



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 | Comunicaz. | Audiovisivo e musica | Video-game e software | Editoria e stampa | Arti visive e perform. | Patrimonio culturale | 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 | Comunicaz. | Audiovisivo e musica | Video-game e software | Editoria e stampa | Arti visive e perform. | Patrimonio culturale | Creative Driven | Totale | % sul tot. |
| 1 | Lombardia | 2.165 | 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% |

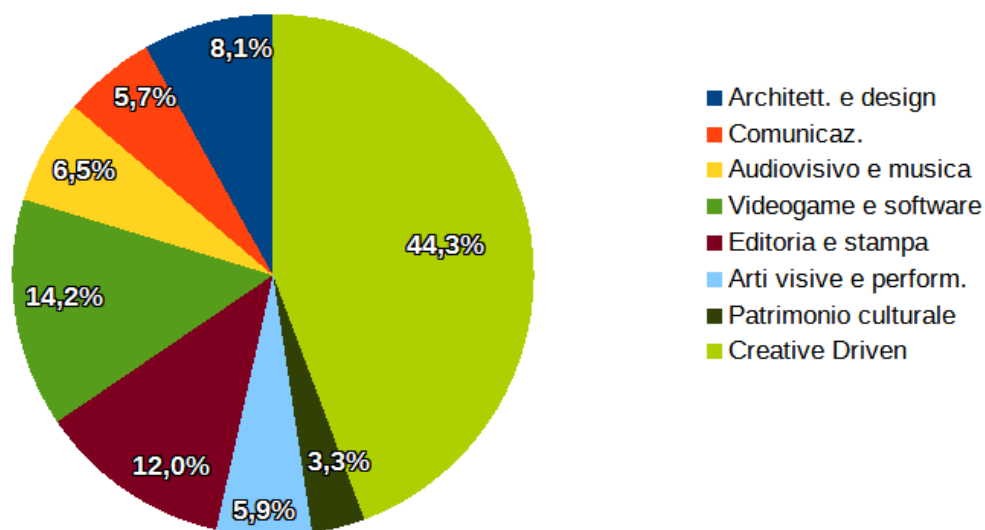
Elaborazione Camera di Commercio di Vicenza su dati Symbola

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

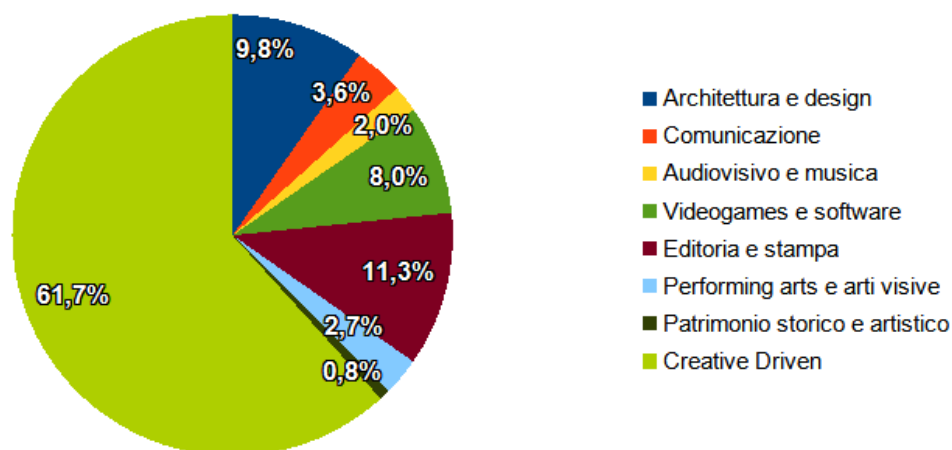
| pos. | Territorio | Architett. e design | Comunicaz. | Audiovisivo e musica | Video-game e software | Editoria e stampa | Arti visive e perform. | Patrimonio culturale | Creative Driven | Totale | % sul tot. |
|------|------------|---------------------|------------|----------------------|-----------------------|-------------------|------------------------|----------------------|-----------------|--------|------------|
| 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

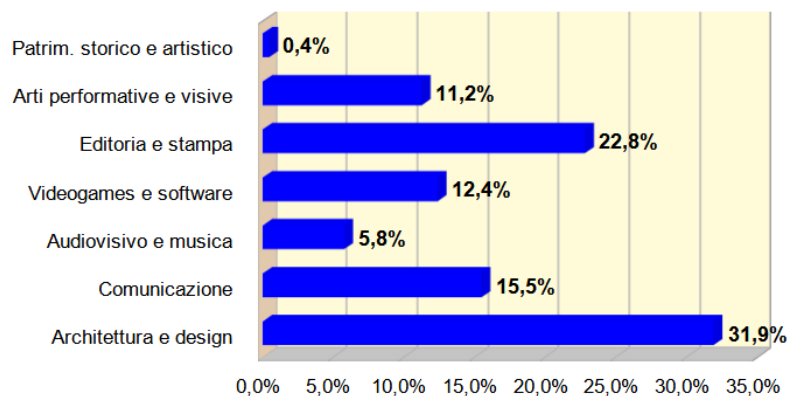
| IMPRESE REGISTRATE DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – PRIME 20 PROVINCE – ANNO 2019 | | | | | | | | | | |
|--|----------------|------------------------|-----------------|------------------------------|------------------------------|----------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------|---------------|
| 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

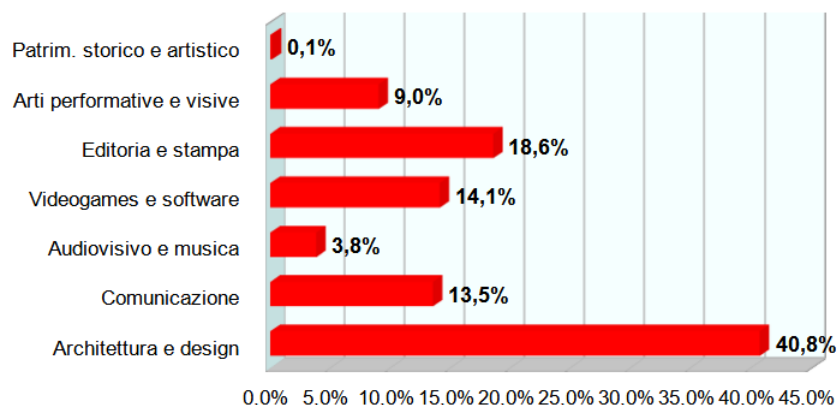
| IMPRESE REGISTRATE DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – PRIME 20 PROVINCE – ANNO 2022 | | | | | | | | | | |
|--|------------|------------------------|-----------------|------------------------------|------------------------------|----------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------|---------------|
| 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% |

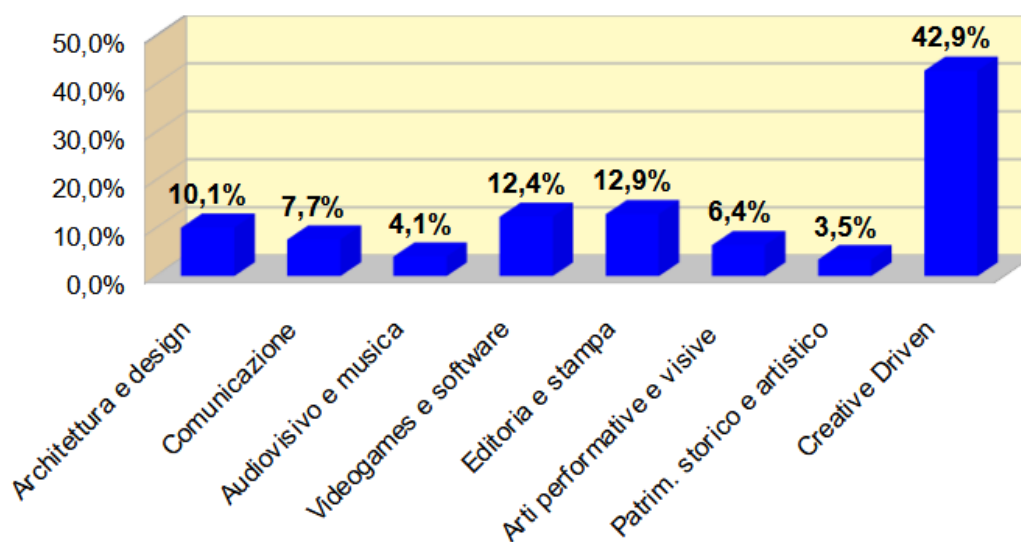
**OCCUPATI DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – PRIME 11 PROVINCE
– ANNO 2019**

| 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% |

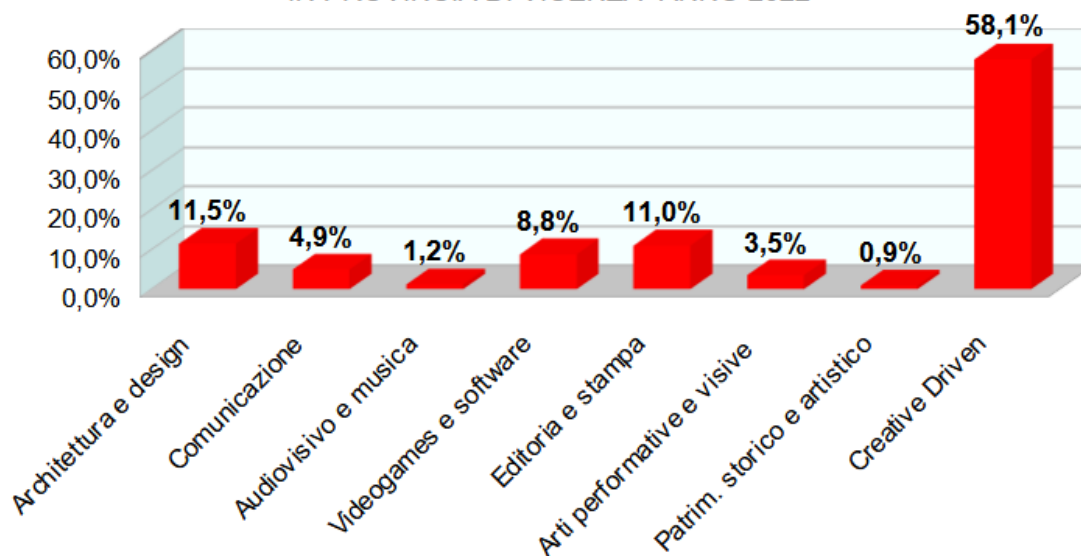
**OCCUPATI DEI COMPARTI DI ATTIVITÀ DEL SISTEMA PRODUTTIVO CULTURALE E CREATIVO – PRIME 11 PROVINCE
– ANNO 2022**

| 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