



Camera di Commercio
Vicenza

AGOSTO 2023

LE IMPRESE CREATIVE E CULTURALI DELLA PROVINCIA DI VICENZA – STOCK, VALORE AGGIUNTO E OCCUPATI PRIMA E DOPO IL COVID

Prendendo spunto dalla presentazione del DDL relativo alle Imprese Culturali e Creative (ICC) e dalla recente pubblicazione del report *Io sono cultura 2023* da parte della Fondazione Symbola, si è deciso di analizzare questo settore confrontando la performance della provincia di Vicenza con i risultati italiani e regionali. L'ambito delle ICC si divide in attività *core*, ovvero attività creative e culturali specifiche, e in attività *creative driven*, ossia imprese che generano valore utilizzando contenuti culturali e creativi, pur non essendo focalizzate su di essi in maniera univoca.

Il valore aggiunto totale (*core* + *creative driven*) prodotto dalla filiera nella provincia di Vicenza nel 2022 è pari a 1 miliardo e 647 milioni di euro, ovvero il 19,2% del totale del Veneto. Inoltre, fra il 2019 e il 2022 si nota una crescita che supera il risultato italiano in percentuale (+5,7% contro +4,4%). La nostra provincia è all'11° posto in Italia per valore aggiunto, ma al 18° per numero di imprese: è necessario tuttavia considerare che il valore aggiunto medio vicentino è più elevato di quello di province più alte in classifica per numero di imprese come Venezia e Treviso. In sostanza, a Vicenza ci sono meno imprese, ma più ricchezza prodotta da ciascuna impresa. I settori *core* trainanti sono l'architettura, il design e il gaming, ma è il *creative driven* che detiene l'incidenza maggiore in termini di valore aggiunto, numero di imprese e occupati. La quota sul totale del settore culturale relativa al *creative driven* berico inoltre supera la quota italiana sia per valore aggiunto (61,7% contro 44,8%) sia per numero di addetti (58,1% contro 42,9%). Salgono poi a Vicenza gli occupati della comunicazione (+14,1% contro +2,0% in Italia) e del gaming (+12,7% contro +11,2% in Italia).

Registrano una situazione di difficoltà invece le imprese dei settori delle arti performative e visive, che perdono valore aggiunto per il -6,9% in Italia e per il -9,4% a Vicenza, e del settore del patrimonio culturale che scende del -10,0% a Vicenza, ma sale del +1,3% in Italia. Lo stock delle imprese dell'editoria infine registra un -7,6% in Italia e un -8,4% a Vicenza.

UNA BREVE DEFINIZIONE DELLE IMPRESE CREATIVE E CULTURALI

Di recente il Governo ha presentato un DDL relativo alla valorizzazione, promozione e protezione del Made in Italy, al fine di incentivare lo sviluppo delle produzioni di alta qualità e della valorizzazione del patrimonio culturale. In particolare, le imprese culturali e creative, denominate ICC, vengono definite *come gli enti che hanno per oggetto sociale, esclusivo o prevalente, una o più delle seguenti attività: ideazione, creazione, produzione, sviluppo, diffusione, promozione, conservazione, ricerca, valorizzazione o gestione di beni, attività e prodotti culturali*. I Beni Culturali sono individuati dal Codice dei beni culturali e del paesaggio, mentre per le altre due categorie si intendono beni, servizi, opere dell'ingegno, nonché i processi ad essi collegati, e altre espressioni creative, individuali e collettive, anche non destinate al mercato, inerenti a musica, audiovisivo e radio, moda, architettura e design, arti visive, spettacoli dal vivo, patrimonio culturale materiale e immateriale, artigianato artistico, editoria, libri e letteratura. Al lato pratico, presso le Camere di Commercio è prevista la

nascita di un'apposita sezione nel registro delle imprese, e il DDL prevede la creazione di un fondo di 3 milioni di euro l'anno fino al 2033, per l'erogazione di contributi alle imprese.

Per quanto riguarda invece l'**analisi del comparto**, si è deciso di far riferimento in modo particolare al report "**Io sono cultura**" pubblicato dalla Fondazione Symbola: da oltre un decennio infatti, Fondazione Symbola e Unioncamere, insieme a Credito Sportivo, Fondazione Fitzcarraldo, Centro Studi Tagliacarne e Fornasetti, **analizza lo stato della filiera creativa e culturale in Italia e il suo contributo all'evoluzione dell'economia del Belpaese**. Si tratta di un settore che possiede la capacità di creare valore anche per altri: infatti, in aggiunta al valore generato dalla filiera creativa e culturale vera e propria, pur se analizzata in maniera piuttosto estensiva, cultura e creatività funzionano come impulso per molti altri segmenti, come ad esempio il comparto turistico, dei trasporti e dei servizi. **Il report di Symbola stima che nel 2023 il valore aggiunto generato direttamente e indirettamente dalla filiera culturale raggiunga i 271,9 miliardi di euro, pari al 15,9% dell'economia italiana**. Per quanto concerne i singoli comparti della filiera creativa, essi appaiono in crescita rispetto al 2019 sia per valore aggiunto, sia per numero di occupati. In particolare, sono stati esaminati il settore dei videogiochi, le arti performative e visive, la valorizzazione del patrimonio culturale (queste ultime due tuttavia segnano un forte calo degli occupati rispetto al 2019), l'architettura e il design, il fumetto, le produzioni cinematografiche e televisive, il turismo culturale, il wellness e la sostenibilità ambientale.

IL VALORE AGGIUNTO

Nel 2019, il valore aggiunto ai prezzi base delle imprese creative italiane ha raggiunto i 91.479 milioni di euro, di cui il **44,3% generato dalle attività creative driven**: sono così denominati i segmenti per i quali la cultura non costituisce il *core business*, ma che si servono comunque di contenuti creativi per produrre valore. Il secondo segmento sul totale e il primo del *core* è costituito dai videogiochi e software (con il peso del 14,2% pari a circa 13 milioni), seguono architettura e design (8,1%), musica e audiovisivi (6,5%), arti visive e performative (5,9%), comunicazione (5,7%) e infine la valorizzazione del patrimonio culturale (3,3%). Come si è detto, il *creative driven* in realtà beneficia dei contenuti generati da tutta la filiera culturale, perciò il valore e il peso spesso sono trasferiti verso questo settore e non figurano nei singoli comparti della filiera vera e propria. Inoltre, in totale, il succitato report di Symbola calcola una capacità moltiplicativa pari a 1,8 (cioè per 1€ prodotto se ne genera 1,8€ nel resto dell'economia).

Lo sviluppo del valore aggiunto totale fra il 2019 e il 2022 è pari al **+4,4%**, poco più di 4 miliardi, trainato soprattutto dal settore del gaming (+12,2%) e da architettura e design (+6,1%), mentre calano le arti performative e visive (-6,9%) possibile risultato di una maggiore tendenza della popolazione a trascorrere più tempo fra le mura domestiche. Nel 2022 il valore aggiunto prodotto dalle imprese creative del Nordest (Veneto, Friuli, Trentino ed Emilia-Romagna) conta per il 21,7% pari a più di 20 miliardi di euro. **Sul totale nazionale, il Veneto è in 3° posizione e conta per il 9,0%** ossia 8 miliardi e 585 milioni di euro, dove più della metà appartiene al *creative driven* (il 10,1% del totale nazionale). Rispetto al 2019 tuttavia in Veneto non si è verificato un incremento nel valore aggiunto totale, che anzi appare in lieve diminuzione (-0,6%). Su questo risultato pesano in modo particolare le difficoltà delle arti performative e della valorizzazione del patrimonio culturale (rispettivamente a -14,6% e -10,1%). Una possibile causa può essere ricercata anche nel calo delle presenze turistiche straniere, fra i maggiori fruitori di questi contenuti.

In provincia di **Vicenza le imprese creative e culturali producono valore aggiunto per 1 miliardo e 647 milioni di euro, ovvero il 19,2% del totale del Veneto**. A livello nazionale, la nostra provincia scende all'undicesimo posto rispetto al decimo del 2019, ma a pari merito con Verona e di poco inferiore a Bergamo, l'anno successivo capitale italiana della cultura e quindi già nel 2022 trainata dalla promozione di questo riconoscimento. Nella classifica nazionale la prima veneta è Padova, ma la differenza con Vicenza è di poco meno di 200 milioni di euro di scarto rispetto a Vicenza. Al primo posto è sempre Milano, con una crescita del +4,1% soprattutto grazie all'assenza di performance negative e alle sue imprese attive nel settore videogame e software, che quindi si conferma essere proprio il segmento in maggiore ascesa. Tornando a **Vicenza, sorprende l'incidenza del creative driven, pari al 61,7%, che quindi sovraperforma largamente la regione e l'Italia, e con una crescita del +5,3% rispetto al periodo pre-pandemico**. Per quanto riguarda il valore aggiunto attribuito ai singoli segmenti,

pesano in misura maggiore editoria e stampa (11,3%), architettura e design (9,8%), videogame e software (8,0%), mentre gli altri non superano il 4%. È necessario considerare anche che la distribuzione del valore aggiunto a livello locale è influenzata dalla tipologia di attività presenti sul territorio e dalla loro correlazione con settori più o meno in ascesa. A Vicenza l'architettura e il design ad esempio crescono del +15,7% rispetto al 2019, mentre editoria e stampa del +4,1%.

VALORE AGGIUNTO DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – ITALIA – ANNI 2019 E 2022 (IN MILIONI DI EURO)										
Territorio		Architett. e design	Comuni- caz.	Audiovi- sivo e musica	Video- game e software	Editoria e stampa	Arti visive e per- form.	Patrimo- nio cul- turale	Creative Driven	Totale
2019	Incidenza	8,1%	5,7%	6,5%	14,2%	12,0%	5,9%	3,3%	44,3%	100,0%
	Italia	7.370	5.186	5.948	13.010	10.944	5.411	3.059	40.553	91.479
2022	Incidenza	8,2%	5,7%	6,1%	15,3%	11,4%	5,3%	3,2%	44,8%	100,0%
	Italia	7.819	5.481	5.839	14.599	10.842	5.038	3.099	42.795	95.511
Var. % 2019/22		6,1%	5,7%	-1,8%	12,2%	-0,9%	-6,9%	1,3%	5,5%	4,4%

Elaborazione Camera di Commercio di Vicenza su dati Symbola

VALORE AGGIUNTO DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – MACROREGIONI – ANNO 2022 (IN MILIONI DI EURO)										
Territorio	Architett. e design	Comuni- caz.	Audiovi- sivo e musica	Video- game e software	Editoria e stampa	Arti vi- sive e perform.	Patrimo- nio cul- turale	Creative Driven	Totale	% sul tot.
Nord- ovest	3.236	3.270	1.951	6.807	4.082	1.791	780	14.546	36.463	38,2%
Centro	1.598	836	2.345	3.804	2.526	1.377	1.017	9.994	23.496	24,6%
Nord-est	1.999	858	739	2.663	2.673	1.000	552	10.211	20.694	21,7%
Sud	720	382	590	1.075	1.147	569	367	5.585	10.436	10,9%
Isole	266	135	214	250	414	302	384	2.459	4.423	4,6%

Elaborazione Camera di Commercio di Vicenza su dati Symbola

VALORE AGGIUNTO DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – PRIME 10 REGIONI – ANNO 2019 (IN MILIONI DI EURO)											
pos.	Territorio	Architett. e design	Comuni- caz.	Audiovi- sivo e musica	Video- game e software	Editoria e stampa	Arti visive e per- form.	Patrimo- nio cul- turale	Creative Driven	Totale	% sul tot.
1	Lombardia	2.165	2.550	1.627	4.169	2.954	1.279	470	9.371	24.584	26,9%
2	Lazio	703	536	1.997	2.376	1.474	961	672	5.079	13.797	15,1%
3	Veneto	831	282	255	994	1.161	399	250	4.101	8.274	9,0%
4	Piemonte	715	408	274	1.614	821	431	199	3.303	7.765	8,5%
5	E. Romagna	699	369	311	1.037	960	433	171	3.688	7.669	8,4%
6	Toscana	552	197	216	617	748	386	257	3.017	5.990	6,5%
7	Campania	290	153	258	466	503	264	196	2.223	4.352	4,8%
8	Sicilia	191	98	168	173	308	210	290	1.701	3.140	3,4%
9	Puglia	174	135	174	235	331	197	69	1.399	2.714	3,0%
10	Marche	182	65	112	268	251	106	36	1.030	2.049	2,2%

Elaborazione Camera di Commercio di Vicenza su dati Symbola

VALORE AGGIUNTO DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – PRIME 10 REGIONI – ANNO 2022 (IN MILIONI DI EURO)

pos.	Territorio	Architett. e design	Comunicaz.	Audiovisivo e musica	Video-game e software	Editoria e stampa	Arti visive e perform.	Patrimonio culturale	Creative Driven	Totale	% sul tot.
1	Lombardia	2.287	2.749	1.624	4.799	3.059	1.247	503	10.113	26.380	27,6%
2	Lazio	752	536	1.976	2.772	1.401	876	683	5.375	14.370	15,0%
3	Veneto	908	307	245	1.063	1.185	341	225	4.311	8.585	9,0%
4	Piemonte	744	427	247	1.685	795	413	209	3.335	7.854	8,2%
5	E. Romagna	739	397	282	1.083	952	397	169	3.834	7.852	8,2%
6	Toscana	566	191	205	657	710	349	259	3.023	5.959	6,2%
7	Campania	295	149	292	622	491	240	192	2.387	4.668	4,9%
8	Sicilia	203	99	153	177	284	197	298	1.779	3.190	3,3%
9	Puglia	186	140	165	252	319	185	71	1.502	2.819	3,0%
10	Marche	201	69	116	311	251	97	35	1.070	2.150	2,3%

Elaborazione Camera di Commercio di Vicenza su dati Symbola

VALORE AGGIUNTO DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – PRIME 11 PROVINCE – ANNO 2019 (IN MILIONI DI EURO)

pos.	Territorio	Architett. e design	Comunicaz.	Audiovisivo e musica	Video-game e software	Editoria e stampa	Arti visive e perform.	Patrimonio culturale	Creative Driven	Totale	% sul tot.
1	Milano	1.199	2.082	1.395	3.169	1.686	810	267	4.682	15.290	16,7%
2	Roma	614	502	1.958	2.314	1.299	882	609	4.454	12.632	13,8%
3	Torino	456	336	193	1.432	458	288	148	1.836	5.147	5,6%
4	Napoli	153	102	199	386	304	162	129	1.379	2.813	3,1%
5	Bologna	188	129	143	400	311	113	57	1.152	2.492	2,7%
6	Firenze	284	109	96	227	327	179	143	1.097	2.460	2,7%
7	Padova	186	76	70	350	250	55	26	854	1.866	2,0%
8	Brescia	157	59	41	199	192	85	36	1.002	1.770	1,9%
9	Bergamo	169	69	34	155	312	97	47	817	1.700	1,9%
10	Vicenza	139	51	36	122	180	50	15	966	1.558	1,7%
11	Verona	133	61	40	222	288	122	27	657	1.548	1,7%

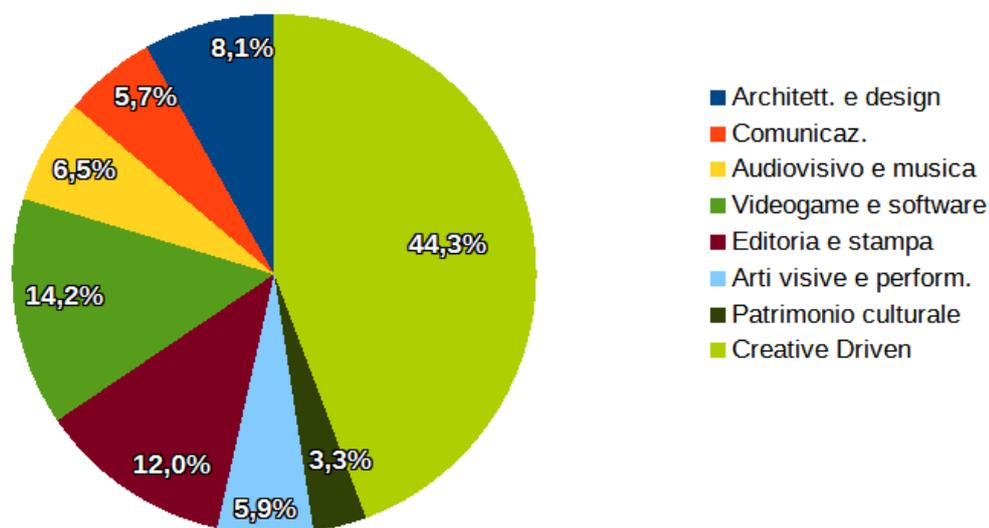
Elaborazione Camera di Commercio di Vicenza su dati Symbola

VALORE AGGIUNTO DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – PRIME 11 PROVINCE – ANNO 2022 (IN MILIONI DI EURO)

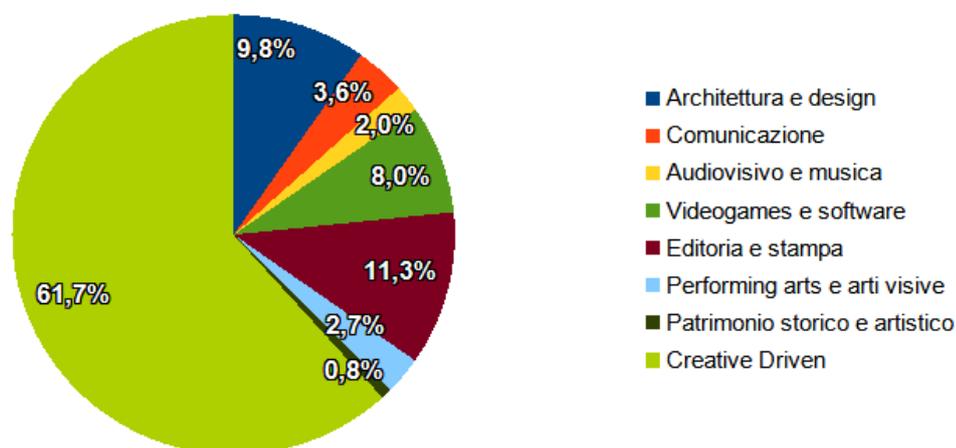
pos.	Territorio	Architett. e design	Comunicaz.	Audiovisivo e musica	Videogame e software	Editoria e stampa	Arti visive e perform.	Patrimonio culturale	Creative Driven	Totale	% sul tot.
1	Milano	1.244	2.235	1.399	3.740	1.757	806	298	5.099	16.578	17,4%
2	Roma	650	500	1.937	2.703	1.235	802	620	4.737	13.184	13,8%
3	Torino	453	344	165	1.475	432	276	158	1.832	5.134	5,4%
4	Napoli	155	99	223	514	293	144	124	1.478	3.030	3,2%
5	Bologna	190	133	127	417	302	103	57	1.180	2.509	2,6%
6	Firenze	268	98	93	267	299	157	145	1.062	2.387	2,5%
7	Brescia	167	65	41	232	196	80	36	1.096	1.913	2,0%
8	Padova	188	75	60	309	259	46	23	886	1.845	1,9%
9	Bergamo	177	76	30	156	323	89	47	867	1.764	1,8%
10	Verona	161	74	40	263	296	102	23	702	1.661	1,7%
11	Vicenza	161	60	33	132	187	45	14	1.017	1.647	1,7%

Elaborazione Camera di Commercio di Vicenza su dati Symbola

VALORE AGGIUNTO DEI COMPARTI DEL SISTEMA CULTURALE E CREATIVO IN ITALIA - ANNO 2022 - MILIONI DI €



VALORE AGGIUNTO DEI COMPARTI DEL SISTEMA CULTURALE E CREATIVO IN PROVINCIA DI VICENZA - ANNO 2022 - MILIONI DI €



LE IMPRESE

Nel 2022 le imprese creative e culturali aventi sede sul suolo nazionale sono 275.318, in leggera crescita rispetto al 2019 (+0,3%). La maggior parte è impegnata in attività inerenti ad architettura e design, con un'incidenza del 31,9% e una crescita del +0,8%. Il maggiore incremento si ha però nella valorizzazione del patrimonio culturale, il cui stock sale del +16,8%, ma che pesa solamente per lo 0,4% sul totale. Fra le altre attività, editoria e stampa contano per il 22,8%, la comunicazione per il 15,5%, le arti performative e visive per l'11,2%, videogame e software per il 12,4%, e infine l'audiovisivo e musica per il 5,8%. Le imprese che si occupano di videogame e software sono in crescita anche per quanto riguarda lo stock (+9,4%) e pure la comunicazione sale del +6,6%. Calano contemporaneamente editoria e stampa (-7,6%) e audiovisivi e musica (-3,3%).

Il Nordest ospita 54.404 imprese creative, pari al 19,8% del totale italiano e in lieve crescita sul 2019 (+0,7%) anche qui per la maggior parte impegnate in attività di architettura e design (36,6%). **Le imprese venete sono 23.072 ossia l'8,4% sul totale nazionale (+0,8% sul 2019).** Il 41,4% si occupa di architettura e design, superando il Nordest e l'Italia in percentuale. **La provincia di Vicenza occupa il 18° posto in Italia per numero di imprese creative,** nonostante il buon valore aggiunto generato da queste rispetto ad altre province venete aventi una maggiore numerosità di imprese, come Treviso e Venezia. **Le imprese vicentine sono 3.854 e rappresentano il 16,7% del totale veneto, con un valore aggiunto medio di più di 407 milioni di euro, contro i 361 di Treviso e i 344 di Venezia.** Anche a Vicenza il 40,8% si occupa di architettura e design, un dato abbastanza in linea con quello regionale e superiore a quello nazionale. Gli altri comparti valgono: il 18,6% per editoria e stampa, il 14,1% per videogame e software, il 13,5% per la comunicazione, il 9,0% per le arti performative e visive e il 3,8% per l'audiovisivo. La valorizzazione del patrimonio culturale vale lo 0,1% delle imprese, ossia appena 5 unità il cui numero è stabile dal 2019, probabilmente anche a causa dell'ampio ricorso al volontariato.

IMPRESE REGISTRATE DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – ITALIA – ANNI 2019 E 2022									
Territorio		Architett. e design	Comuni- caz.	Audiovi- sivo e mu- sica	Video- game e software	Editoria e stampa	Arti visive e perform.	Patrimonio culturale	Totale
2019	Incidenza	31,8%	14,6%	6,0%	11,4%	24,8%	11,2%	0,4%	100%
	Italia	87.152	39.963	16.388	31.154	67.955	30.722	1.032	274.366
2022	Incidenza	31,9%	15,5%	5,8%	12,4%	22,8%	11,2%	0,4%	100%
	Italia	87.836	42.611	15.853	34.070	62.786	30.957	1.205	275.318
2019/22		0,8%	6,6%	-3,3%	9,4%	-7,6%	0,8%	16,8%	0,3%

Elaborazione Camera di Commercio di Vicenza su dati Symbola

IMPRESE REGISTRATE DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – MACROREGIONI – ANNO 2022									
Territorio	Architett. e design	Comuni- caz.	Audiovi- sivo e musica	Video- game e software	Editoria e stampa	Arti visive e per- form.	Patrimo- nio cultu- rale	Totale	% sul tot.
Nord-ovest	30.214	13.833	4.531	11.811	17.464	8.746	250	86.849	31,5%
Nord-est	19.939	7.539	2.603	7.297	11.045	5.799	182	54.404	19,8%
Centro	19.640	10.032	5.084	7.504	14.737	6.505	251	63.753	23,2%
Sud	13.220	8.117	2.591	5.404	13.509	6.914	272	50.027	18,2%
Isole	4.823	3.090	1.044	2.054	6.031	2.993	250	20.285	7,4%

Elaborazione Camera di Commercio di Vicenza su dati Symbola

IMPRESE REGISTRATE DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – PRIME 10 REGIONI – ANNO 2019										
pos.	Territorio	Architett. e design	Comuni- caz.	Audiovi- sivo e musica	Video- game e software	Editoria e stampa	Arti visive e per- form.	Patrimo- nio cultu- rale	Totale	% sul tot.
1	Lombardia	19.969	9.497	3.123	7.552	11.988	5.485	145	57.759	26,9%
2	Lazio	9.747	6.377	4.419	4.035	8.906	3.207	78	36.769	15,1%
3	Veneto	9.494	2.880	808	2.734	4.779	2.124	67	22.886	9,0%
4	E. Romagna	6.654	3.123	1.149	2.629	4.964	2.392	50	20.961	8,5%
5	Piemonte	7.556	2.724	837	2.457	4.690	2.297	53	20.614	8,4%
6	Campania	5.152	2.890	1.066	2.073	6.165	2.926	79	20.351	6,5%
7	Toscana	6.603	2.258	959	1.937	4.899	2.146	92	18.894	4,8%
8	Sicilia	3.618	2.151	745	1.280	4.543	2.320	94	14.751	3,4%
9	Puglia	3.305	1.953	668	1.171	3.801	2.036	55	12.989	3,0%
10	Liguria	2.521	860	372	658	2.046	894	24	7.375	2,2%

Elaborazione Camera di Commercio di Vicenza su dati Symbola

**IMPRESE REGistrate DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO –
PRIME 10 REGIONI – ANNO 2022**

pos.	Territorio	Architett. e design	Comuni- caz.	Audiovi- sivo e musica	Video- game e software	Editoria e stampa	Arti visive e per- form.	Patrimo- nio cultu- rale	Totale	% sul tot.
1	Lombardia	20.021	10.108	3.284	8.450	11.028	5.521	158	58.570	26,9%
2	Lazio	9.834	6.219	3.510	4.045	7.420	3.033	89	34.150	15,1%
3	Veneto	9.561	3.086	834	2.906	4.446	2.161	78	23.072	9,0%
4	Campania	5.550	3.820	1.138	2.458	5.909	2.963	119	21.957	8,5%
5	E. Romagna	6.675	3.133	1.187	2.841	4.640	2.418	61	20.955	8,4%
6	Piemonte	7.492	2.814	869	2.613	4.434	2.269	63	20.554	6,5%
7	Toscana	6.466	2.389	899	2.120	4.603	2.160	106	18.743	4,8%
8	Sicilia	3.732	2.397	792	1.443	4.419	2.391	106	15.280	3,4%
9	Puglia	3.342	2.210	690	1.398	3.556	2.149	62	13.407	3,0%
10	Liguria	2.482	865	356	699	1.869	879	27	7.177	2,2%

Elaborazione Camera di Commercio di Vicenza su dati Symbola

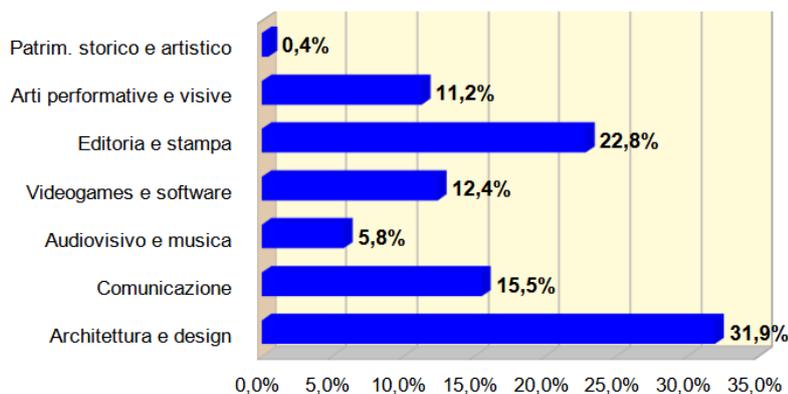
IMPRESE REGISTRATE DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – PRIME 20 PROVINCE – ANNO 2019										
pos.	Territorio	Architett. e design	Comuni- caz.	Audiovi- sivo e musica	Video- game e software	Editoria e stampa	Arti visive e per- form.	Patrimo- nio cultu- rale	Totale	% sul tot.
1	Roma	8.208	5.626	4.184	3.584	7.358	2.618	58	31.636	11,5%
2	Milano	9.073	6.098	1.961	4.261	5.785	2.846	49	30.073	11,0%
3	Torino	4.539	1.793	523	1.684	2.635	1.299	26	12.499	4,6%
4	Napoli	2.680	1.705	636	1.163	3.456	1.494	43	11.177	4,1%
5	Firenze	2.864	786	359	625	1.684	697	28	7.043	2,6%
6	Bologna	1.623	864	382	803	1.294	577	13	5.556	2,0%
7	Brescia	1.799	798	174	683	1.103	595	29	5.181	1,9%
8	Padova	1.860	654	212	657	957	399	13	4.752	1,7%
9	Bari	1.244	785	259	517	1.199	725	11	4.740	1,7%
10	Genova	1.590	543	227	456	1.265	511	15	4.607	1,7%
11	Bergamo	1.785	523	180	571	991	426	17	4.493	1,6%
12	Verona	1.704	655	163	508	985	446	7	4.468	1,6%
13	Monza B.	1.835	609	148	534	839	317	2	4.284	1,6%
14	Treviso	1.824	473	127	542	854	369	10	4.199	1,5%
15	Venezia	2.009	419	112	388	811	413	25	4.177	1,5%
16	Salerno	1.033	552	210	435	1.259	666	20	4.175	1,5%
17	Palermo	1.099	671	212	320	1.135	588	19	4.044	1,5%
18	Vicenza	1.553	494	146	510	782	330	5	3.820	1,4%
19	Varese	1.485	383	122	390	824	316	13	3.533	1,3%
20	Catania	558	480	191	420	1.134	538	27	3.348	1,2%

Elaborazione Camera di Commercio di Vicenza su dati Symbola

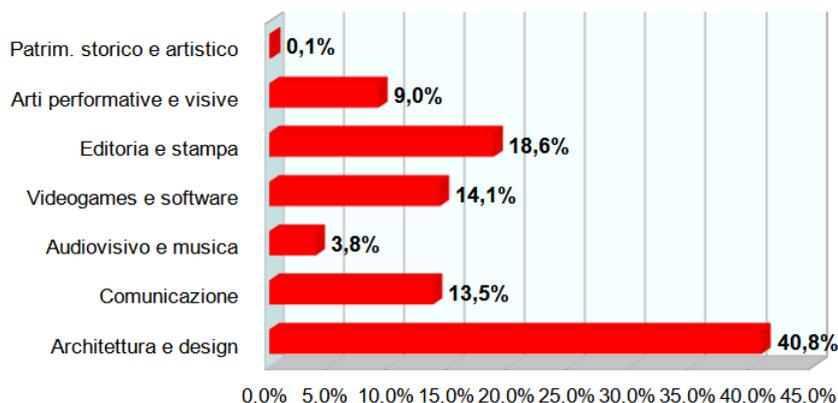
IMPRESE REGISTRATE DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – PRIME 20 PROVINCE – ANNO 2022										
pos.	Territorio	Architett. e design	Comuni- caz.	Audiovi- sivo e musica	Video- game e software	Editoria e stampa	Arti visive e per- form.	Patrimo- nio cultu- rale	Totale	% sul tot.
1	Milano	9.188	6.432	2.080	4.913	5.243	2.881	60	30.797	11,2%
2	Roma	8.257	5.406	3.272	3.528	5.974	2.466	66	28.969	10,5%
3	Torino	4.583	1.876	541	1.768	2.547	1.316	36	12.667	4,6%
4	Napoli	2.920	2.354	707	1.404	3.322	1.549	69	12.325	4,5%
5	Firenze	2.836	843	331	709	1.620	698	32	7.069	2,6%
6	Bologna	1.655	822	398	900	1.192	586	15	5.568	2,0%
7	Brescia	1.853	866	194	804	1.024	574	29	5.344	1,9%
8	Bari	1.250	885	269	626	1.111	788	11	4.940	1,8%
9	Padova	1.926	707	208	688	892	399	14	4.834	1,8%
10	Bergamo	1.832	556	186	610	931	446	18	4.579	1,7%
11	Verona	1.729	679	187	561	922	468	8	4.554	1,7%
12	Genova	1.543	551	232	474	1.158	490	17	4.465	1,6%
13	Salerno	1.091	646	201	490	1.205	669	27	4.329	1,6%
14	Monza B.	1.792	659	146	536	786	332	3	4.254	1,5%
15	Palermo	1.131	720	231	379	1.120	613	30	4.224	1,5%
16	Venezia	1.960	473	119	414	771	430	26	4.193	1,5%
17	Treviso	1.820	527	124	547	790	353	13	4.174	1,5%
18	Vicenza	1.571	522	148	544	716	348	5	3.854	1,4%
19	Varese	1.438	429	121	417	772	318	13	3.508	1,3%
20	Catania	565	556	209	486	1.098	566	25	3.505	1,3%

Elaborazione Camera di Commercio di Vicenza su dati Symbola

IMPRESE DEI COMPARTI DEL SISTEMA CULTURALE E CREATIVO IN ITALIA - ANNO 2022



IMPRESE DEI COMPARTI DEL SISTEMA CULTURALE E CREATIVO IN PROVINCIA DI VICENZA - ANNO 2022



GLI OCCUPATI

Nel 2022 gli occupati del settore sono 1.490.738, un dato piuttosto stabile sul 2019 e in linea con l'andamento nazionale del totale degli occupati, di cui rappresenta il 6,5%. Le imprese culturali generano occupazione per chi utilizza i loro contenuti: il *creative driven* conta infatti la gran parte degli occupati, pari al 42,9%. Il segmento che invece presenta il dato minimo è la valorizzazione del patrimonio culturale, ossia il 3,5% pari a circa 51mila persone: gli occupati di questo segmento, contrariamente alla crescita delle imprese e ai dati nazionali sugli occupati, sono scesi del -13,6% dal 2019, possibilmente anche per il ricorso alle esternalizzazioni e al no profit. Esistono infatti 37.668 organizzazioni no profit che si occupano di cultura e creatività (pari al 10,4% del totale nazionale) e occupano più di 21 mila tra dipendenti, interinali e volontari. Fra le altre attività, il 12,9% è rappresentato da editoria e stampa, il 12,4% da videogame e software, il 10,1% da architettura e design, il 7,7% dalla comunicazione, il 6,4% dalle arti performative e visive, e infine il 4,1% dall'audiovisivo.

Nel Nordest è occupato il 22,1% del personale, pari a 329.309 persone, di cui quasi metà nel *creative driven*. La nostra regione è terza in Italia per numero di occupati, ossia 140.066 persone che rappresentano il 9,4% del totale nazionale degli occupati delle imprese in esame. Il 47,5% è attivo nel *creative driven*, in crescita del +1,3% sul 2019, contro il +0,8% nazionale. Il calo degli occupati della valorizzazione del patrimonio è invece più sensibile rispetto al dato nazionale e raggiunge il -20,2%. Scendono del -14,6% anche gli occupati delle arti visive e del -8,4% quelli dell'editoria e stampa. Portano il segno positivo invece architettura e design, comunicazione, audiovisivi e videogame (rispettivamente 7,4%, 8,3%, 12,9%, 10,9%). La provincia di Vicenza è in 11ª posizione per numero di occupati con 26.229 unità, che corrispondono al 18,7% del totale regionale e che sono aumentati del +2,9% sul 2019. Anche qui il *creative driven* detiene la quota più elevata con il 58,1%, seguono architettura e design con 11,5%, editoria e stampa con 11,0%, videogame con 8,8%, comunicazione con 4,9%, arti performative con 3,5%, audiovisivi con 1,2% e infine la valorizzazione del patrimonio culturale con lo 0,9% (il dato è esiguo, 232 persone, con un calo del -19,5% rispetto al 2019). Scendono anche arti performative e visive (-8,9%) ed editoria e stampa (-8,0%) mentre salgono videogame (+12,7%), comunicazione (+14,1%), architettura (+11,5%), *creative driven* (+2,6%) e audiovisivi (+1,8%).

OCCUPATI DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – ITALIA – ANNI 2019 E 2022										
Territorio		Architett. e design	Comunicaz.	Audiovisivo e musica	Video-game e software	Editoria e stampa	Arti visive e perform.	Patrimonio culturale	Creative Driven	Totale
2019	Incidenza	9,9%	7,5%	3,8%	11,2%	13,8%	7,2%	4,0%	42,5%	100,0%
	Italia	147.593	111.978	56.986	166.327	205.911	108.009	59.817	634.346	1.490.966
2022	Incidenza	10,1%	7,7%	4,1%	12,4%	12,9%	6,4%	3,5%	42,9%	100,0%
	Italia	151.045	114.216	60.617	184.941	192.814	96.096	51.702	639.307	1.490.738
Var. % 2019/22		2,3%	2,0%	6,4%	11,2%	-6,4%	-11,0%	-13,6%	0,8%	0,0%

OCCUPATI DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – MACROREGIONI – ANNO 2022										
Territorio	Architett. e design	Comunicaz.	Audiovisivo e musica	Video-game e software	Editoria e stampa	Arti visive e perform.	Patrimonio culturale	Creative Driven	Totale	% sul tot.
Nord-ovest	55.379	58.146	19.007	76.213	65.973	29.540	11.063	195.652	510.973	34,3%
Centro	38.480	19.381	6.811	39.581	44.170	20.059	9.877	150.951	329.309	22,1%
Nord-est	32.845	20.858	26.412	45.395	46.082	24.460	14.979	146.644	357.675	24,0%
Sud	17.936	11.694	6.049	18.849	26.114	14.597	7.762	101.542	204.543	13,7%
Isole	6.404	4.137	2.338	4.904	10.476	7.440	8.021	44.517	88.238	5,9%

OCCUPATI DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – PRIME 10 REGIONI – ANNO 2019											
pos.	Territorio	Architett. e design	Comunicaz.	Audiovisivo e musica	Video-game e software	Editoria e stampa	Arti visive e perform.	Patrimonio culturale	Creative Driven	Totale	% sul tot.
1	Lombardia	37.216	45.952	15.191	47.634	50.736	21.858	7.690	128.931	355.208	23,8%
2	Lazio	14.538	12.793	21.759	27.162	26.504	15.531	10.327	67.619	196.234	13,2%
3	Veneto	16.488	6.598	2.090	14.594	20.570	8.205	5.438	65.649	139.630	9,4%
4	Emilia R.	14.033	8.589	2.523	14.509	18.019	9.121	3.489	55.737	126.018	8,5%
5	Piemonte	14.249	9.510	2.461	18.517	15.154	7.967	3.303	50.313	121.474	8,1%
6	Toscana	11.088	4.595	1.580	8.584	13.424	8.146	5.275	50.469	103.160	6,9%
7	Campania	7.207	4.603	2.151	7.291	11.255	6.233	4.107	41.551	84.398	5,7%
8	Sicilia	4.734	3.005	1.505	2.900	8.058	5.540	7.151	31.751	64.643	4,3%
9	Puglia	4.493	4.219	1.660	4.343	8.161	5.405	1.801	27.827	57.909	3,9%
10	Marche	182	65	112	268	251	106	36	1.030	2.049	2,2%

**OCCUPATI DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – PRIME 10 REGIONI
– ANNO 2022**

pos.	Territorio	Architett. e design	Comunicaz.	Audiovisivo e musica	Video-game e software	Editoria e stampa	Arti visive e perform.	Patrimonio culturale	Creative Driven	Totale	% sul tot.
1	Lombardia	36.880	46.244	15.530	50.735	47.201	19.559	6.838	129.606	352.592	23,7%
2	Lazio	15.621	13.336	22.639	29.968	25.678	13.254	8.541	67.961	196.997	13,2%
3	Veneto	17.713	7.144	2.359	16.188	18.838	7.011	4.339	66.474	140.066	9,4%
4	Emilia-R.	14.158	8.937	2.780	16.375	16.807	7.872	2.867	55.423	125.218	8,4%
5	Piemonte	14.167	9.568	2.617	20.744	14.217	7.347	3.076	50.474	122.209	8,2%
6	Toscana	10.925	4.625	1.708	9.269	12.334	7.241	4.605	50.428	101.136	6,8%
7	Campania	7.151	4.336	2.648	9.456	11.103	5.797	3.846	42.936	87.272	5,9%
8	Sicilia	4.818	3.050	1.678	3.448	7.230	4.953	6.221	31.737	63.136	4,2%
9	Puglia	4.941	4.528	1.897	5.178	7.642	5.049	1.614	28.838	59.687	4,0%
10	Marche	4.529	1.746	1.565	4.791	4.828	2.579	910	18.965	39.913	2,7%

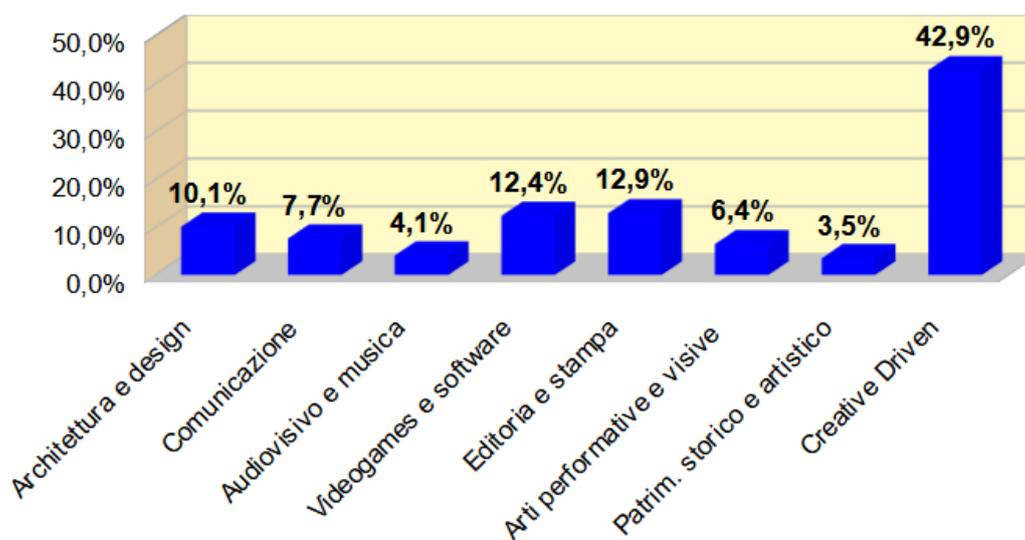
**OCCUPATI DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – PRIME 11 PROVINCE
– ANNO 2019**

pos.	Territorio	Architett. e design	Comunicaz.	Audiovisivo e musica	Video-game e software	Editoria e stampa	Arti visive e perform.	Patrimonio culturale	Creative Driven	Totale	% sul tot.
1	Milano	17.501	34.693	12.927	33.395	27.156	12.815	4.148	56.667	199.302	13,4%
2	Roma	12.220	11.728	21.338	25.921	22.878	13.533	8.771	56.160	172.549	11,6%
3	Torino	8.878	7.759	1.707	15.640	8.289	4.955	2.307	26.607	76.141	5,1%
4	Napoli	3.554	2.934	1.493	5.274	6.078	3.561	2.558	23.923	49.377	3,3%
5	Firenze	4.738	2.161	671	3.407	4.958	3.496	2.888	16.467	38.785	2,6%
6	Bologna	3.856	3.038	1.038	5.008	5.126	2.240	1.070	15.632	37.008	2,5%
7	Padova	3.672	1.785	578	4.775	4.408	1.172	559	13.516	30.464	2,0%
8	Brescia	3.299	1.438	383	2.897	3.560	1.514	516	15.364	28.971	1,9%
9	Bergamo	3.255	1.542	326	2.187	5.820	2.014	978	12.673	28.795	1,9%
10	Verona	2.567	1.411	333	3.076	5.056	2.169	442	10.616	25.670	1,7%
11	Vicenza	2.708	1.137	320	2.053	3.148	1.005	288	14.843	25.501	1,7%

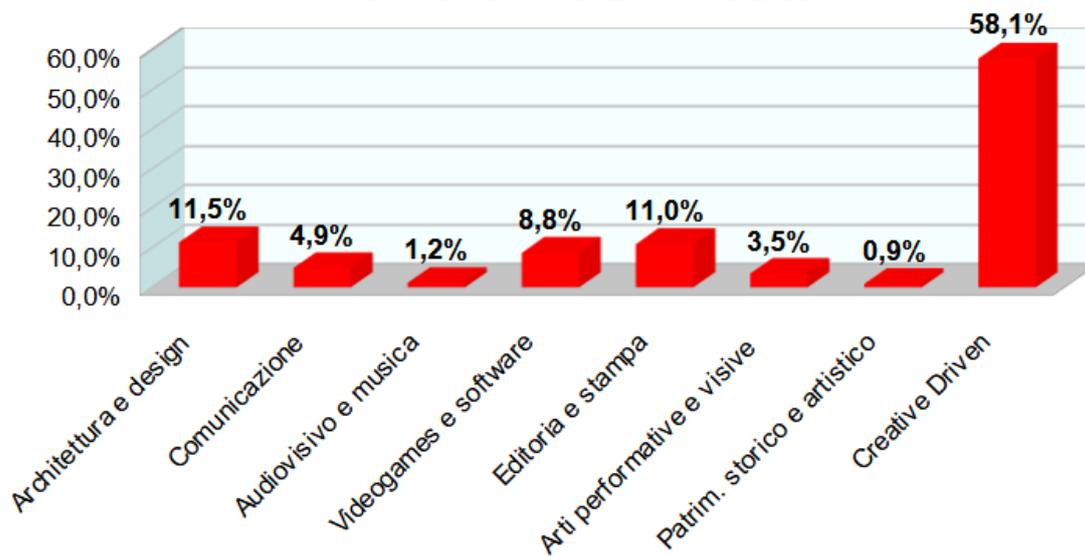
**OCCUPATI DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – PRIME 11 PROVINCE
– ANNO 2022**

pos.	Territorio	Architett. e design	Comuni- caz.	Audiovi- sivo e mu- sica	Video- game e software	Editoria e stampa	Arti visive e perform.	Patrimo- nio cultu- rale	Creative Driven	Totale	% sul tot.
1	Milano	16.649	34.489	13.089	36.184	26.070	11.502	3.759	57.152	198.893	13,3%
2	Roma	12.911	12.204	22.142	28.510	22.359	11.507	7.295	56.555	173.481	11,6%
3	Torino	8.466	7.619	1.759	17.558	7.924	4.615	2.213	26.643	76.796	5,2%
4	Napoli	3.579	2.714	1.836	6.938	6.382	3.401	2.506	24.864	52.220	3,5%
5	Firenze	4.413	2.223	750	3.707	4.598	3.094	2.550	16.426	37.761	2,5%
6	Bologna	3.595	3.017	1.147	5.683	4.857	1.933	908	15.407	36.546	2,5%
7	Padova	3.497	1.684	610	4.544	4.017	977	469	13.330	29.126	2,0%
8	Brescia	3.146	1.435	405	2.985	3.226	1.346	470	15.394	28.406	1,9%
9	Bergamo	3.267	1.624	343	2.254	5.125	1.686	796	12.779	27.874	1,9%
10	Verona	3.107	1.747	385	3.817	4.600	1.931	370	10.862	26.818	1,8%
11	Vicenza	3.018	1.298	326	2.313	2.894	916	232	15.232	26.229	1,8%

**OCCUPATI DEI COMPARTI DEL SISTEMA CULTURALE E CREATIVO
IN ITALIA - ANNO 2022**



OCCUPATI DEI COMPARTI DEL SISTEMA CULTURALE E CREATIVO
IN PROVINCIA DI VICENZA- ANNO 2022



*A cura dell'Ufficio Studi, Statistica e Ricerca Economica della
Camera di Commercio di Vicenza*

Per informazioni

Ufficio Studi, Statistica e Ricerca Economica
Camera di Commercio di Vicenza
studi@vi.camcom.it