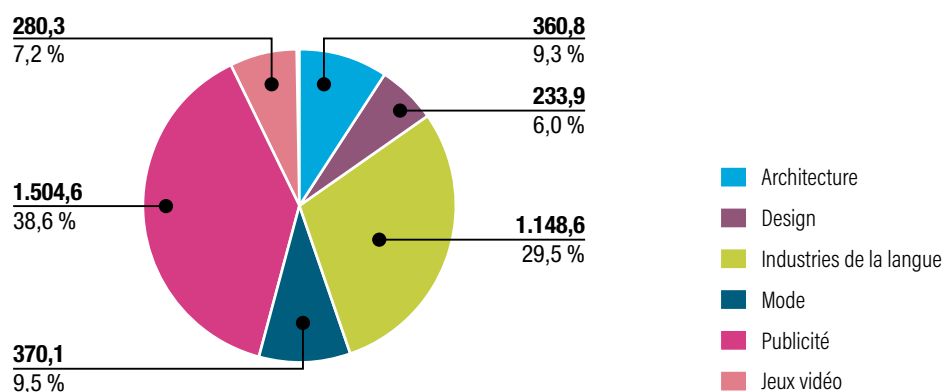


Figure 5.

Total des employés des acteurs par secteur et typologie d'acteur.**Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé.**

2017

Secteur	Employés	Pourcentage sur le total des employés
Architecture	360,8	9,3 %
Design	233,9	6,0 %
Industries de la langue	1.148,6	29,5 %
Mode	370,1	9,5 %
Publicité	1.504,6	38,6 %
Jeux vidéo	280,3	7,2 %
Total	3.898,3	100,0 %

2.2. Territoire

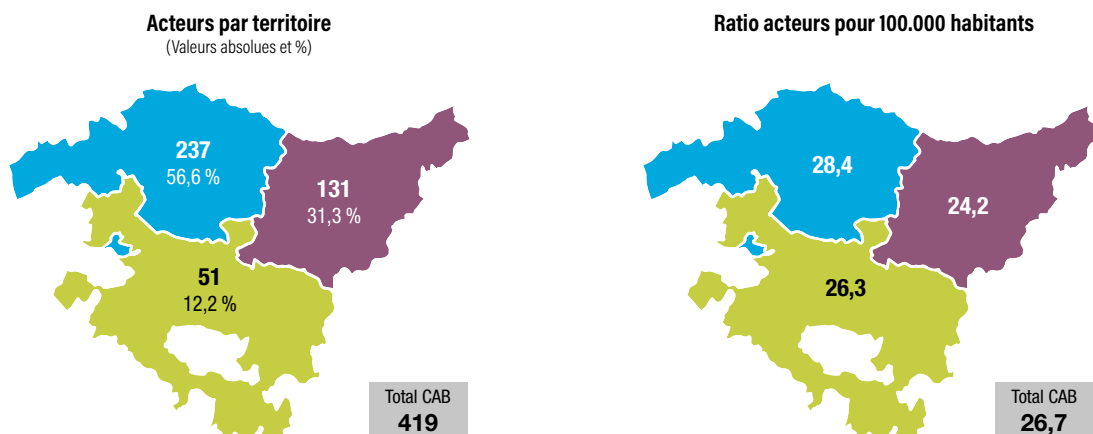
La répartition territoriale des industries créatives de la CAB configure une carte dans laquelle le territoire de Bizkaia concentre la moitié des acteurs, Gipuzkoa 31,3 % et Araba 12,2 % Pour pouvoir comparer la répartition territoriale en tenant compte du nombre d'habitants de chaque territoire, on a calculé le ratio d'acteurs pour 100.000 habitants. On obtient les données suivantes : un ratio de 28,4 pour le territoire de Bizkaia, de 26,3 pour Araba et de 24,2 pour Gipuzkoa.

Figure 6.

Acteurs par territoire historique.

Valeurs absolues, pourcentages et ratio d'acteurs pour 100.000 habitants.

2017



Si on analyse les données dans le détail, la répartition par territoire de chaque secteur nous permet d'observer que, même si la majorité des secteurs prédominent dans le territoire de Bizkaia, la répartition des industries de la langue est similaire dans le territoire de Bizkaia et Gipuzkoa.

Figure 7.

Acteurs par territoire historique.

Pourcentages · 2017

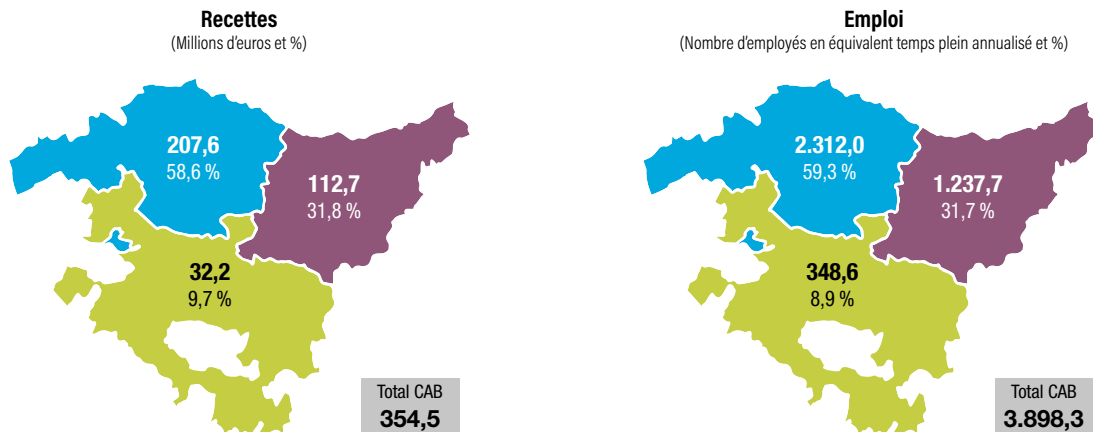
Secteur	Araba	Gipuzkoa	Bizkaia
Architecture	17,1	24,3	58,6
Design	9,5	28,6	61,9
Industries de la langue	14,3	41,4	44,3
Mode	2,3	27,9	69,8
Publicité	13,5	33,8	52,7
Jeux vidéo	8,0	20,0	72,0
Total	12,2	31,3	56,6

Dans le cas des recettes, plus de 50% se concentrent dans le territoire de Bizkaia, 31,8% dans Gipuzkoa et 9,7% dans Araba. Dans le cas de l'emploi, 59,3% se concentre dans le territoire de Bizkaia et 31,7% dans Gipuzkoa, Araba maintenant le poids observé antérieurement (8,9%).

Figure 8.

Recettes et emploi des acteurs par territoire historique.

Millions d'euros et pourcentages · 2017



Les secteurs qui emploient le plus grand nombre de personnes sont la publicité (38,6% du total des salariés, soit 1.504,6 en chiffres absolus) et les industries de la langue (29,5%; 1.148,6 en chiffres absolus); tous deux emploient plus de la moitié des salariés de Bizkaia (66,5% et 50,1%, respectivement).

Figure 9.

Recettes par territoire historique.

Valeurs absolues (en milliers d'euros) · 2017

Secteur	Araba		Gipuzkoa		Bizkaia		Total	
	Fréq.	%	Fréq.	%	Fréq.	%	Fréq.	%
Architecture	2.477,1	7,5	8.173,6	24,8	22.295,4	67,7	32.946,2	100,0
Design	3.028,4	11,4	6.850,9	25,9	16.595,4	62,7	26.474,6	100,0
Industries de la langue	5.713,8	8,9	26.263,8	40,9	32.285,0	50,2	64.262,7	100,0
Mode	4.053,7	6,8	32.444,0	54,8	22.722,5	38,4	59.220,2	100,0
Publicité	18.598,1	11,7	36.328,1	22,9	103.580,4	65,3	158.506,7	100,0
Jeux vidéo	376,4	2,9	2.605,3	19,8	10.146,9	77,3	13.128,5	100,0
Total	34.247,6	9,7	112.665,6	31,8	207.625,7	58,6	354.538,9	100,0

Figure 10.

Emploi par territoire historique.

Pourcentages · 2017.

Secteur	Araba		Gipuzkoa		Bizkaia		Total	
	Fréq.	%	Fréq.	%	Fréq.	%	Fréq.	%
Architecture	572	15,9	74,5	20,7	229,1	63,5	360,8	100,0
Design	19,2	8,2	75,9	32,5	138,8	59,3	233,9	100,0
Industries de la langue	106,0	9,2	466,9	40,6	575,7	50,1	1.148,6	100,0
Mode	17,0	4,6	178,1	48,1	175,0	47,3	370,1	100,0
Publicité	138,2	9,2	365,6	24,3	1.000,8	66,5	1.504,6	100,0
Jeux vidéo	11,0	3,9	76,6	27,3	192,7	68,7	280,3	100,0
Total	348,6	8,9	1.237,7	31,7	2.312,0	59,3	3.898,3	100,0

3. Dimension et durabilité

Les chiffres suivants permettent d'analyser les industries créatives sous un autre angle : celui de la dimension industrielle du secteur en termes de chiffre d'affaires et d'emploi créé, et sa durabilité, à partir de l'analyse des bénéfices.

3.1. Dimension industrielle

Nous montrons ci-après la dimension des secteurs d'un point de vue commercial, en considérant le chiffre d'affaires des acteurs qui composent le tissu industriel de chaque secteur économique. Nous mesurons aussi le volume d'emploi de chaque secteur en calculant le nombre total d'employés en équivalent temps plein annualisé et les dépenses en personnel des acteurs.

Si on observe les résultats, on distingue le secteur de la mode et celui de la publicité pour les moyennes de recettes obtenues : pour la mode, 1,3 millions d'euros en moyenne et pour la publicité, 1 million. La moyenne de l'ensemble des industries créatives n'atteint pas le million d'euros.

Figure 11.

Dimension industrielle

2017

Typologie	Nbre. d'acteurs	Recettes	
		Fréq. (milliers €)	Moyenne (milliers €)
Architecture	70	32.946,2 €	470,7 €
Design	63	26.474,6 €	420,2 €
Industries de la langue	70	64.262,7 €	918,0 €
Mode	43	59.220,2 €	1.377,2 €
Publicité	148	158.506,7 €	1.071,0 €
Jeux vidéo	25	13.128,5 €	525,1 €
Total	419	354.538,9 €	846,2 €

Dans le domaine de l'emploi, ce sont les mêmes secteurs qui se distinguent mais les écarts sont moins accusés. Si on mesure le volume d'emploi de chaque secteur (à travers le nombre total d'employés en équivalent temps plein annualisé et la dépense en personnel), on observe que les secteurs les plus en-dessous de la moyenne du total des industries créatives sont l'architecture, le design et les jeux vidéo.

Figure 12.

Coût de l'emploi.

2017

Typologie	Nbre. de salariés	Dépenses de personnel	
		Fréq. (milliers €)	Dépenses/Employés (milliers €)
Architecture	360,8	10.243,6 €	28,4 €
Design	233,9	6.940,2 €	29,7 €
Industries de la langue	1.148,6	36.093,8 €	31,4 €
Mode	370,1	12.504,5 €	33,8 €
Publicité	1.504,6	63.444,6 €	42,2 €
Jeux vidéo	253,1	7.578,7 €	29,9 €
Total	3.871,1	136.805,4 €	35,3 €

3.2. Durabilité

La durabilité des industries créatives est analysée à partir des résultats financiers obtenus par les acteurs. Le bilan financier des secteurs permet de calculer le pourcentage des bénéfices sur la totalité des recettes de chaque secteur. Ici, les secteurs qui présentent le plus haut pourcentage de bénéfices sont la mode (28,1%) et l'architecture (15,5%).

Figure 13.

Durabilité des entreprises.

2017

Typologie	Bénéfices	Recettes	
		Fréq. (milliers €)	% % bénéfices sur recettes
Architecture	5.110,5	32.946,2	15,5%
Design	2.857,3	26.474,6	10,8%
Industries de la langue	6.685,8	64.262,7	10,4%
Mode	16.630,3	59.220,2	28,1%
Publicité	11.443,2	158.506,7	7,2%
Jeux vidéo	228,3	13.128,5	1,7%
Total	42.955,3	354.538,9	12,1%

4. Asymétries et profils des secteurs

4.1. Asymétries

Comme dans la Statistique relative aux Arts et aux Industries culturelles, nous avons cherché, au-delà des données globales des secteurs et de leurs différentes typologies d'acteurs qui permettent d'aborder la réalité culturelle, à mettre l'accent sur différents aspects afin d'élargir le regard sur la réalité des secteurs. Ainsi, dans la Statistique relative aux Industries créatives, nous avons volontairement maintenu le principe du 80-20 qui a permis de faire affleurer les asymétries existantes dans les domaines étudiés.

Dans cette section, nous analysons l'effet sur chaque secteur des 20% d'acteurs dégagant les plus hautes recettes. Nous obtenons ainsi un double regard: l'identification des acteurs obtenant les plus hautes recettes, et en même temps, une idée du chiffre d'affaires et du volume d'emploi correspondant à la plupart des acteurs de chaque secteur.

À travers ce regard global sur les asymétries et les niveaux de concentration des recettes des secteurs, nous observons que, pour pratiquement la totalité d'entre eux, les 20% des acteurs à plus hautes recettes accumulent entre 70 et 90% de l'ensemble des recettes (sauf l'Architecture, avec 56,5%, et les jeux vidéo, avec 66,6%).

Concernant l'emploi, les écarts entre secteurs sont plus accentués: dans trois des secteurs, les 20% d'acteurs à plus hautes recettes occupent entre 60 et 80% des salariés (industries de la langue, 80,6%; mode, 67,5%; et publicité, 60,3%). Le secteur des jeux vidéo et celui du design emploient entre 40 et 50% des salariés (49,4% et 41,5%, respectivement). Enfin, le secteur de l'architecture est celui qui présente le moins d'asymétries puisque les 20% d'acteurs à plus hautes recettes occupent 26,5% des salariés. Ce dernier cas montre que plus de recettes ne signifie pas forcément plus d'emploi.

À cet égard, on observe des asymétries importantes dans tous les secteurs entre les acteurs à plus hautes recettes et le reste, notamment dans la répartition de l'activité économique.

Figure 14.

Classement de la typologie d'acteurs par niveau de concentration de recettes des 20 % d'acteurs à plus hautes recettes.

Pourcentage · 2017

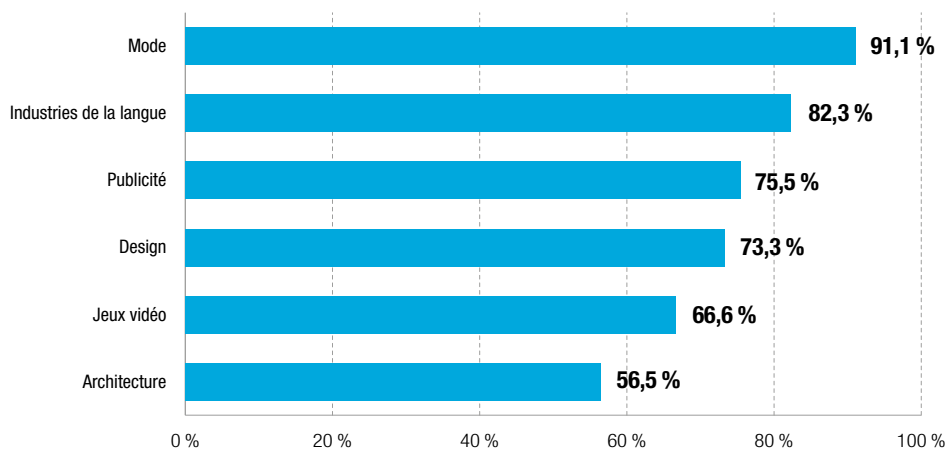
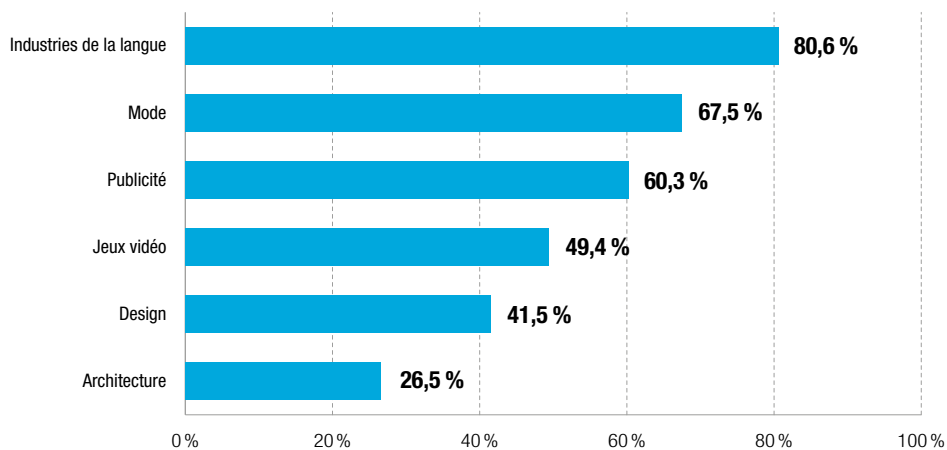


Figure 15.

Classement de la typologie d'acteurs par niveau de concentration d'emploi des 20 % d'acteurs à plus hautes recettes.

Pourcentage · 2017



4.2. Profils des acteurs

Les chapitres de ce rapport rendent possibles différents niveaux d'analyse des industries créatives. L'objectif de cette section est de dégager les différents profils d'acteurs en les segmentant suivant leurs recettes. L'analyse de chaque secteur créatif comprend une première partie centrée sur la répartition territoriale, une seconde partie sur la segmentation économique mentionnée et une troisième partie centrée sur l'analyse des secteurs suivant la taille des entreprises en nombre d'employés.

4.2.1. Architecture

Le secteur de l'architecture est formé de 70 entreprises. Si on observe la répartition territoriale du secteur, on peut voir que la majorité de ses acteurs se concentre sur le territoire de Bizkaia (58,6%). Mais si on analyse le ratio des acteurs du secteur pour 100.000 habitants, et même si Bizkaia se situe au-dessus de la moyenne de la CAB (4,5), Araba obtient un ratio encore supérieur (6,2). Gipuzkoa, en revanche, se situe en-dessous de la moyenne (3,1).

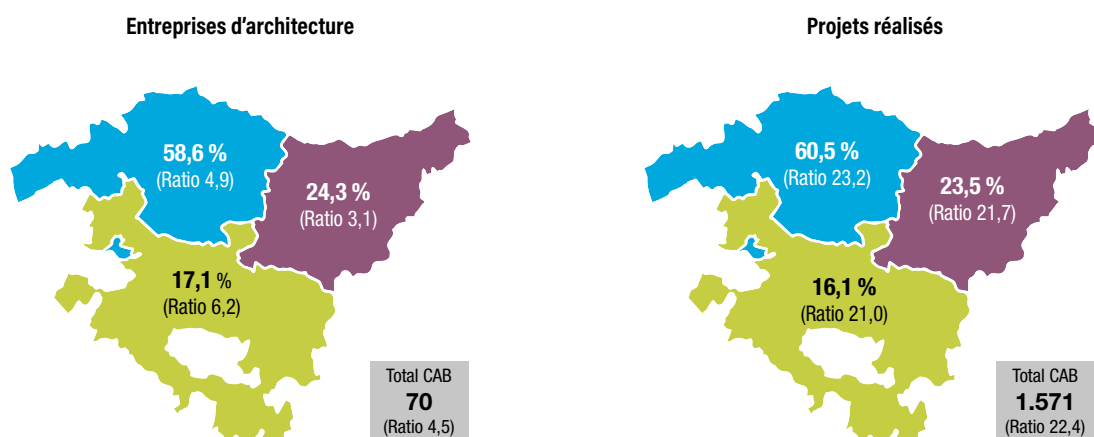
Il y a un équilibre entre l'activité des entreprises d'architecture et la répartition territoriale; Bizkaia est le territoire qui cumule le plus grand volume de projets (60,5%). Si on analyse la moyenne de projets par acteur de chaque territoire, Bizkaia se situe au-dessus de la moyenne de la CAB, et contrairement au ratio d'acteurs, Araba se maintient au-dessous, comme Gipuzkoa.

Figure 16.

Entreprises d'architecture et activité par territoire historique.

Pourcentage du total, ratio d'acteurs pour 100.000 habitants et ratio d'activité par entreprise.

2017



Si on analyse les données suivant le profil financier des entreprises, ce sont celles qui ont un CA compris entre 100.000 et 500.000 euros, qui représentent 60% du secteur, qui prédominent. Le volume d'emploi reste assez équilibré par rapport à la répartition des acteurs. Les écarts se manifestent dans le chiffre d'affaires: les entreprises ayant un CA de plus de 500.000 euros (27,1%) produisent 65,2% des recettes globales du secteur.

Figure 17.

Entreprises d'architecture suivant recettes.

2017

	Acteurs		Recettes	Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé	
	Fréq.	%	%	%	Moyenne
Plus de 1.000.000 €	5	7,1	31,3	16,1	11,6
De 500.001 à 1.000.000 €	14	20,0	33,9	16,8	4,3
De 100.000 à 500.000 €	42	60,0	33,3	59,4	5,1
Moins de 100.000	9	12,9	1,5	7,7	3,1
Total	70	100,0	100,0	100,0	5,2

Enfin, il faut noter que les entreprises d'architecture analysées sont fondamentalement des micro-entreprises, autrement dit des acteurs employant moins de 10 salariés (90,0% du secteur).

Figure 18.

Entreprises d'architecture suivant nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé.

2017

	Fréq.	%
Micro-entreprise: moins de 10 salariés	63	90,0
Petite entreprise: 10-49 salariés	7	10,0
Moyenne/Grande entreprise: plus de 50 salariés	0	0,0
Total	70	100,0

4.2.2. Design

Si nous nous concentrons sur le secteur du design, formé de 63 acteurs, nous observons une répartition territoriale très inégale; la plupart se concentrent sur le territoire de Bizkaia (61,9%), avec un ratio pour 100.000 habitants (4,7) qui dépasse la moyenne de la CAB (4,0).

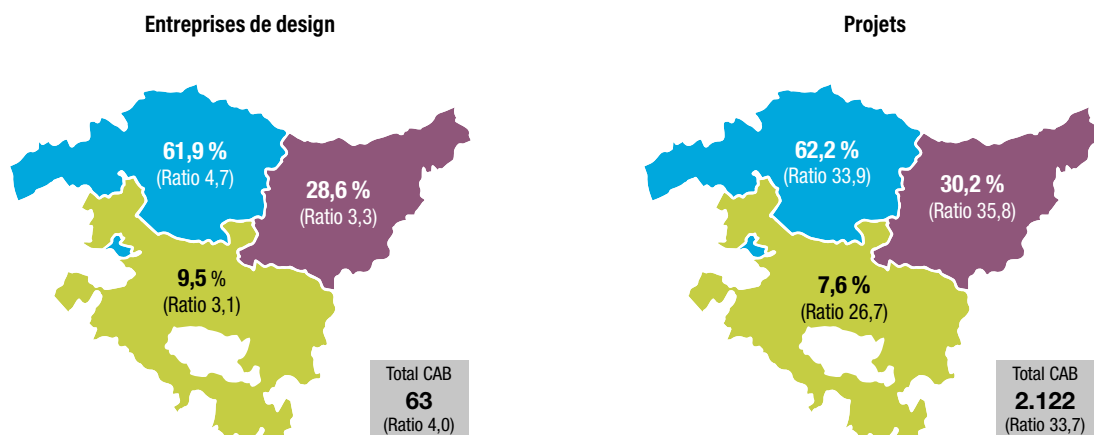
Concernant l'activité, la répartition suit la même dynamique. Bizkaia réalise 62,2% du total des projets, Gipuzkoa 30,2% et Araba 7,6%.

Figure 19.

Entreprises de design, design et fabrication, et activité par territoire historique.

Pourcentage du total, ratio d'acteurs pour 100.000 habitants et ratio d'activité par entreprise.

2017



La segmentation du secteur du design suivant les recettes met en évidence que les entreprises ayant plus de 1 millions d'euros de CA représentent 15,9% du secteur et accumulent plus de 60,0% du total des recettes du secteur. Du point de vue de l'emploi, ces mêmes entreprises concentrent 33,1% des emplois du design. Remarquons aussi que 77,8% des acteurs du design produisent moins de 500.000 euros de CA et occupent 56,4% des employés du secteur.

Figure 20.

Entreprises de design suivant recettes.

2017

	Acteurs		Recettes	Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé	
	Fréq.	%	%	%	Moyenne
Plus de 1.000.000 €	10	15,9	65,8	33,1	7,8
De 500.001 à 1.000.000 €	4	6,3	9,5	10,5	6,1
De 100.000 à 500.000 €	24	38,1	20,3	41,2	4,0
Moins de 100.000	25	39,7	4,4	15,2	1,4
Total	63	100,0	100,0	100,0	3,7

Quant à la taille des entreprises ayant le design pour activité, on observe une prédominance des micro-entreprises (93,7%).

Figure 22.

Entreprises de design suivant nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé.

2017

	Fréq.	%
Micro-entreprise : moins de 10 salariés	59	93,7
Petite entreprise : 10-49 salariés	4	6,3
Moyenne/Grande entreprise : plus de 50 salariés	0	0,0
Total	63	100,0

4.2.3. Industries de la langue

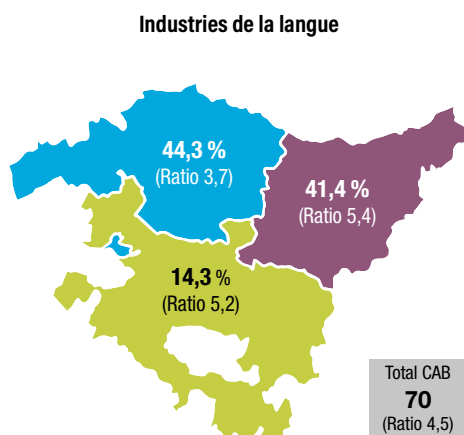
Les industries de la langue intègrent 70 acteurs répartis pour la plupart entre Bizkaia (44,3%) et Gipuzkoa (41,4%). Cependant, le ratio d'entreprises pour 100.000 habitants est beaucoup plus élevé dans Gipuzkoa (5,4) et se situe au-dessus de la moyenne de la CAB (4,5).

Figure 24.

Industries de la langue et activité par territoire historique.

Pourcentage du total et ratio d'acteurs pour 100.000 habitants.

2017



Si nous nous focalisons sur le profil financier des industries de la langue, on observe que 71,4% des acteurs produisent un chiffre d'affaires de moins de 500.000 euros et représentent 11,6% du total des recettes. Ce qui est cohérent avec les données de taille d'entreprises, où prédominent les micro-entreprises, celles de moins de 10 salariés (75,7%). Mais il faut souligner que ce sont les entreprises dont le CA est supérieur à 1 million d'euros qui concentrent 80,8% des recettes du secteur ainsi que 80,1% du volume d'emploi.

Figure 25.

Industries de la langue suivant recettes.

2017

	Acteurs		Recettes	Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé	
	Fréq.	%	%	%	Moyenne
Plus de 1.000.000 €	13	18,6	80,8	80,1	70,7
De 500.001 à 1.000.000 €	7	10,0	7,6	8,6	14,1
De 100.000 à 500.000 €	24	34,3	9,5	7,5	3,6
Moins de 100.000	26	37,1	2,1	3,9	1,7
Total	70	100,0	100,0	100,0	16,4

Figure 26.

Industries de la langue suivant nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé.

2017

	Fréq.	%
Micro-entreprise : moins de 10 salariés	53	75,7
Petite entreprise : 10-49 salariés	12	17,1
Moyenne/Grande entreprise : plus de 50 salariés	5	7,1
Total	70	100,0

4.2.4. La mode

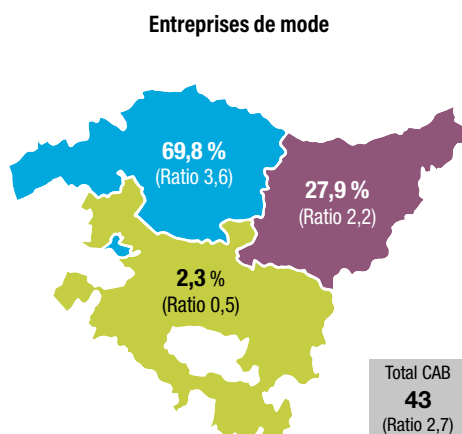
Le secteur de la mode se compose de 43 acteurs qui se concentrent majoritairement sur le territoire de Bizkaia (69,8%). Même si le poids des acteurs est inférieur dans Gipuzkoa, son ratio d'entreprises pour 100.000 habitants est inférieur de quelques dixièmes seulement à la moyenne de la CAB (2,2 entreprises pour 100.000 habitants dans Gipuzkoa et 2,7 dans la CAB).

Figure 27.

Entreprises de mode et activité par territoire historique.

Pourcentage du total et ratio d'acteurs pour 100.000 habitants.

2017



Concernant le profil de ces entreprises, on distingue celles qui réalisent moins de 100.000 euros de CA, qui représentent plus de la moitié du secteur. Bien qu'elles ne représentent que 2,2% du total des recettes, elles occupent toutefois 14,4% des salariés. La quasi-totalité des recettes (91,1%) et plus de la moitié de l'emploi (67,5%) se concentrent dans 9 entreprises qui dégagent un CA de plus de 1 million d'euros et représentent 20,9% du secteur.

Pour finir, si on effectue une analyse par taille des entreprises suivant l'emploi qu'elles créent, ce sont les micro-entreprises qui l'emportent (72,1% des acteurs).

Figure 28.

Entreprises de mode suivant recettes.

2017

	Acteurs		Recettes	Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé	
	Fréq.	%	%	%	Moyenne
Plus de 1.000.000€	9	20,9	91,1	67,5	27,8
De 100.000 à 1.000.000€	10	23,3	6,6	18,1	6,7
Moins de 100.000	24	55,8	2,2	14,4	2,2
Total	43	100,0	100,0	100,0	8,6

Figure 29.

Entreprises de mode suivant nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé.

2017

	Fréq.	%
Micro-entreprise : moins de 10 salariés	31	72,1
PME : 10 salariés ou plus	12	28,9
Total	43	100,0

4.2.5. Publicité

Le secteur des Industries créatives qui concentre le plus grand nombre d'acteurs est la Publicité, au total 148 entreprises majoritairement présentes sur le territoire de Bizkaia (52,7%), mais qui maintiennent toutefois un ratio pour 100.000 habitants relativement équilibré.

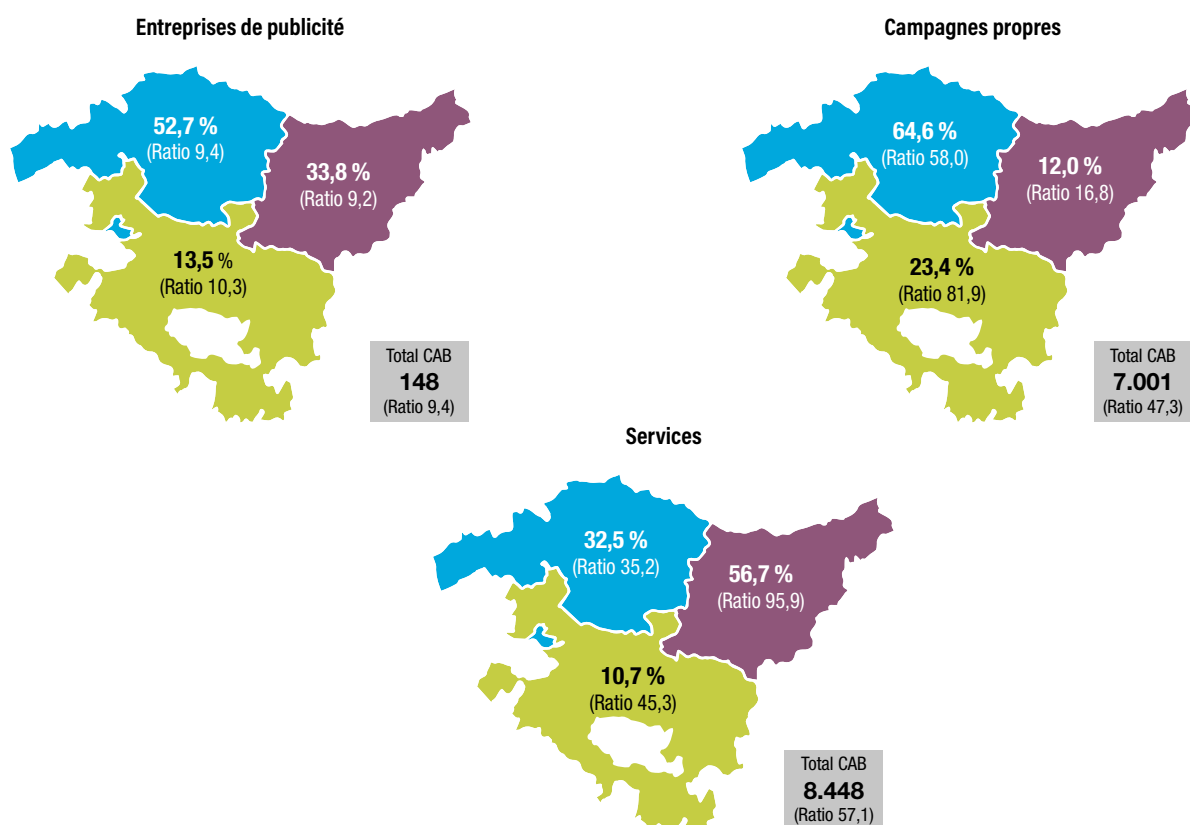
L'analyse de l'activité comporte en revanche quelques nuances. Les campagnes propres suivent des tendances différentes par rapport aux services réalisés. Le poids des campagnes propres est plus important sur le territoire de Bizkaia (64,6%), alors que le nombre de campagnes réalisé par entreprise est beaucoup plus élevé sur le territoire d'Araba et est substantiellement inférieur à la moyenne sur le territoire de Gipuzkoa. Les résultats pour les services sont très différents, puisque la majorité sont réalisés sur le territoire de Gipuzkoa (56,7%), et que Bizkaia est le territoire qui se situe en-dessous de la moyenne de la CAB en services réalisés par entreprise.

Figure 30.

Entreprises de publicité et activité par territoire historique.

Pourcentage du total, ratio d'acteurs pour 100.000 habitants et ratio d'activité par entreprise.

2017



Concernant le profil des entreprises, on observe que plus de 60,0% réalisent moins de 500.000 euros de CA mais que ce sont celles qui font plus de 1 million de CA qui représentent plus de 70,0% des recettes et 60,0% de l'emploi. On remarque à cet égard la moyenne des employés de cette tranche qui se situe nettement au-dessus de la moyenne du secteur. Les entreprises de plus de 1 million d'euros de CA emploient en moyenne 31,4 employés, alors que la moyenne du secteur se situe à 10,2 employés par entreprise.

Figure 31.

Entreprises de publicité suivant recettes.

2017

	Acteurs		Recettes	Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé	
	Fréq.	%	%	%	Moyenne
Plus de 1.000.000 €	28	18,9	74,2	58,8	31,4
De 500.001 à 1.000.000 €	28	18,9	12,8	17,6	9,5
De 100.000 à 500.000 €	71	48,0	12,2	20,7	4,4
Moins de 100.000	21	14,2	0,8	3,2	2,3
Total	148	100,0	100,0	100,0	10,2

En analysant le secteur de la publicité suivant la taille de l'entreprise, on remarque que les micro-entreprises, de moins de 10 salariés, sont majoritaires (75,7%).

Figure 32.

Entreprises de publicité suivant nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé.

2017

	Fréq.	%
Micro-entreprise: moins de 10 salariés	112	75,7
PME: 10 salariés ou plus	36	24,4
Total	148	100,0

4.2.6. Jeux vidéo

Le secteur des jeux vidéo est formé de 25 acteurs; 72,0 % sont localisés sur le territoire de Bizkaia, 20,0% sur le territoire de Gipuzkoa et 8,0% sur le territoire d'Araba. Dans l'analyse de la répartition des acteurs sur le territoire, on obtient un ratio de 1,6 acteurs pour 100.000 habitants de la CAB; pour les territoires d'Araba et de Gipuzkoa, les ratios pour 100.000 habitants se situent en-dessous de la moyenne (1,0 et 0,9, respectivement) alors que celui de Bizkaia se situe au-dessus (2,2).

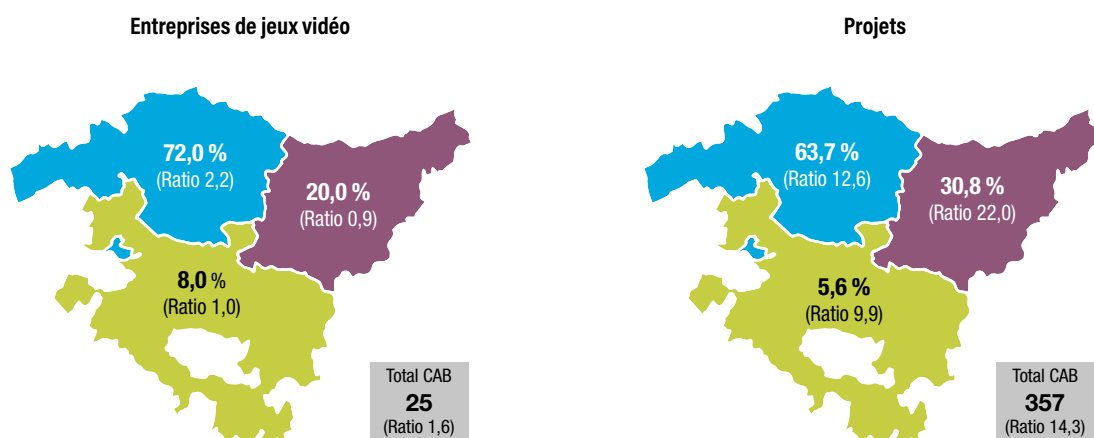
La répartition du volume d'activité du secteur est légèrement différente de la territoriale. Ainsi, 30,8 % de l'activité du secteur se concentre dans Gipuzkoa, où la moyenne de projets réalisés par entreprise se situe au-dessus de la moyenne totale de la CAB. C'est sur le territoire de Bizkaia que se concentre le plus haut pourcentage d'activité (63,7%), comme pour le nombre d'acteurs, mais le ratio de projets par acteur y est inférieur à la moyenne de la CAB.

Figure 33.

Entreprises de jeux vidéo et activité par territoire historique.

Pourcentage du total, ratio d'acteurs pour 100.000 habitants et ratio d'activité par entreprise.

2017



72,0% des acteurs de jeux vidéo obtiennent des recettes inférieures à 500.000 euros, cependant, 75,0% des recettes proviennent des entreprises qui totalisent un chiffre d'affaires supérieur à 500.000 euros (et représentent 28,0% des acteurs). Ces acteurs sont aussi les plus grands pourvoyeurs d'emploi, 57,6%; la moyenne de salariés par entreprise, de 20,8, est nettement supérieure à la moyenne du secteur (10,1).

Figure 34.

Entreprises de jeu vidéo suivant recettes.

2017

	Acteurs		Recettes	Nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé	
	Fréq.	%	%	%	Moyenne
Plus de 500.000 €	7	28,0	75,0	57,6	20,8
De 100.000 à 500.000 €	10	40,0	22,6	33,7	8,5
Moins de 100.000	8	32,0	2,3	8,7	2,7
Total	25	100,0	100,0	100,0	10,1

Concernant la taille des entreprises, ce sont les micro-entreprises qui sont le plus nombreuses (64,0%); les 36,0% restantes sont des petites entreprises (entre 10 et 49 salariés).

Figure 35.

Entreprises de jeux vidéo suivant nombre d'employés en équivalent temps plein annualisé.

2017

	Fréq.	%
Micro-entreprise : moins de 10 salariés	16	64,0
Petite entreprise : 10-49 salariés	9	36,0
Moyenne/Grande entreprise : plus de 50 salariés	0	0,0
Total	25	100,0

5. Internationalisation

Ce chapitre est orienté à analyser la capacité d'internationalisation des industries créatives. Les données révèlent les tendances à l'internationalisation du design, de la mode et de la publicité. Dans les trois cas, le principal marché est le reste de l'Espagne (aux alentours de 40-45% de leur chiffre d'affaires).

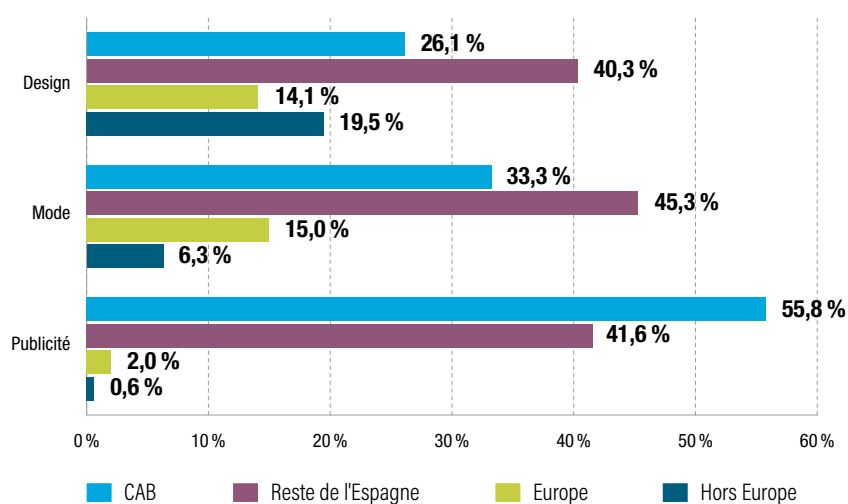
Le secteur du design est celui qui a le plus de poids en termes de CA sur les marchés extérieurs. Sur le total facturé, 19,5% provient de pays hors Europe et 14,1% de marchés européens. Leur CA dans la CAB représente 26% du chiffre d'affaires total.

Dans le cas de la mode, la proportion des marchés européens et du reste du monde est inférieure (autour de 20,0%) et dans le secteur de la publicité, le principal marché est interne (55,8% du CA est réalisé sur le marché de la CAB).

Figure 37.

Chiffre d'affaires suivant marché des entreprises de publicité.

2017



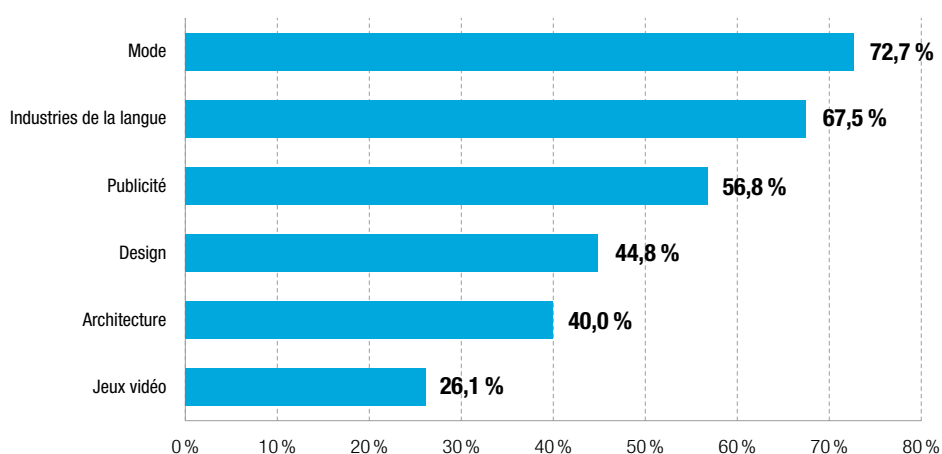
6. Perspective de genre

La présence féminine dans l'emploi des industries créatives varie suivant le secteur. Les femmes ont une présence supérieure à 50 % dans la mode, les industries de la langue et la publicité. Et notamment la mode et les industries de la langue, où environ 7 salariés sur 10 sont des femmes. Dans le reste des secteurs, la présence féminine est inférieure à 50 %, avec, tout en bas de l'échelle, les jeux vidéo, où moins de 3 postes sur 10 sont occupés par des femmes.

Figure 38.

Femmes employées par secteur dans les industries créatives.

Pourcentage · 2017



Si on analyse les données des femmes employées par secteur suivant la fonction professionnelle exercée, on remarque les postes de gestion et d'administration (où les femmes occupent entre 60 et 70 % des emplois dans tous les secteurs). Néanmoins, aux postes de direction, ce sont les hommes qui prédominent dans la grande majorité des secteurs, notamment dans celui de l'architecture où seulement 1,5 femmes sur 10 occupe un poste de direction. Dans le cas de la mode, des industries de la langue ou de la publicité, les femmes sont mieux représentées à ces postes (plus de 50 % sont occupés par des femmes). Quant aux postes techniques et créatifs, plus de la moitié dans pratiquement tous les secteurs sont occupés par des hommes, sauf dans la mode et les industries de la langue (où la présence des femmes est de 77,8 % et 69,0 %, respectivement).

D'un point de vue général, le secteur où les femmes sont le moins présentes est celui des jeux vidéo.

Figure 39.

Femmes employées par secteur dans les industries créatives et fonction professionnelle.

Pourcentage · 2017

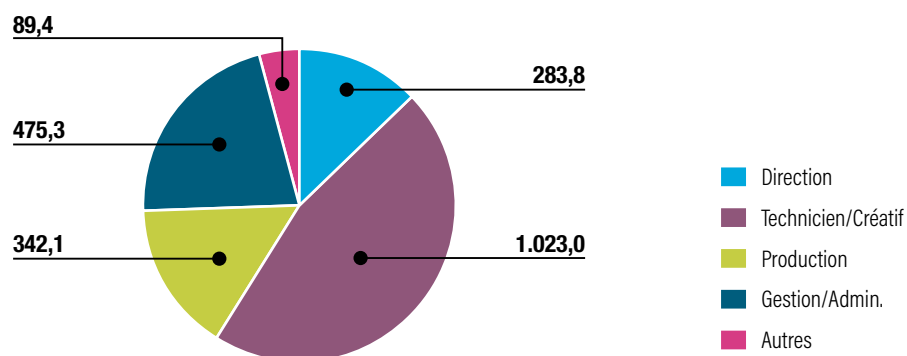
	Direction	Technicien/ Créatif	Production	Gestion/ Admin.	Autres	Total
Architecture	15,0	41,0		74,9	25,0	40,0
Design	38,8	44,2	42,7	69,1	39,2	44,8
Industries de la langue	58,7	69,0		69,0	55,5	67,5
Mode	65,8	77,8	75,8	68,8	77,0	72,7
Publicité	51,3	48,9	60,9	67,2	45,3	56,8
Jeux vidéo	27,8	17,8		68,3	28,2	26,1

Enfin, si on observe la répartition du total des femmes employées par fonction professionnelle, on relève les profils techniques et créatifs, et ceux en rapport avec la gestion et l'administration.

Figure 40.

Répartition des femmes employées par fonction professionnelle.

Valeurs absolues · 2017





www.euskadi.eus/kulturabehatokia



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA