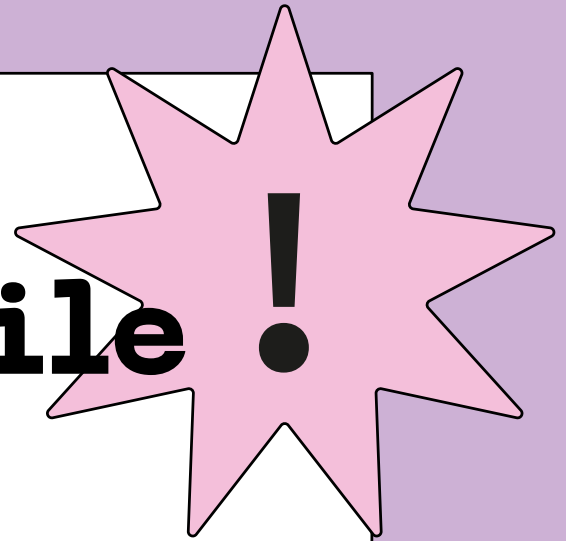


Progetto a cura di:  
Camilla Cappellaro  
Sarah Maglio  
Giorgia Pierobon  
Davide Prontera  
e Giulia Saccon

# **un gioco impossibile**



**L'organizzazione  
degli eventi culturali**

## 01

### le istruzioni

scoprire l'ambito  
eventi culturali



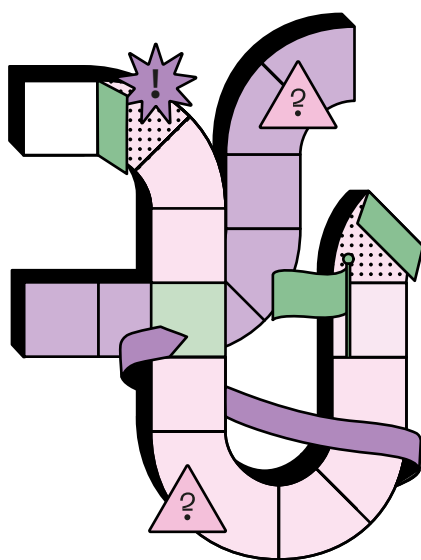
Cosa si intende per “eventi” e quanto influiscono questi nel panorama culturale? Dietro a questa realtà dai grandi numeri si celano incalcolabili specificità e differenze. Su tali difformità si basa la definizione di numerose categorie, ognuna delle quali è composta da un proprio caotico quanto preciso sistema di relazioni. Consapevoli di queste diverse qualità, organizzatori e attori dovranno interfacciarsi e collaborare per il raggiungimento dell'obiettivo finale: offrire un evento al fruitore.

**pagina**  
**387**

## 02

### il tavolo da gioco

missione: l'iter  
amministrativo



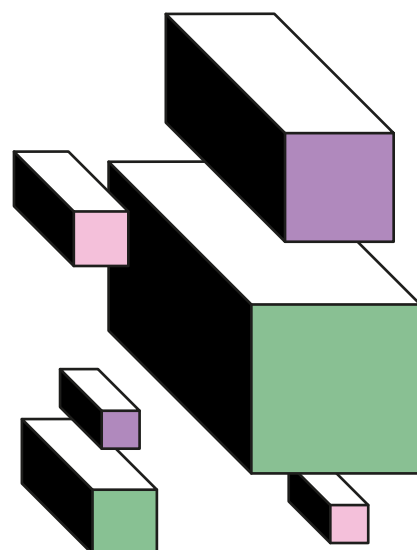
Una missione, seguire l'iter: inizia a delinearsi la via che porterà l'organizzatore al raggiungimento dell'obiettivo. Un percorso caratterizzato dal continuo destreggiarsi tra modulistica, uffici e sportelli, pagamenti e tempistiche di consegna serrate, per adempiere a tutti gli obblighi amministrativi e permettere la realizzazione del proprio evento. Si incontrano quindi percorsi trasversali che, posti come estensioni del tavolo da gioco, porteranno il protagonista a reti di relazioni sempre più complesse.

**pagina**  
**394**

## 03

### le variabili

contorto sistema  
di relazioni



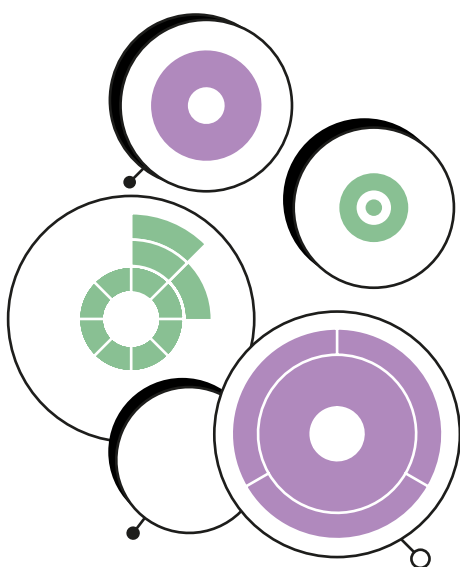
Per quanto l'iter degli eventi culturali possa apparire come esempio di percorso lineare, sfide, probabilità e imprevisti, sono pronti dietro l'angolo ad accrescere il livello di difficoltà del lavoro dell'organizzatore. In questa sezione approfondiremo nel dettaglio le diverse variabili che vanno a modificare il processo di regolamentazione amministrativa e il dialogo con la Pubblica Amministrazione italiana, ponendo un focus sullo stato della transizione digitale del Paese.

**pagina**  
**398**

# 04

## adesso giochiamo

scenario italiano:  
i casi studio



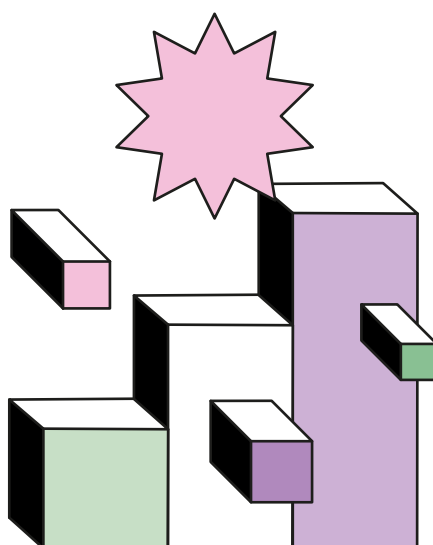
Si completa così l'approfondimento sulle nozioni fondamentali per la comprensione del tema "eventi culturali". È giunto il momento in cui ognuno giochi la propria partita: quali difficoltà si affronteranno? Per scoprirlo, in questo capitolo verrà proposto un confronto tra realtà italiane, una selezione di nove casi studio rappresentanti piccoli, medi e grandi comuni distribuiti sul territorio nazionale, di cui verrà indagata la presenza o assenza di sportelli fisici e digitali dedicati.

**pagina**  
**404**

# 05

## le condizioni di vincita

considerazioni  
per il futuro



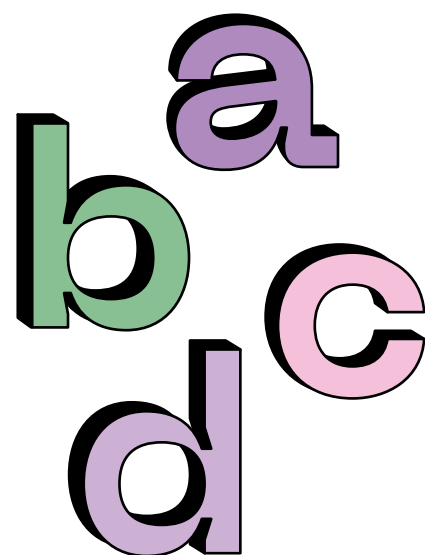
Volge a conclusione la narrazione sullo stato dell'arte italiano in materia di eventi culturali. Come ultime considerazioni, vengono lasciate al lettore le possibili condizioni di vincita: si potranno ritrovare qui, posti a modello, gli impegni presi da Mibact e ICDP in "Cultural Heritage for Next Generation" (2020), una riflessione aperta su quello che potrà essere il futuro della progettazione di servizi di pubblica utilità volti al processo di transizione digitale del patrimonio culturale.

**pagina**  
**410**

# 06

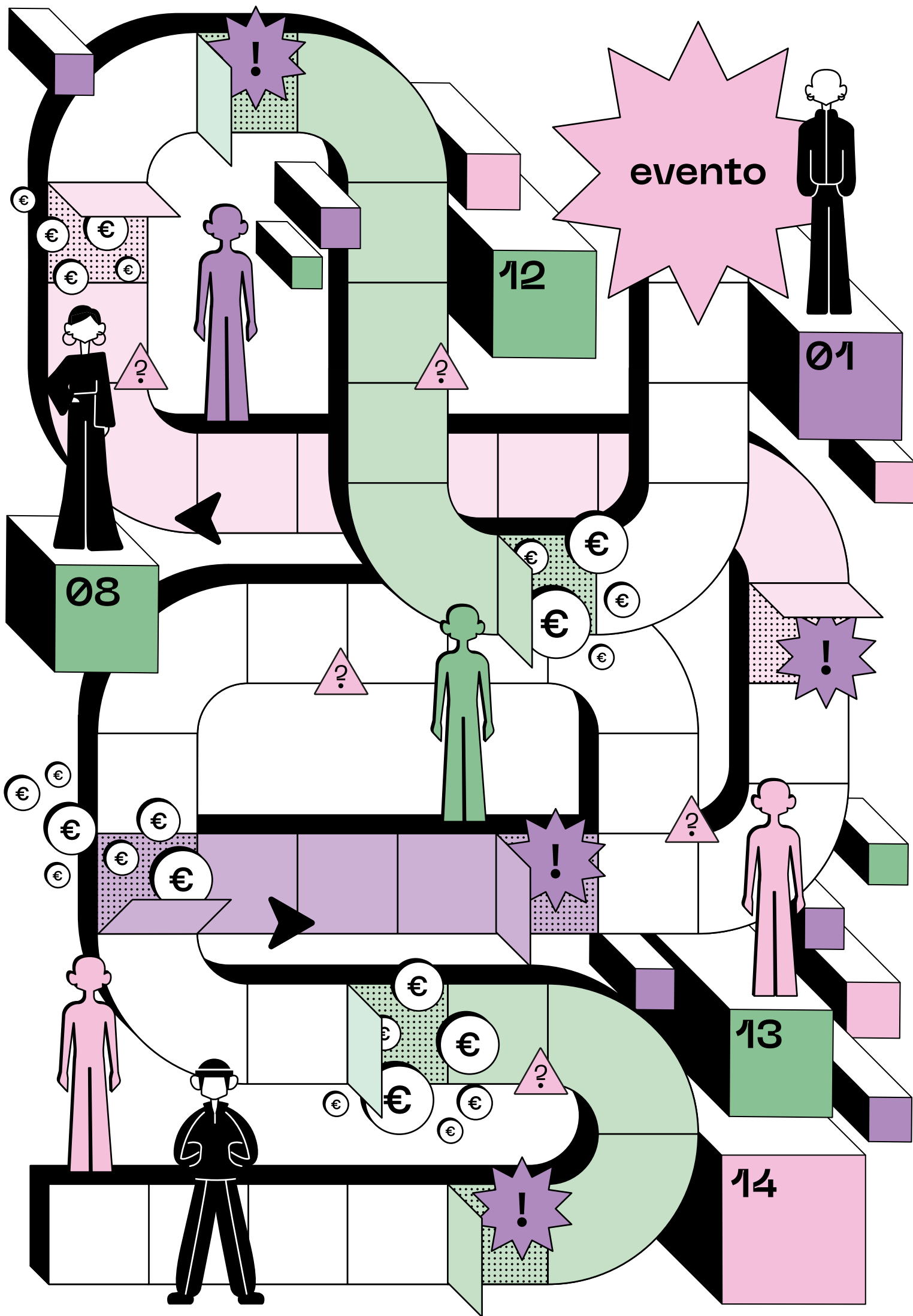
## il glossario

concetti chiave  
da ricordare



L'appendice della pubblicazione assume il compito di glossario per approfondire, a livello di definizione, alcuni punti emersi nelle tavole precedenti. Al suo interno si potranno ritrovare sia termini specifici appartenenti al sistema di relazioni degli eventi culturali, sia definizioni legate alla sfera metaforica utilizzata nel racconto.

**pagina**  
**412**



# abstract

“L’ambito della cultura è un ecosistema di sistemi complessi, solo in parte delimitato e delimitabile, e sintetizzato in GLAM (acronimo di Galleries, Libraries, Archives and Museums)”.

In questa definizione riportata dal Mibact e ICPD in “Cultural Heritage for Next Generation” (2020), e tra gli stessi contenuti del PNRR (2021), non viene menzionato uno dei settori più diffusi e redditizi dell’ambito culturale, ovvero quello legato agli eventi e alla loro organizzazione.

Una realtà che abbiamo cercato di indagare a fondo scoprendola tanto sfaccettata quanto frammentata, sia nella sua dimensione fisica, di servizi e assistenza frontale, che digitale, fattore che mette a dura prova chiunque cerchi di interfacciarsi con essa, soprattutto dal punto di vista amministrativo e di dialogo con la Pubblica Amministrazione.

Obiettivo di questo progetto di storytelling e data visualization è fornire al futuro team di progettisti che prenderà in carico lo studio e lo sviluppo del processo di transizione digitale, l’opportunità di individuare le regole che gestiscono il settore degli eventi. Nel fare ciò avranno l’occasione di calarsi direttamente nei panni dei suoi protagonisti, tutto al fine di comprenderne efficacemente, tappa dopo tappa, bisogni e problematiche.

Per restituire la complessità di questo mondo, caratterizzato da continuo dinamismo e da una fitta rete di relazioni, abbiamo deciso di adottare un espediente narrativo che ne facilitasse il processo di comprensione e analisi.

Gli eventi culturali vengono così tradotti nella dimensione del gioco di società, ecosistema di collegamenti interdipendenti per eccellenza, dal quale sono stati ripresi archetipi e dinamiche, tra cui sfide, probabilità, imprevisti, turni d’attesa e obiettivi con cui l’organizzatore, rappresentato dalla pedina (elemento relazionale), dovrà interfacciarsi lungo il suo percorso verso la vincita: l’effettiva realizzazione dell’evento.

## lettura della narrazione

Ad accompagnare i lettori nell’analisi dei contenuti, sarà posto come ricorrente in ogni tavola un sistema di orientamento e lettura delle informazioni:

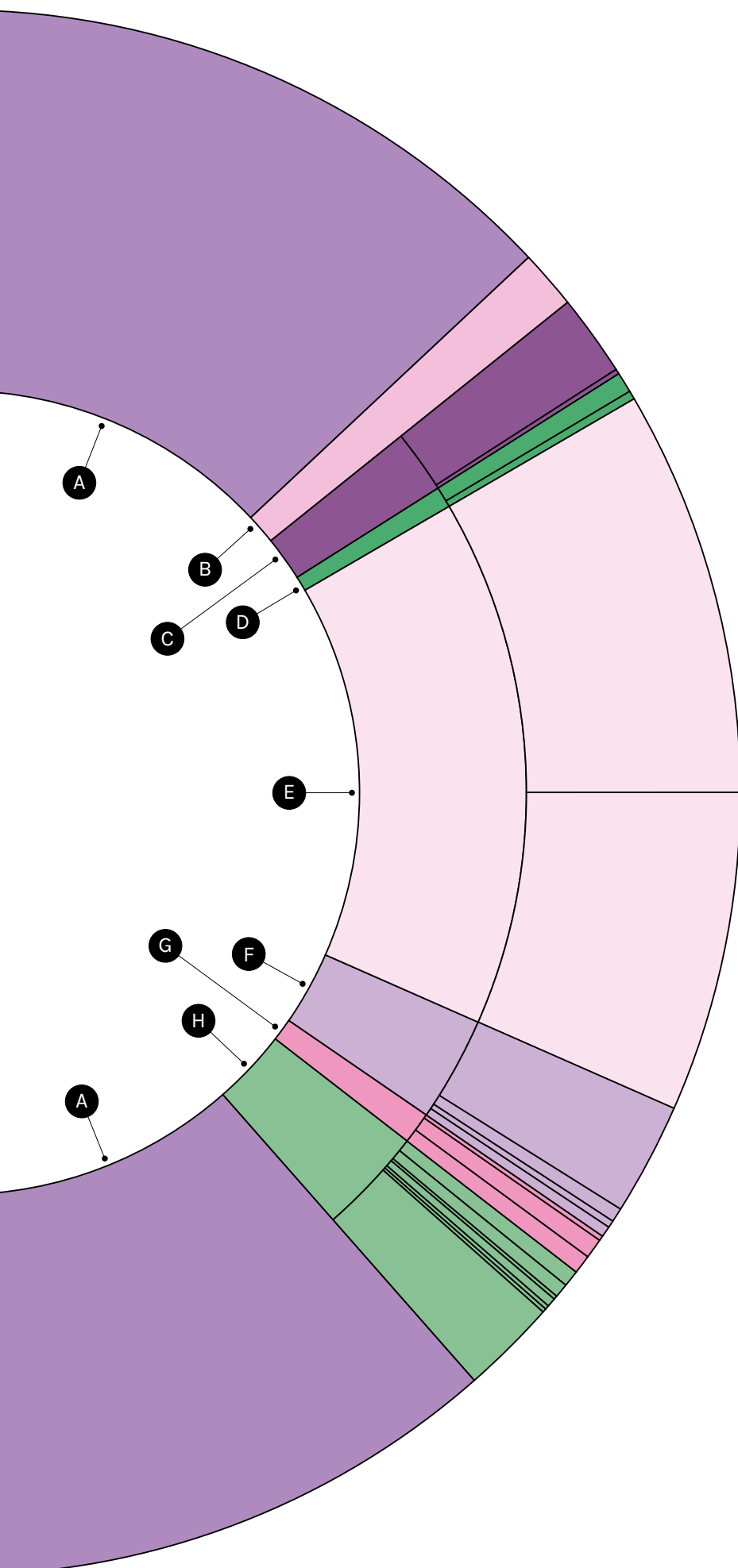
- Filo continuativo di narrazione metaforica delle sezioni, racconto archetipico per empatizzare con l’organizzatore e il mondo degli eventi.
- Definizione e approfondimento dei dati puntuali riportati nelle diverse data visualization.
- Riferimento diretto alle fonti consultate.

# il tema del gioco

## gli eventi culturali

### gli eventi nel 2019 categorie e sottocategorie

■ Eventi cinematografici, concerti, spettacoli viaggianti: si potrebbe continuare con una lunga lista, tanto il campo degli eventi è ampio e variegato.



- (A) eventi di cinema**  
– 3.245.345
- (B) eventi ibridi**  
– 132.201
- (C) eventi espositivi**  
mostre – 73.529  
fiere – 4.149
- (D) eventi itineranti**  
parchi divertimento – 18.492  
attrazioni viaggianti – 7.914
- (E) eventi musicali**  
trattenimento musicale – 367.128  
ballo – 292.170
- (F) eventi sportivi**  
calcio – 101.335  
sport di squadra – 12.922  
sport individuali – 6.521  
altri sport – 9.489
- (G) concerti**  
jazz – 4.719  
musica leggera – 18.223  
musica classica – 16.902
- (H) eventi teatrali**  
circo – 14.644  
arte varia – 13.283  
burattini e marionette – 2.638  
balletto – 8.984  
commedia/rivista musicale – 3.041  
lirica – 3.667  
teatro – 85.944

● Dati elaborati da Annuario SIAE 2019, Annuario SIAE 2020

## eventi 2019-20

■ I dati forniti da SIAE per il biennio 2019-20 evidenziano un netto calo del numero degli eventi dovuto alla pandemia di Covid-19, con nessun evento nel 2020 per diverse categorie nei mesi di lockdown.



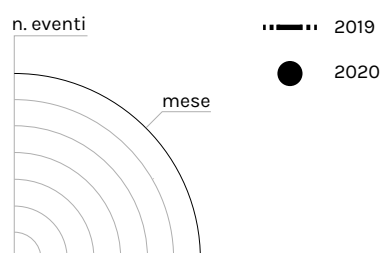
**4.363.937**  
eventi in Italia  
nel 2019



**1.335.481**  
eventi in Italia  
nel 2020

## eventi a confronto

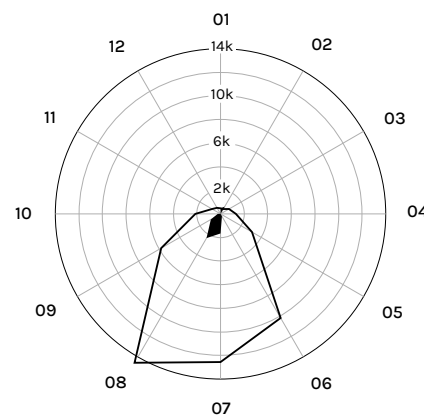
l'andamento temporale



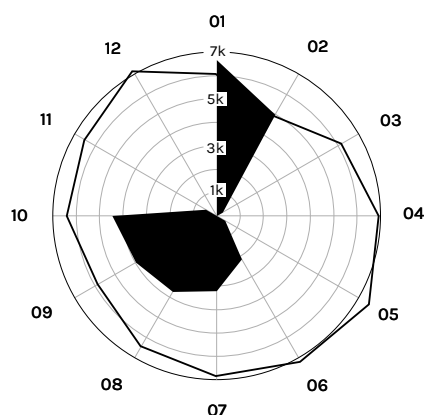
### A eventi di cinema



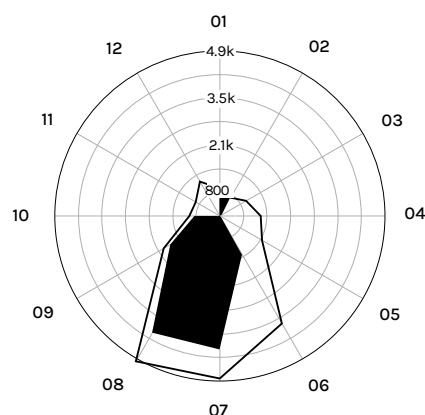
### B eventi ibridi



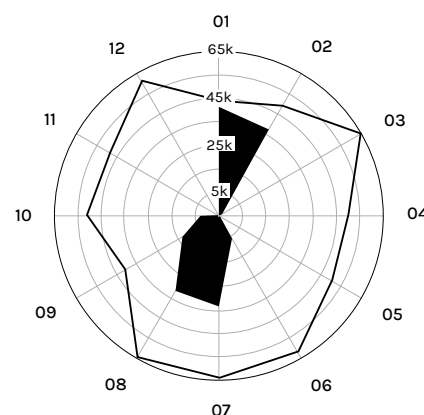
### C eventi espositivi



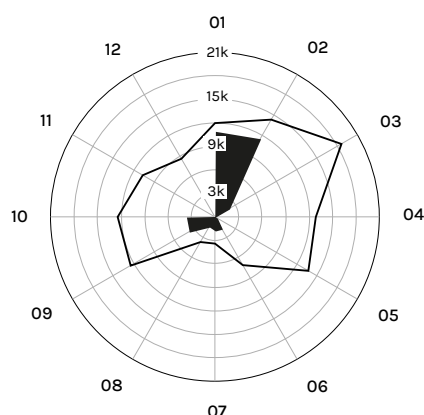
### D eventi itineranti



### E eventi musicali



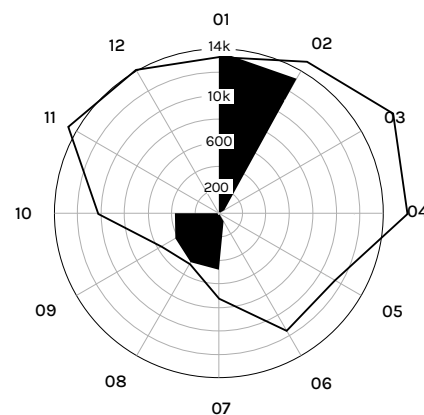
### F eventi sportivi



### G concerti



### H eventi teatrali



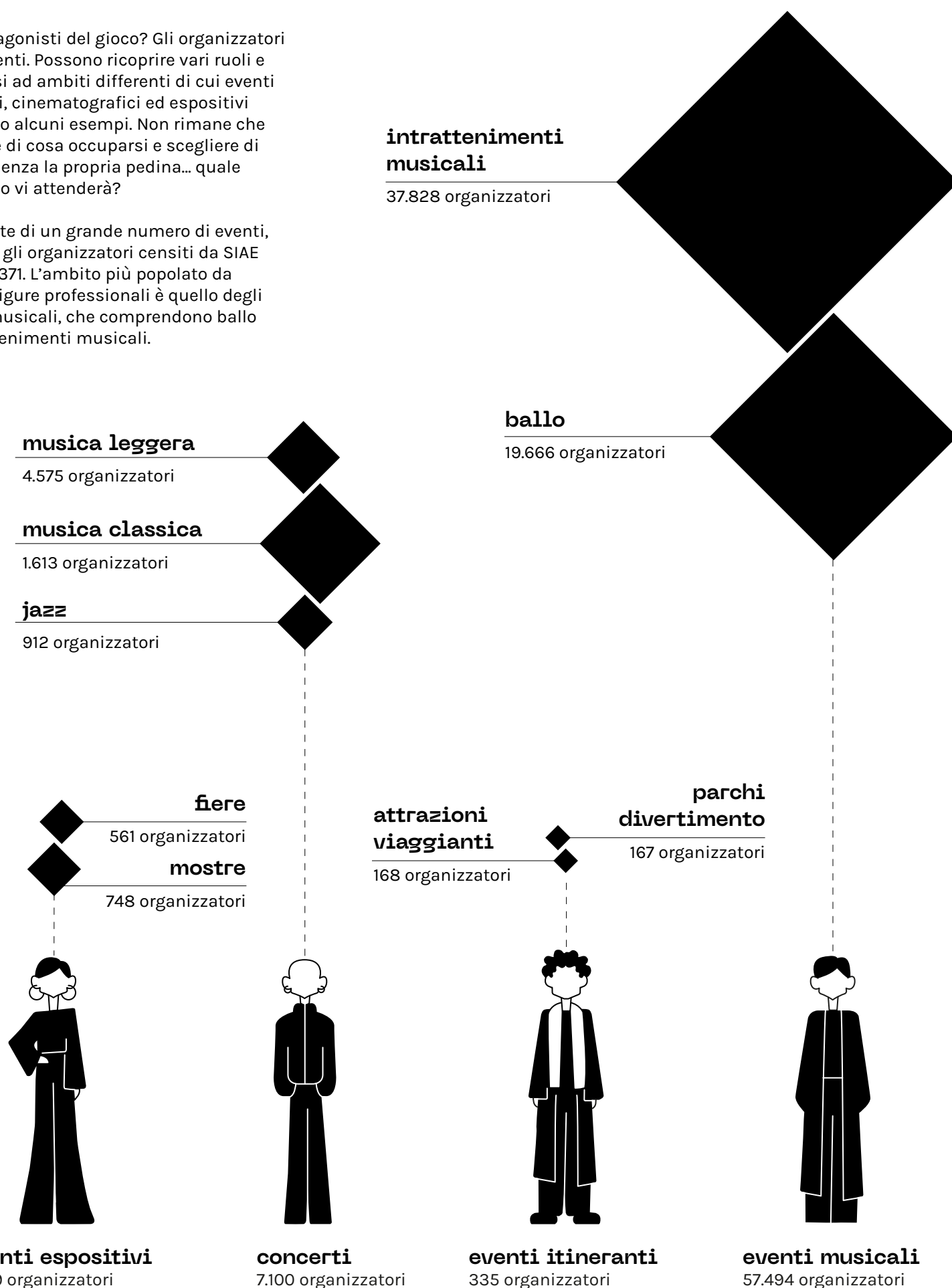


# i protagonisti

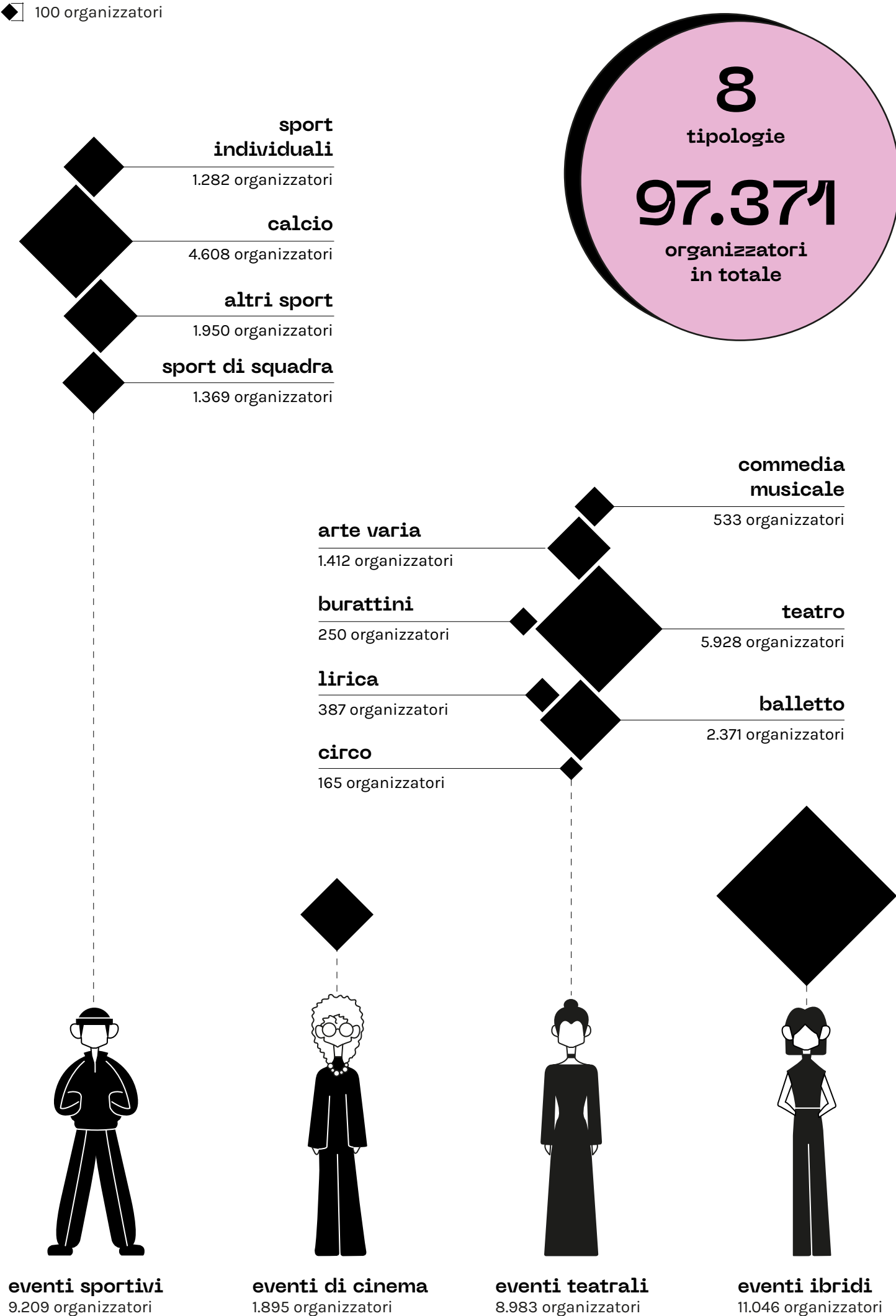
## tipologie di organizzatore

■ I protagonisti del gioco? Gli organizzatori degli eventi. Possono ricoprire vari ruoli e dedicarsi ad ambiti differenti di cui eventi musicali, cinematografici ed espositivi sono solo alcuni esempi. Non rimane che decidere di cosa occuparsi e scegliere di conseguenza la propria pedina... quale cammino vi attenderà?

■ A fronte di un grande numero di eventi, nel 2019 gli organizzatori censiti da SIAE sono 97.371. L'ambito più popolato da queste figure professionali è quello degli eventi musicali, che comprendono ballo e intrattenimenti musicali.



● Dati elaborati da Annuario SIAE 2019

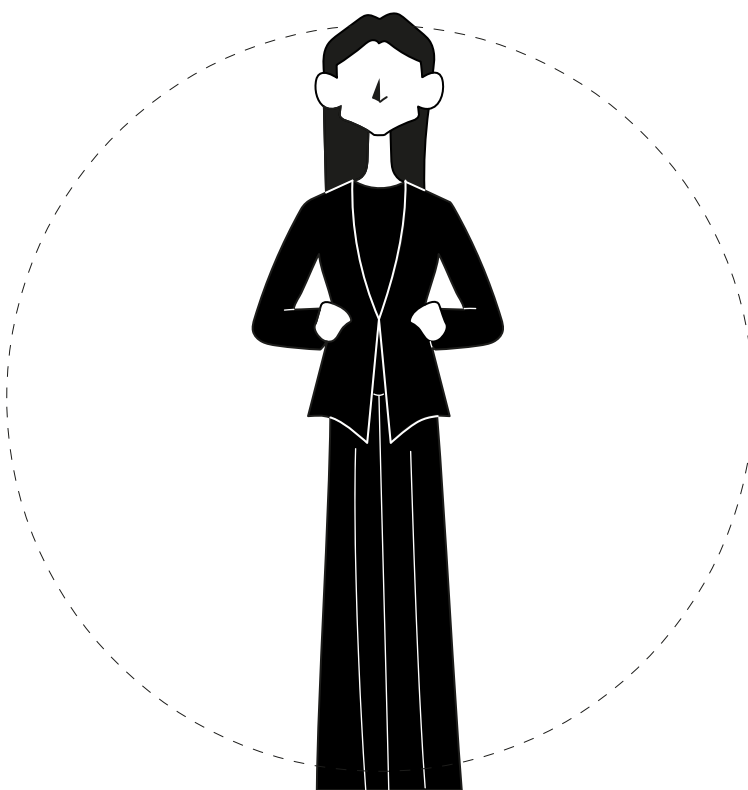


# i co-protagonisti

## non solo organizzatori

■ La pedina dell'organizzatore non si muove solitaria: per proseguire lungo il percorso e giungere alla meta si circonda di altri protagonisti che lo assisteranno grazie alle loro capacità e competenze.

■ L'organizzatore non è quindi la sola figura a concorrere alla realizzazione di un evento, deve infatti tessere una fitta rete di relazioni con altre figure professionali, toccando sia l'ambito privato, per collaborazioni e forniture, sia quello pubblico, per gli adempimenti amministrativi verso Comuni ed enti.



**26**

**lavoratori  
pubblici**



**9**

**lavoratori  
privati**



**7**

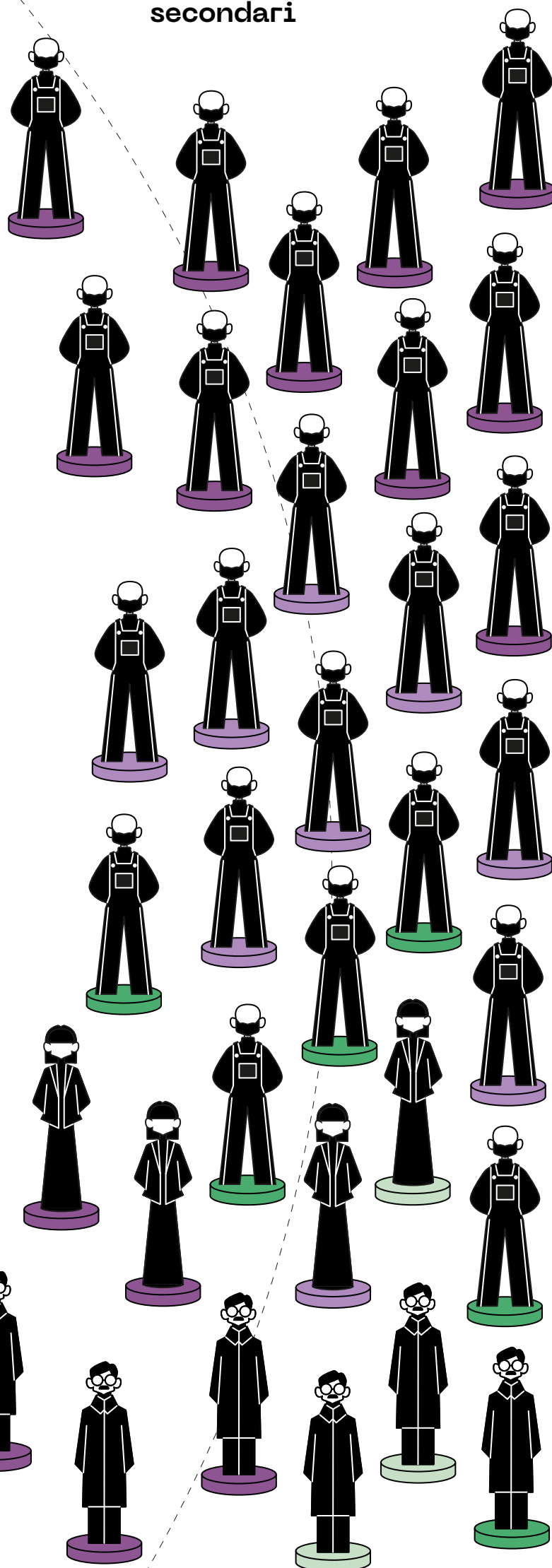
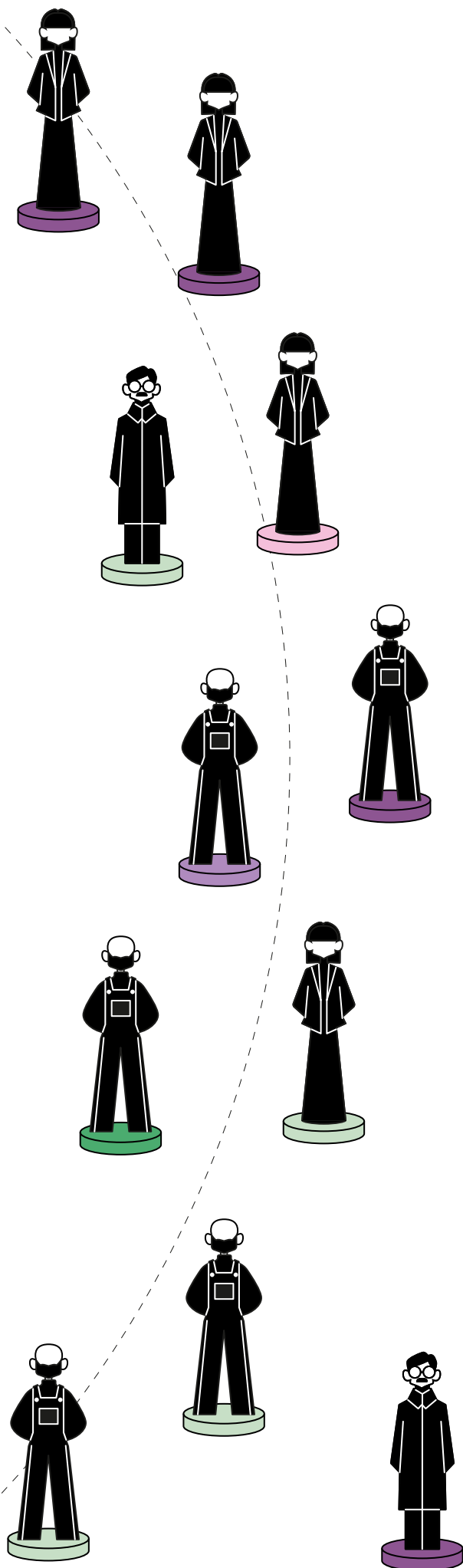
**lavoratori  
non definiti**

- finanziamenti
- fornitori
- collaborazione
- organizzazione
- comunicazione

● Dati elaborati da L. Argani, A. Bollo, P. Della Sega, *Organizzare eventi culturali. Ideazione, progettazione e gestione strategica del pubblico*, Milano, Editore Franco Angeli, 2017

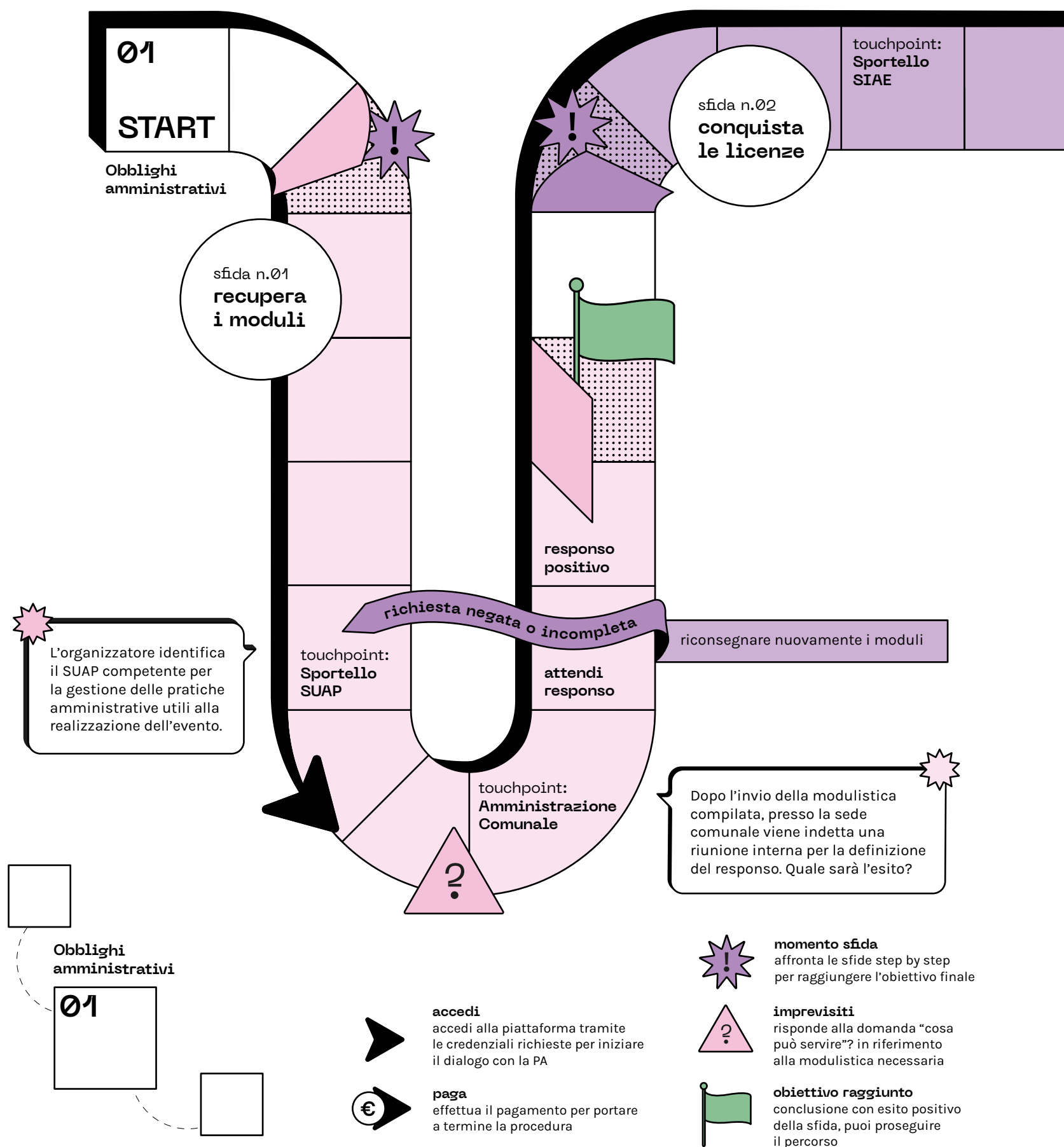
primari

secondari



# il tavolo da gioco

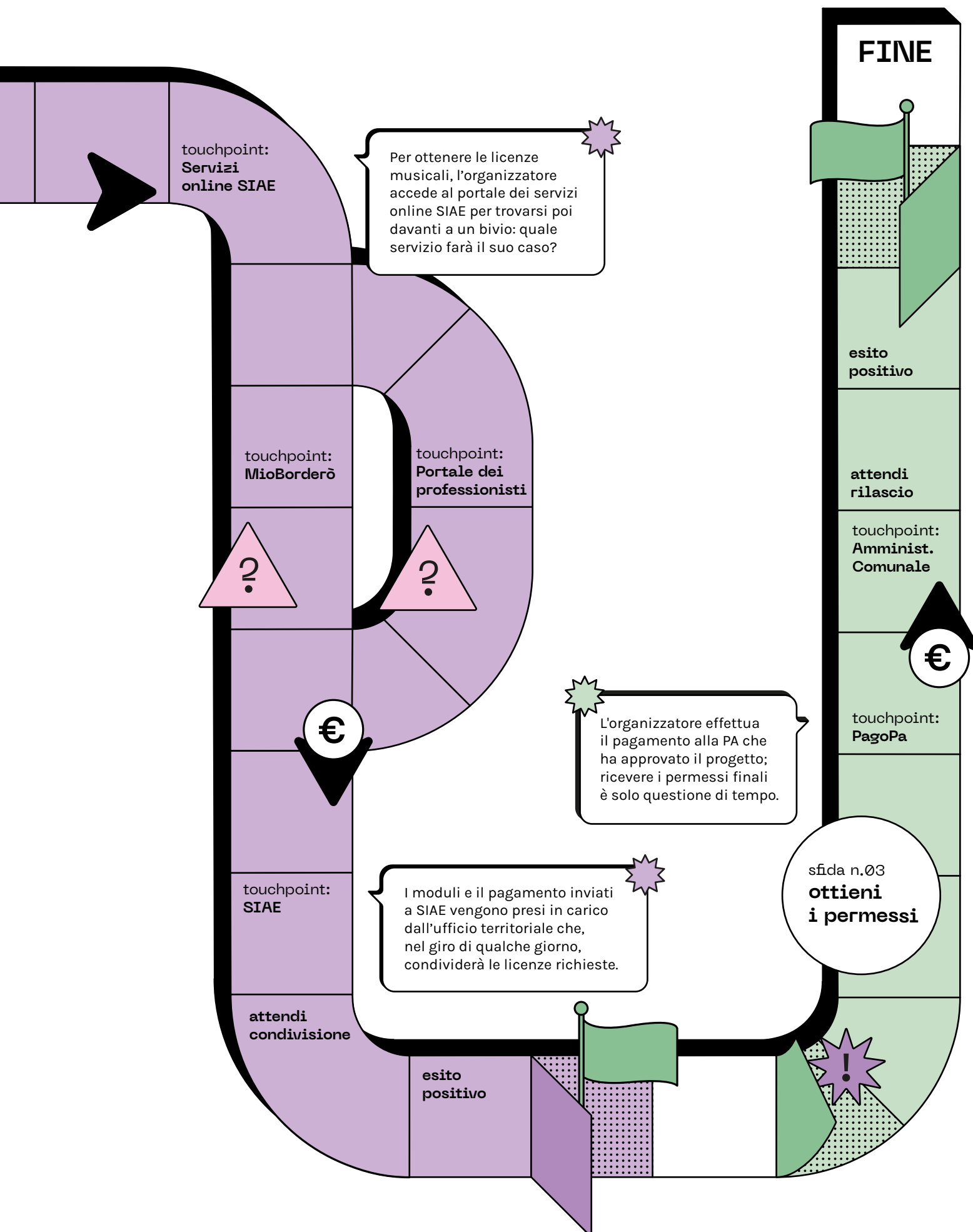
## il percorso amministrativo



● Dati elaborati da [impresainungiorno.gov.it](https://impresainungiorno.gov.it), [SIAE.it](https://SIAE.it), [spettacolodalvivo.beniculturali.it](https://spettacolodalvivo.beniculturali.it), [INPS.it](https://INPS.it)

■ Le pedine-organizzatore intervengono sul tabellone da gioco: nella plancia da gioco principale e nelle due estensioni, i protagonisti seguono dei percorsi precisi distinti da caselle speciali che rimandano a situazioni di sfida, imprevisti e traguardi.

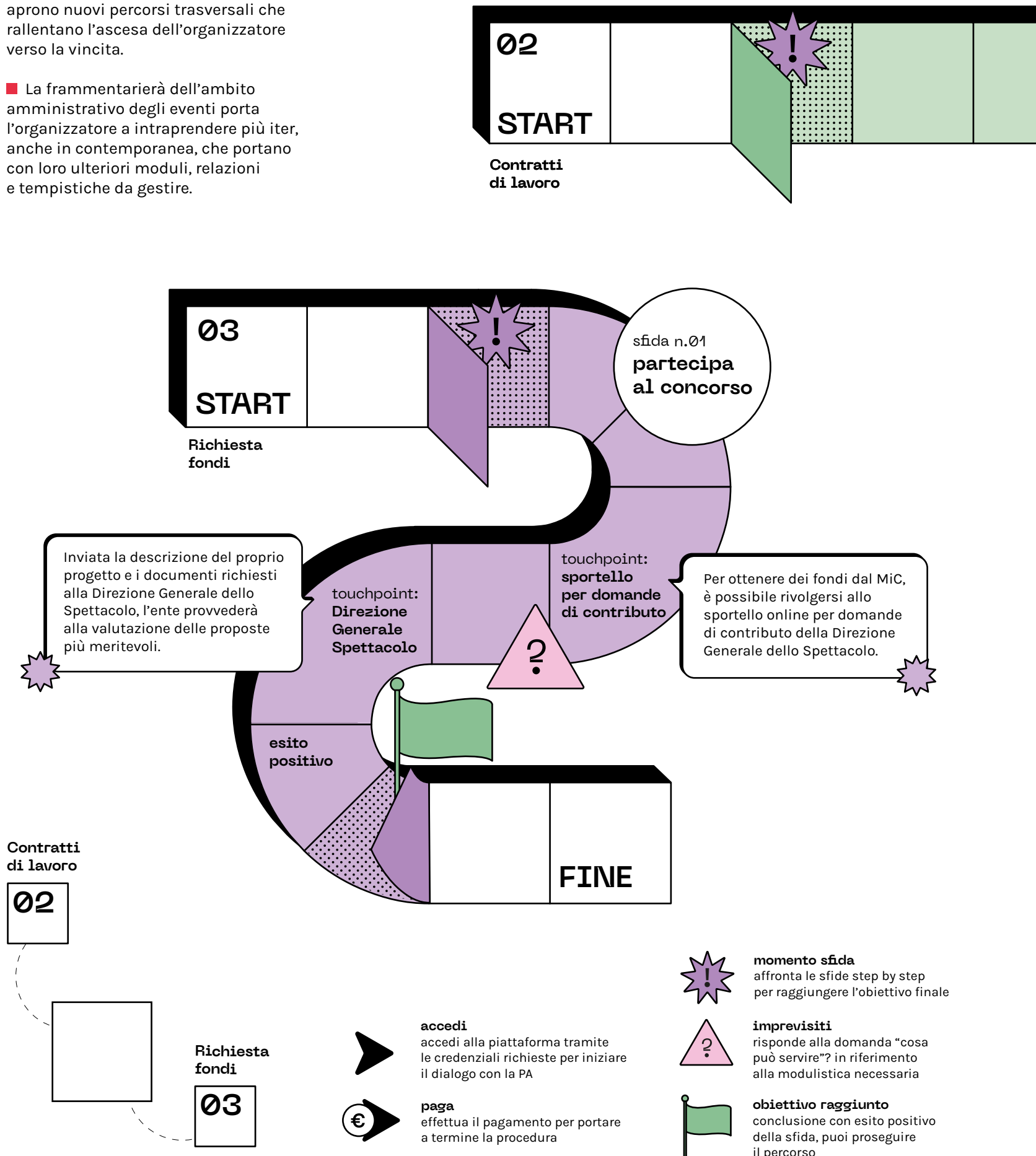
■ Gli obblighi dell'organizzatore verso la Pubblica Amministrazione possono essere riassunti in un iter scandito in tre percorsi. Il primo, inevitabile, riporta le comunicazioni principali verso il Comune per permessi e comunicazioni in materia di attività produttive e pubblica sicurezza, e verso SIAE per ottenere le licenze musicali.

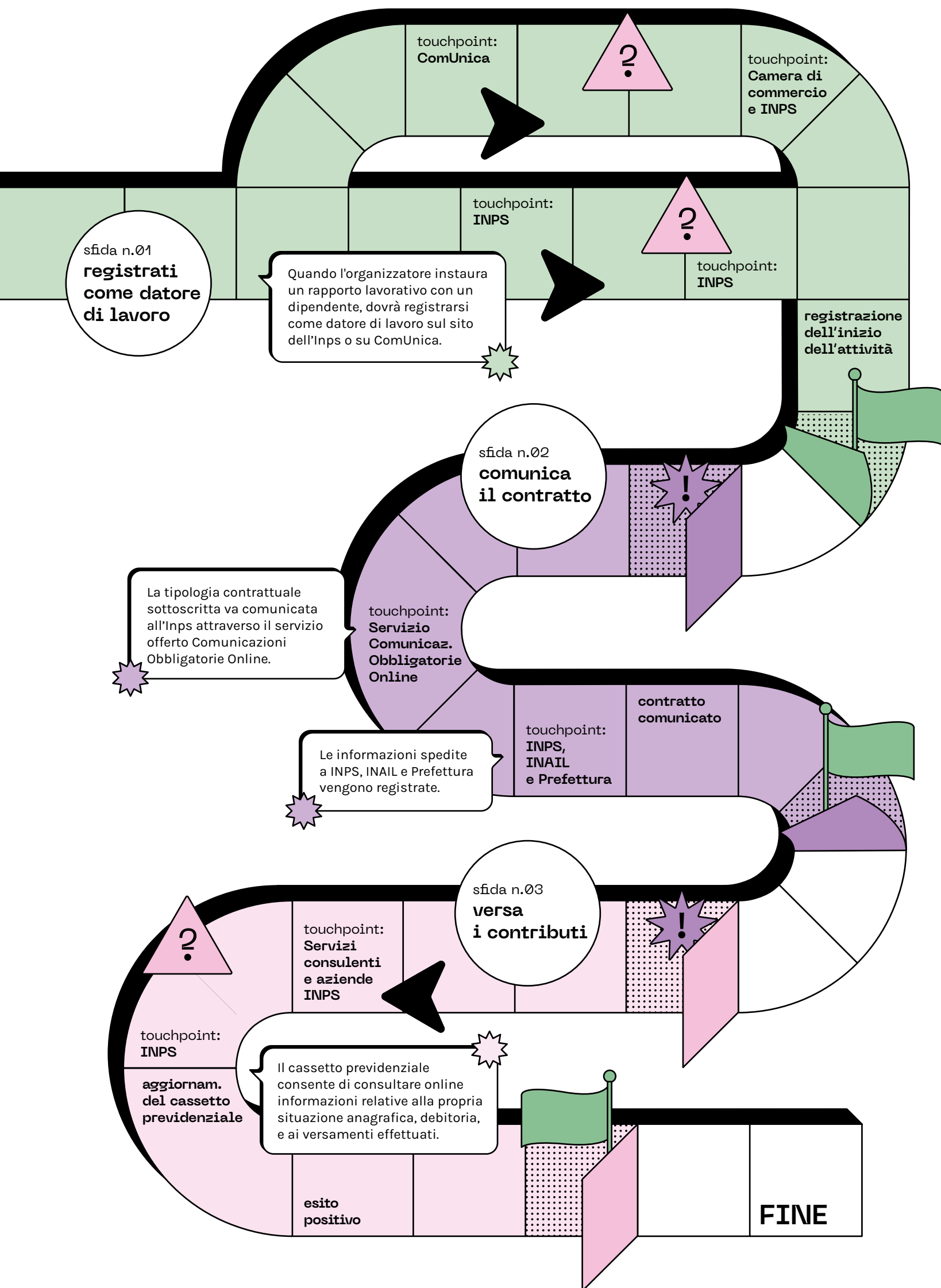


## il percorso amministrativo

■ Lungo il sentiero verso la meta si aprono nuovi percorsi trasversali che rallentano l'ascesa dell'organizzatore verso la vincita.

■ La frammentarietà dell'ambito amministrativo degli eventi porta l'organizzatore a intraprendere più iter, anche in contemporanea, che portano con loro ulteriori moduli, relazioni e tempistiche da gestire.







# la sfida

## una matassa di relazioni

### modulo

- Progetto
- Iscrizione concorso
- Descrizione dell'attività
- Dichiarazione sostitutiva di atto di notorietà con accesso ZTL
- Versamento canone di noleggio
- Domanda di collaborazione
- Descrizione attività approfondita
- Capienza dell'area
- Piano di emergenza
- Impiego di addetti di sicurezza
- Spazi di soccorso
- Primo soccorso
- Modulo richiesta occupazione per manifestazioni temporanee
- Modulo procura
- Modulo per integrazioni
- Planimetria in scala 1:100 con rilievo di tutti gli elementi esistenti
- Elenco delle attrezzature e degli arredi relativi all'occupazione
- Attestazione pagamento virtuale imposta di bollo
- Attestazione versamento diritti di istruttoria
- Copia del documento di identità di chi sottoscrive la domanda
- Breve descrizione dell'evento
- Planimetria con l'esatta indicazione degli spazi che si vogliono occupare
- Relazione delle finalità e delle modalità di occupazione
- Segnalazione attività
- Modulo autorizzazione agibilità
- Richiesta di deroga ai limiti di rumorosità per manifestazioni
- Comunicazione pubblica sicurezza
- Procedura IVA
- Modulo SC65 - Richiesta abilitazione ai servizi telematici
- Moduli di comunicazione UniLav
- Dichiarazione retributiva e contributiva
- SCIA
- Richiesta di abilitazione ai servizi online relativi ai permessi a mezzo dichiarazione d'incasso

### tipo di richiesta

Gestione dei programmi musicali digitali

Svolgimento delle pratiche SIAE

Patrocinio

Permesso ZTL

Segnalazione inizio attività

Licenza di agibilità temporanea

Licenza di agibilità fissa

Deroga al rumore

Segnalazione evento alla questura

Iscrizione e variazione aziende

Richiesta abilitazione ai servizi telematici

Instaurazione, deroga, cessazione rapporto

Retribuzione mensili, posizione assicurativa

Contributi pubblici

Richiesta di abilitazione ai servizi online

Attrezzatura

Permessi somministrazione alimenti e bevande

Occupazione temporanea del suolo pubblico aree verdi

Licenza pubblico spettacolo

Occupazione temporanea del suolo pubblico

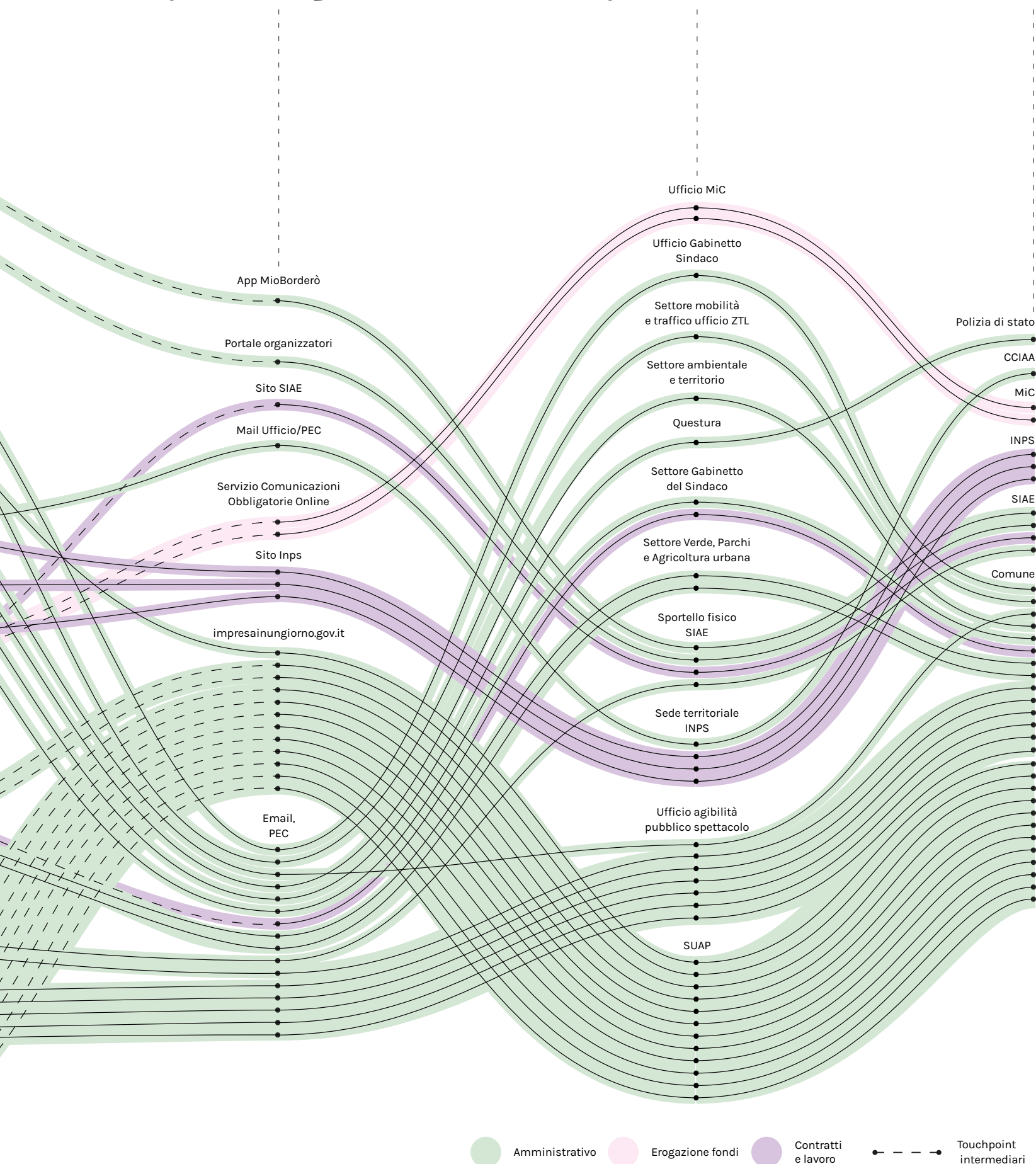
■ Inoltare ogni modulo e richiesta agli uffici competenti può sembrare un compito facile, ma quando le pratiche iniziano ad accumularsi può divenire una vera e propria sfida.

■ La diffusione di servizi digitali nelle PA ha aiutato impiegati e cittadini, tuttavia chi volesse organizzare un evento si deve rivolgere a numerosi sportelli in base alle diverse tipologie di richieste.

## sportello digitale

## sportello fisico

## PA

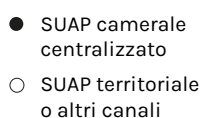


● Dati elaborati da [impresainungiorno.gov.it](http://impresainungiorno.gov.it), [siae.it](http://siae.it), [spettacolodalvivo.beniculturali.it](http://spettacolodalvivo.beniculturali.it), [padova.net](http://padova.net), [inps.it](http://inps.it)

gli sportelli SUAP

100

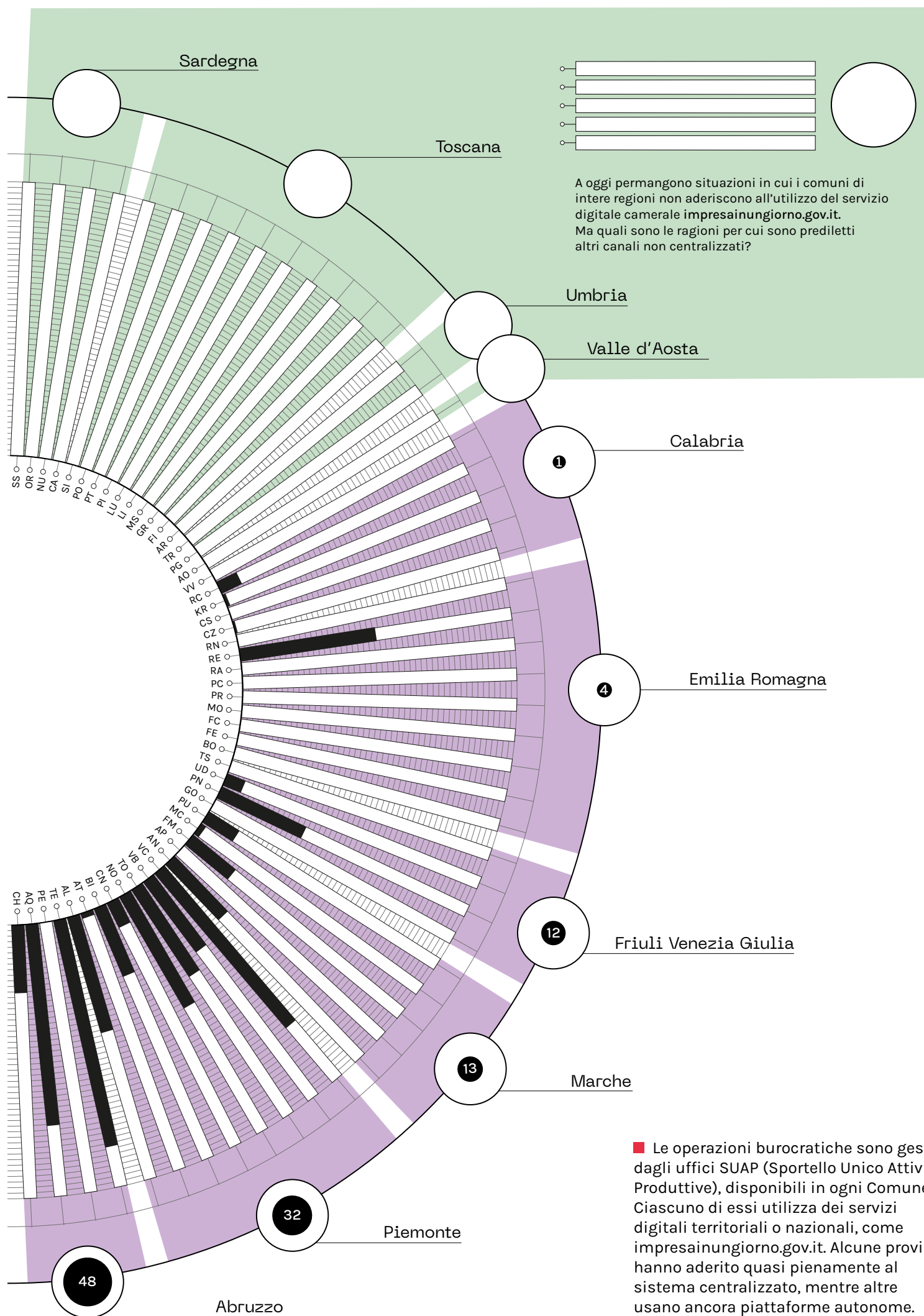
% totale comuni



Le regioni italiane sono disposte in ordine decrescente (senso antiorario) a seconda della percentuale di diffusione e uso del touchpoint statale.







# l'imprevisto

## la modulistica da compilare

■ Proseguendo il cammino verso l'obiettivo, l'organizzatore può imbattersi in alcuni ostacoli imprevisti: i moduli che vengono richiesti per poter ottenere permessi, licenze e comunicare con la PA. È quindi necessario armarsi di pazienza e di una buona dose di zelo per compilarli tutti e far sì che non vi siano altre sorprese lungo il percorso.

■ Stilare documenti, fornire allegati, presentare richieste: chiunque si occupi di comunicare con la Pubblica Amministrazione per organizzare un evento ha ben presente il numero di moduli da preparare. Le richieste amministrative sono quelle che prevedono il maggior numero di documenti da fornire, come dimostra il caso specifico del Comune di Padova.

# 31

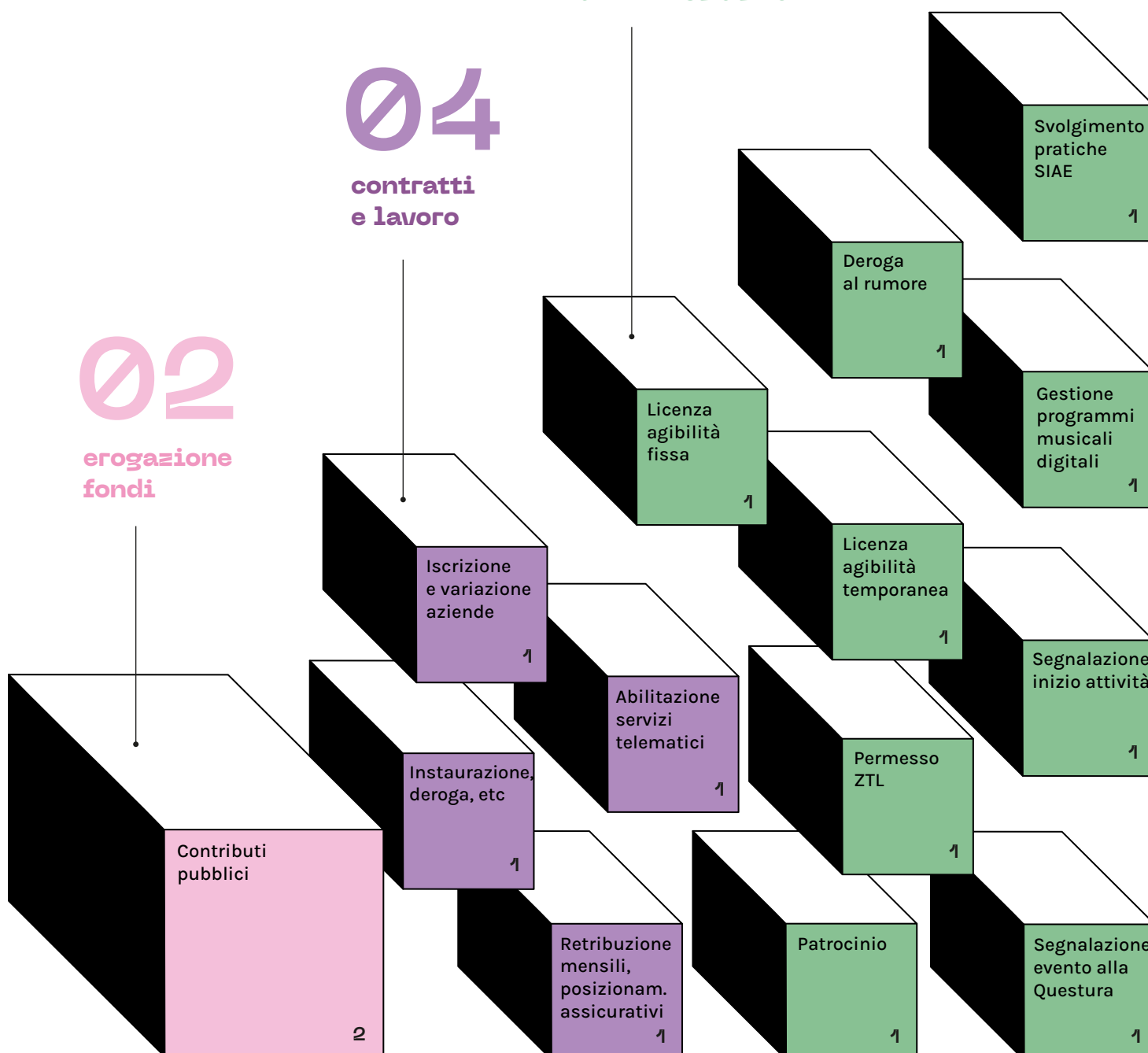
amministrativo

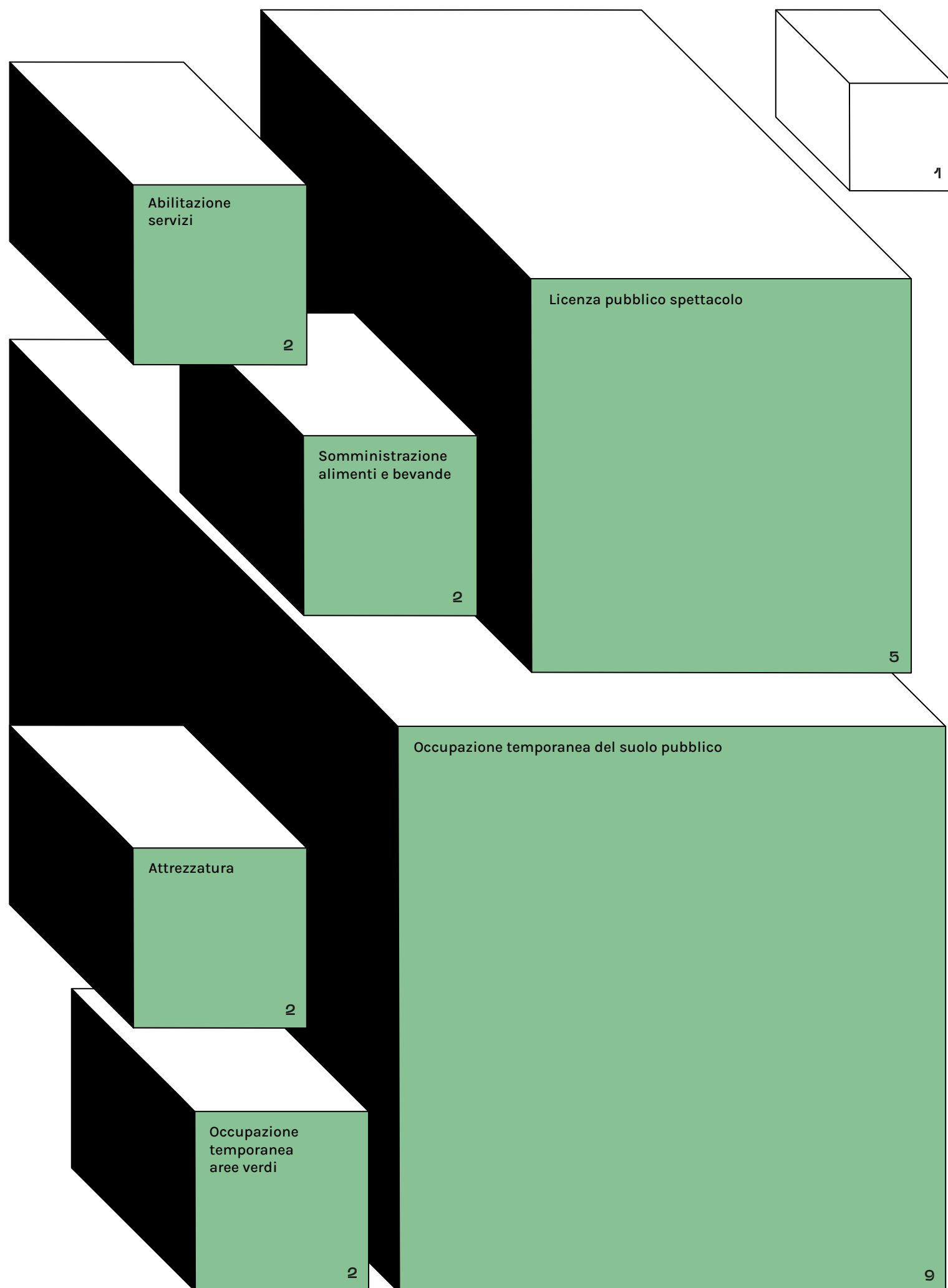
## 04

contratti  
e lavoro

## 02

erogazione  
fondi





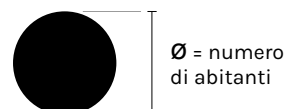
● Dati elaborati da [impresainungiorno.gov.it](http://impresainungiorno.gov.it), [siae.it](http://siae.it), [spettacolodalvivo.beniculturali.it](http://spettacolodalvivo.beniculturali.it), [padova.net](http://padova.net), [inps.it](http://inps.it)

# adesso giochiamo

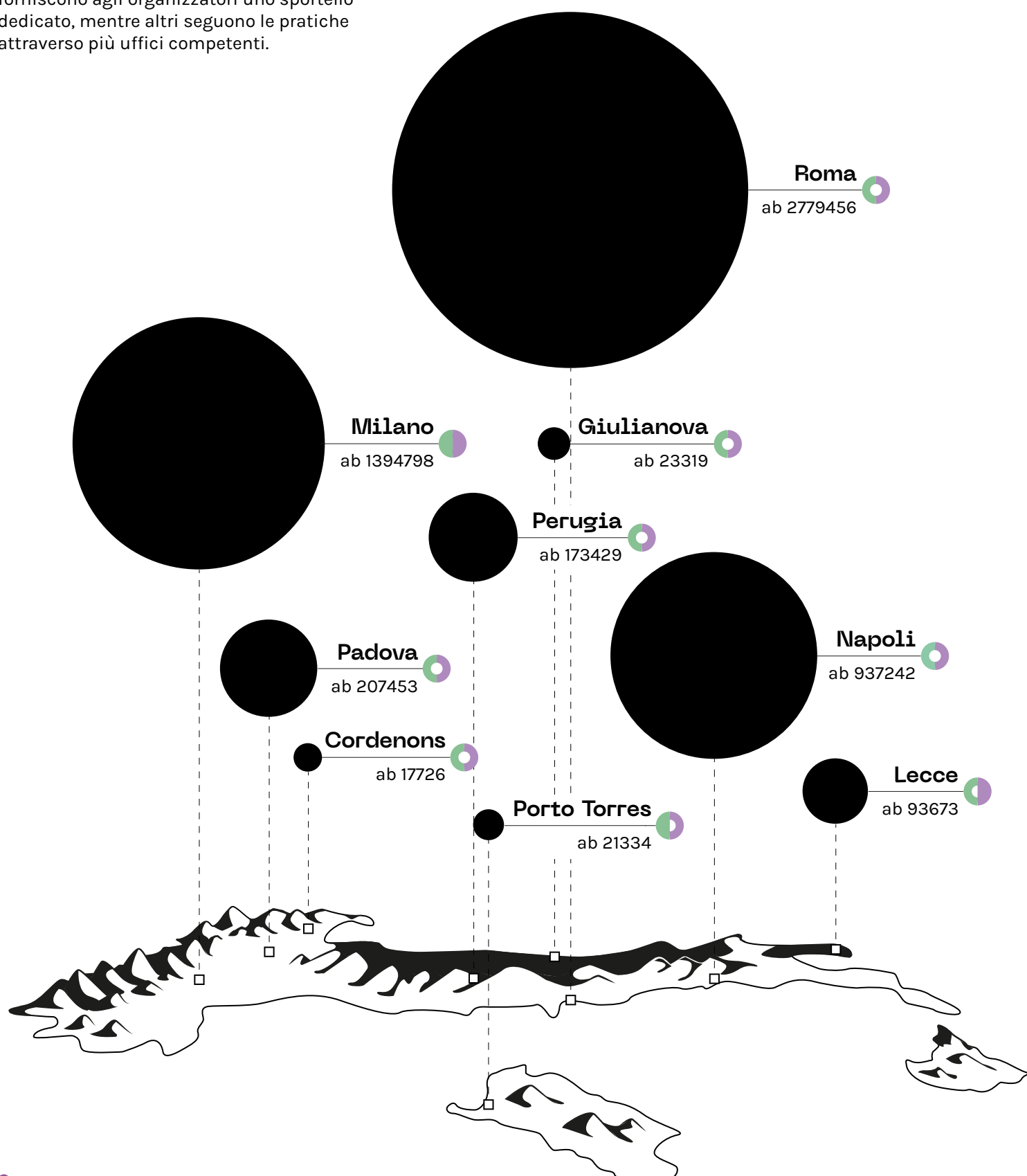
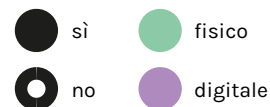
## lo scenario italiano

■ Radunate le plance di gioco non rimane che giocare la partita, ma attenzione: imprevisti, probabilità e terreno di gioco possono cambiare in base al Comune.

■ Nell'ambito dell'organizzazione di eventi ogni Comune è una realtà a sé stante. Alcuni forniscono agli organizzatori uno sportello dedicato, mentre altri seguono le pratiche attraverso più uffici competenti.



Esiste uno sportello unico per organizzare un evento?



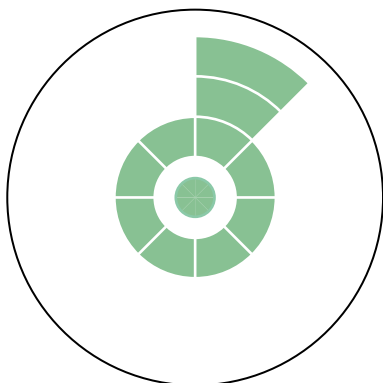
● Dati elaborati da dati.istat.it

## legenda di lettura

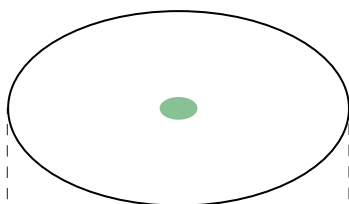
il numero di sportelli e pratiche

Segui questa legenda per comprendere i diagrammi che troverai nelle tavole successive.

### lo sportello fisico:



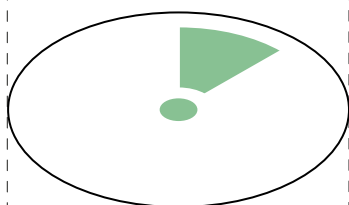
Esiste un ufficio/sportello unico per l'organizzazione di un evento culturale?



● sì  
○ no

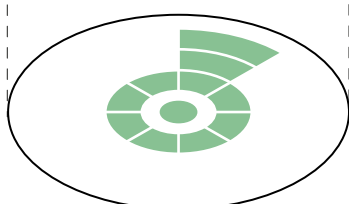
#### Spicchio

N. di sportelli disponibili

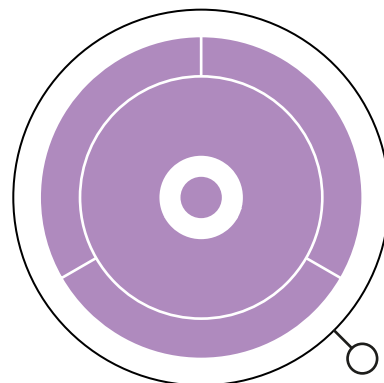


#### Anelli

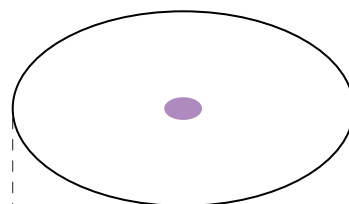
N. di pratiche associate a ciascuno sportello



### lo sportello digitale:

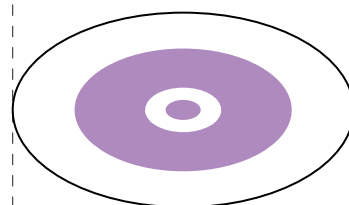


Esiste un portale digitale unico per l'organizzazione di un evento culturale?



● sì  
○ no

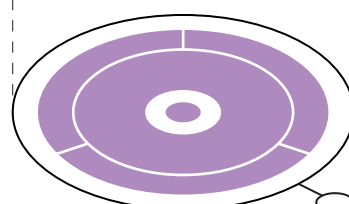
Vi sono servizi digitali utili all'interno del sito del Comune?



● sì  
○ no

#### Anello esterno

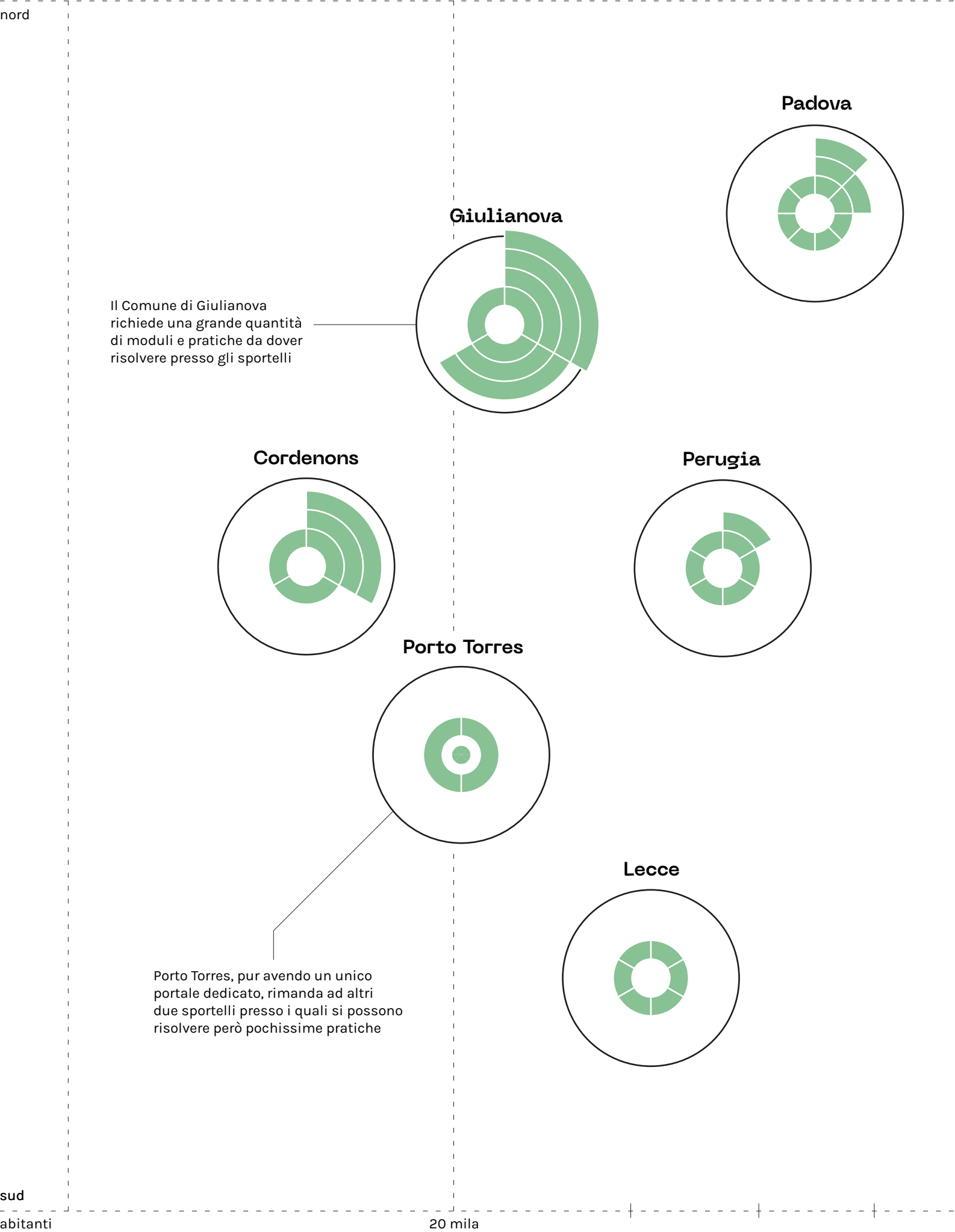
N. di servizi digitali esterni al portale del Comune



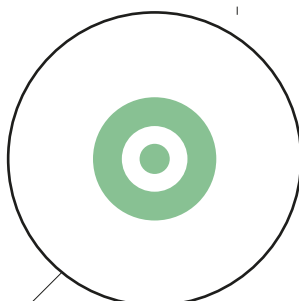
Utilizza il portale *impresainungiorno*?

● sì  
○ no



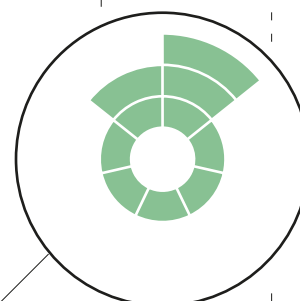


## Milano



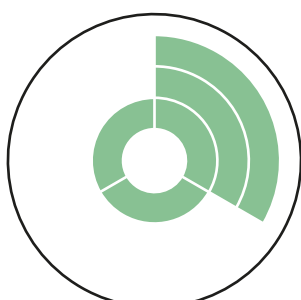
Milano possiede lo sportello SUEV (Sportello Unico Eventi), un riferimento unico per avviare tutte le pratiche necessarie alla produzione e svolgimento di un evento

## Roma



Il Comune di Roma non possiede alcuno sportello unico dedicato, ma numerosi a cui rivolgersi in alternativa

## Napoli



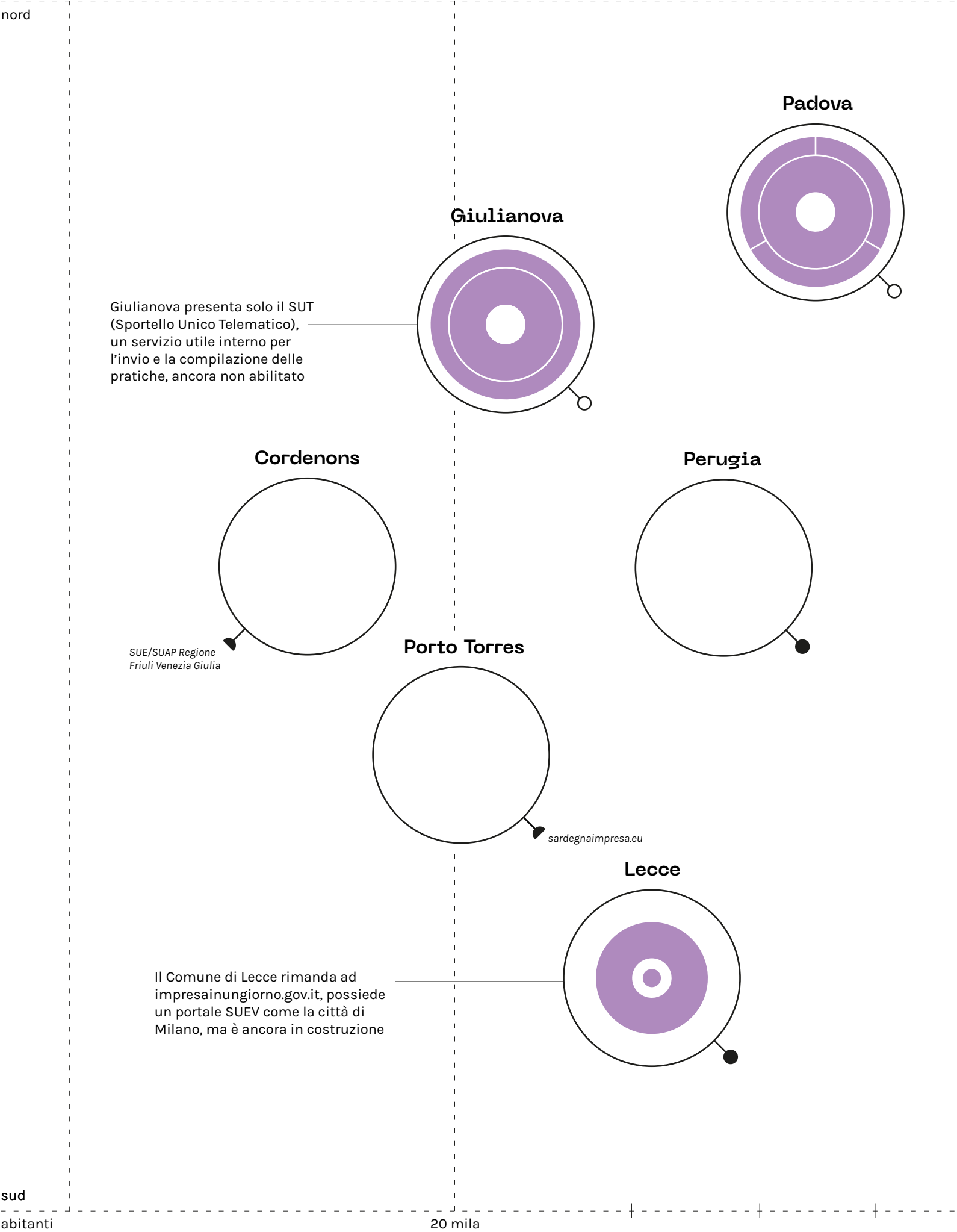
700 mila

1,4 milioni

2,1 milioni

2,8 milioni

3,5 milioni

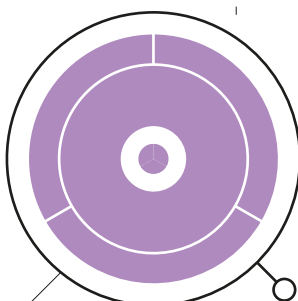


rimanda alla  
piattaforma  
impresainungiorno.gov.it

non rimanda alla  
piattaforma  
impresainungiorno.gov.it

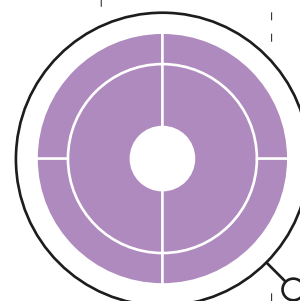
rimanda a una piattaforma  
diversa da **impresainungiorno.gov.it**

## Milano

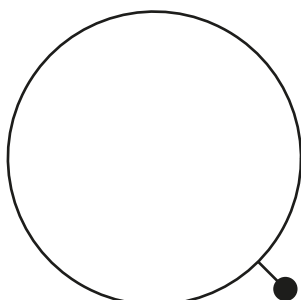


Il Comune di Milano non utilizza  
il portale [impresainungiorno.gov.it](https://impresainungiorno.gov.it)  
e possiede lo sportello unico online  
SUEV, specifico del Comune

## Roma



## Napoli



Il Comune di Napoli rimanda al  
portale [impresainungiorno.gov.it](https://impresainungiorno.gov.it)  
come servizio digitale unico  
per l'organizzazione di eventi

700 mila

1,4 milioni

2,1 milioni

2,8 milioni

3,5 milioni

# le condizioni di vincita

## il futuro dei servizi digitali

### considerazioni finali

#### i temi emersi

I dati analizzati e narrati in questo capitolo rendono evidente come l'organizzatore, nello sbrigare i vari obblighi burocratici debba destreggiarsi fra servizi fisici e digitali, enti competenti in diverse materie e le peculiarità delle diverse realtà comunali. Tre sono i temi che è possibile ricavare dall'attuale condizione di fronte a cui si trova l'organizzatore di eventi culturali.

**Frammentarietà.** Agli occhi dell'organizzatore di eventi, ogni Comune è una realtà a sé stante. Gli enti locali organizzano i servizi pubblici per gli eventi culturali in modo autonomo, o talvolta creando dei consorzi territoriali per le attività produttive. Il caso lampante della frammentarietà dei servizi digitali è quello dello sportello SUAP, disponibile in ogni Comune italiano, ma gestito online da piattaforme territoriali o aderente al portale nazionale [impresainungiorno.gov.it](https://impresainungiorno.gov.it).

**Relazioni umane.** L'utente organizzatore collabora con molteplici attori al fine di soddisfare al meglio le numerose necessità amministrative e creative. Lo scambio che avviene tra chi organizza, chi fornisce un servizio e chi assume il ruolo di mediatore è un infinito flusso di relazioni. Il fattore relazionale viene a mancare quando l'organizzazione avviene interamente in modalità telematica; nonostante il processo di gestione amministrativa si velocizzi e sia più efficiente, si perde quel "contatto umano" empatico che facilita il dialogo tra gli addetti al settore e la PA.

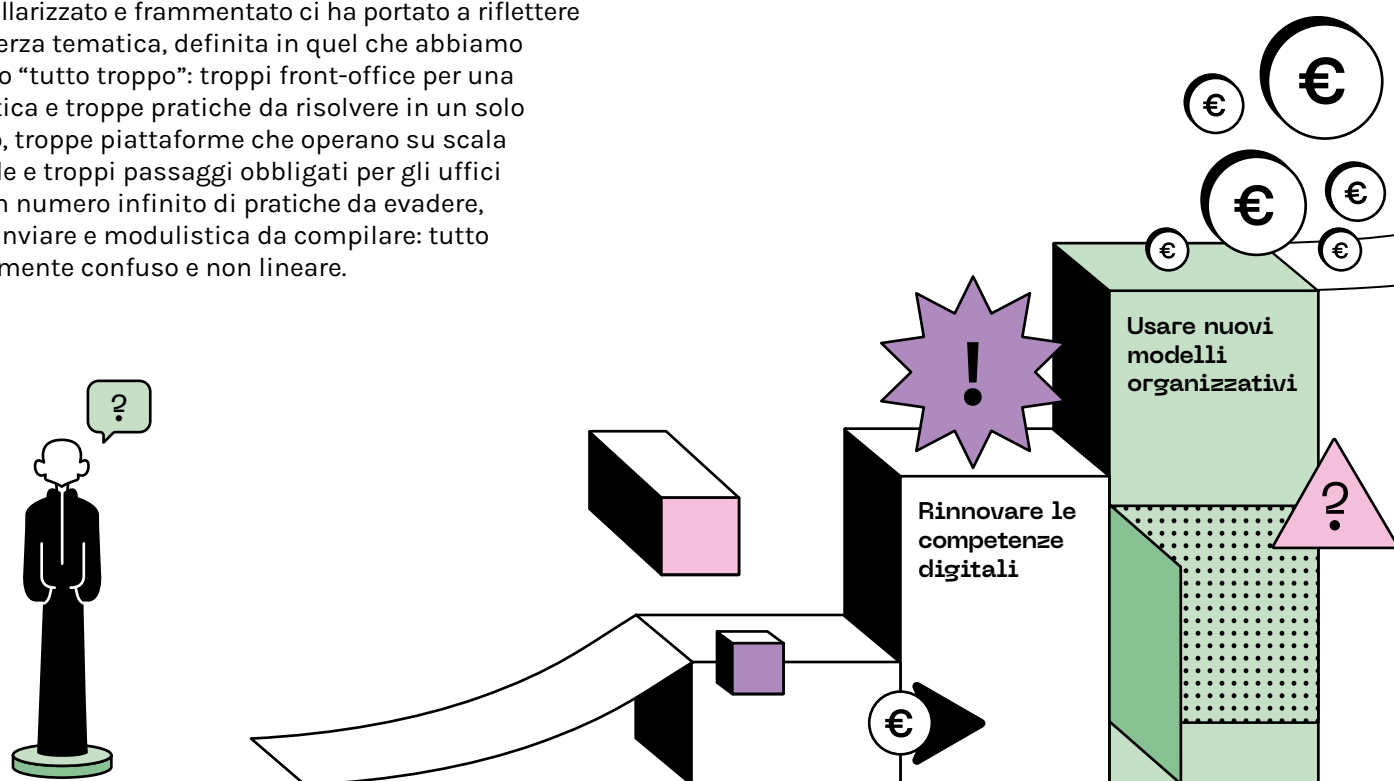
**Tutto troppo.** Un processo amministrativo e organizzativo così capillarizzato e frammentato ci ha portato a riflettere su una terza tematica, definita in quel che abbiamo chiamato "tutto troppo": troppi front-office per una sola pratica e troppe pratiche da risolvere in un solo sportello, troppe piattaforme che operano su scala comunale e troppi passaggi obbligati per gli uffici fisici... un numero infinito di pratiche da evadere, mail da inviare e modulistica da compilare: tutto estremamente confuso e non lineare.

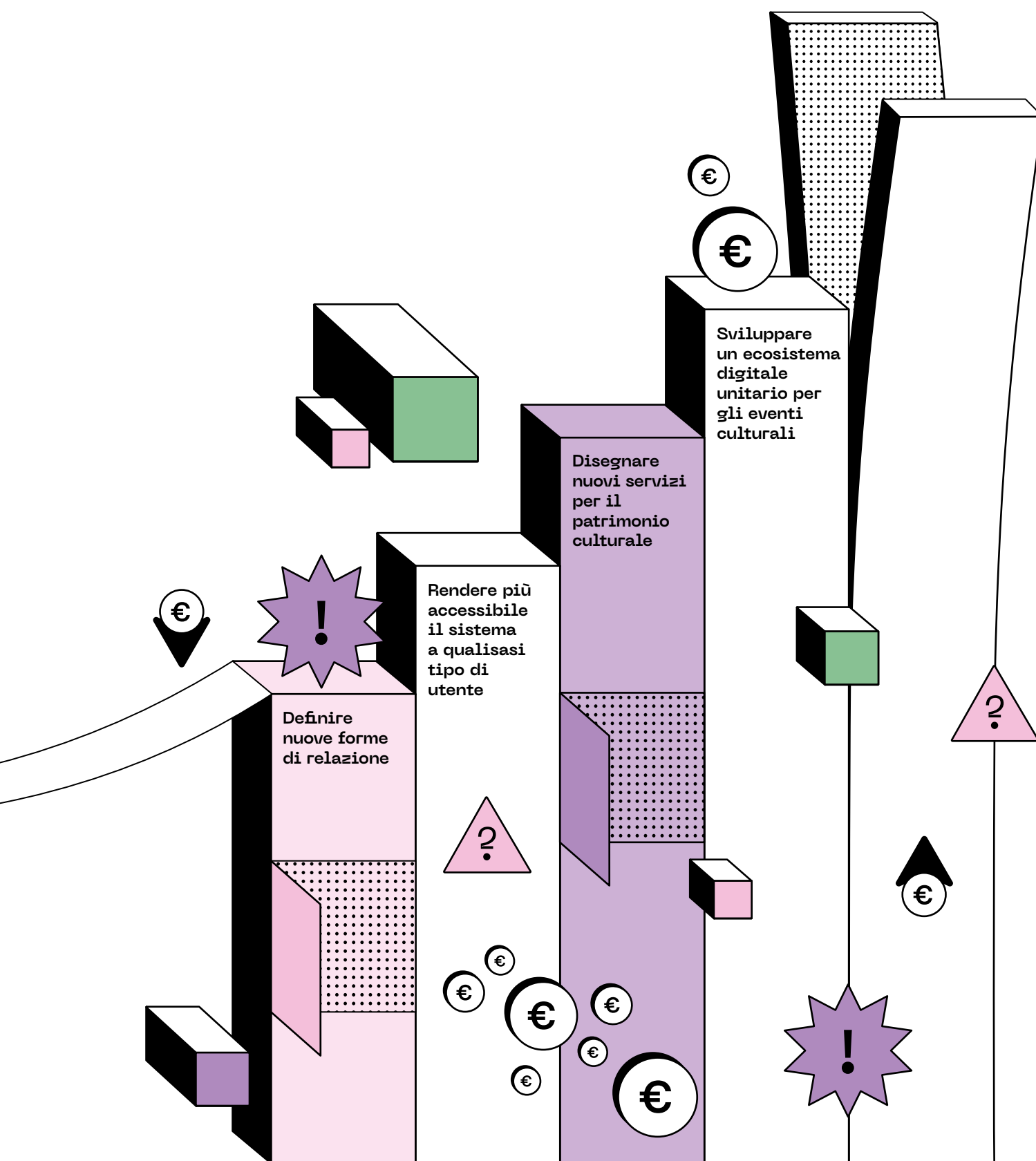
### innovare il sistema

#### una partita burocratica

Lo scenario emergenziale ha rimescolato le carte in tavola, offrendo un'ulteriore possibilità di rilancio delle sfide proposte per la digitalizzazione del patrimonio culturale e di servizi a questo legati. Il Mibact propone nuove modalità di intervento che portino ad una transizione digitale che possa risollevare le sorti del futuro post-pandemico. Questo cambiamento prende forma dal riconsiderare l'intera amministrazione dei sistemi di organizzazione, attraverso nuovi paradigmi della visione, dei processi e dei sistemi operativi.

Secondo la proposta del piano strategico di fine 2020 del ICDP (Istituto Centrale per la Digitalizzazione del Patrimonio culturale), la vera sfida non si svolge solamente sul piano tecnologico: urge un nuovo sguardo e approccio alla progettazione per rendere il patrimonio culturale e i servizi dedicati più accessibili nella loro dimensione fisica, digitale e cognitiva.





## ■ la metafora del gioco

### condizioni di vincita

Le condizioni per vincere al complesso gioco dell'organizzazione degli eventi si otterranno nel momento in cui i servizi digitali saranno unificati a livello provinciale e regionale, o nel migliore dei casi, nazionale.

Per progettare un terreno di gioco che faciliti il lavoro dell'organizzatore è quindi necessario individuare nuovi modelli organizzativi, innovare le competenze e promuovere la distribuzione di piattaforme per i servizi online.

### gioco di società

Come nel gioco di società, anche nell'organizzazione di un evento pubblico gli elementi fondanti sono le relazioni fra più persone, un ambiente e una strumentazione.

L'ambiente di gioco corrisponde al territorio in cui si agisce, ovvero il Comune dove si svolge la manifestazione. La strumentazione necessaria prevede una serie di imprevisti, sfide e probabilità che il protagonista affronterà per giungere al suo obiettivo.

### imprevisti

Sono impicci disseminati lungo il percorso, e rappresentano i moduli che il protagonista deve compilare per ottenere licenze e permessi.

La modulistica da inviare varia per richieste minime, e inoltre i tempi di consegna presso gli sportelli pubblici cambiano di Comune in Comune.

### partita

Le molte partite che il protagonista può giocare corrispondono alla varietà di casistiche che ha la possibilità di incontrare muovendosi sul territorio italiano: ogni Comune infatti, si distingue dagli altri per la quantità e la qualità dei servizi pubblici che offre a chiunque volesse organizzare un evento.

### pedina-attore

La pedina attore fa riferimento alle differenti figure professionali che ruotano attorno all'organizzatore.

Fra questi, le figure professionali riconducibili al settore privato sono la maggioranza: si occupano infatti di logistica, comunicazione e collaborazioni.

### pedina-azione

Con la pedina azione, l'organizzatore può avanzare nel suo percorso svolgendo due diverse operazioni: accedere ai touchpoint digitali mediante l'identità SPID o CIE, oppure può effettuare pagamenti verso la Pubblica Amministrazione attraverso il sistema PagoPA.

### pedina-protagonista

La pedina simboleggia l'organizzatore, che fra i tanti attori che concorrono a realizzare un evento è il protagonista. Come le pedine si muovono sul tavolo di gioco, così l'organizzatore si destreggia tra pubbliche relazioni e finanziamenti e fra gli adempimenti necessari per organizzare un evento.

### probabilità

Le probabilità sono associate alla possibilità di interfacciarsi con uno sportello SUAP che si appoggia al portale centralizzato [impresainungiorno.gov.it](http://impresainungiorno.gov.it), oppure ad un servizio che utilizza una piattaforma regionale o territoriale. Infatti, nonostante il piano di trasformazione digitale abbia gettato le basi per un sistema centralizzato per le comunicazioni dall'impresa alla PA, l'organizzatore potrebbe imbattersi in comuni non ancora abilitati. Gli enti comunali che non vi aderiscono utilizzano portali regionali o riconducibili a consorzi comunali.

### sfida

Le sfide che l'organizzatore deve affrontare nel corso del suo itinerario variano rispetto all'obiettivo da raggiungere. Queste complicazioni consistono nel risolvere le pratiche necessarie per organizzare l'evento e comprendere a quali fra i tanti enti ed uffici vanno inoltrate una volta compilate.

### tema del gioco

Sulle tre plance del gioco si snoda il complesso tragitto dell'organizzatore verso l'obiettivo finale.

Avanzando lungo i diversi percorsi, le numerose pedine incontreranno caselle speciali, contenenti sfide e imprevisti da affrontare per ottenere fondi, saldare contratti di lavoro e organizzare un evento culturale su un territorio comunale. Per entrare in contatto con la Pubblica Amministrazione e raggiungere un goal sarà necessario interfacciarsi con i touchpoint e usare delle particolari "pedine-azione", che permettono di accedere a portali o assolvere pagamenti.

## i contenuti della narrazione

### **annuario**

L'Annuario dello Spettacolo è una pubblicazione a cadenza annuale edita dall'Osservatorio dello Spettacolo SIAE, che descrive i risultati dell'attività di spettacolo e intrattenimento svolta in Italia, censita dagli Uffici Territoriali dell'ente. I dati raccolti hanno carattere censuario e non campionari, e monitorano il numero di eventi, gli ingressi, la spesa al botteghino, oltre all'andamento mensile e regionale.

### **evento culturale**

Gli eventi sono avvenimenti programmati che hanno una durata limitata e con specifiche finalità. In primo luogo la pianificazione di un evento prevede il coinvolgimento di soggetti decisori e organizzatori, per poi richiedere servizi e beni a fornitori esterni.

L'evento culturale è una speciale tipologia di eventi, la cui particolarità è quella di esprimere la cultura della comunità ospitante, favorendo la crescita locale e promuovendo l'appartenenza ad un gruppo sociale attraverso momenti di aggregazione.

### **impresainungiorno**

Impresainungiorno.gov.it è una piattaforma che permette all'impresa di trovare informazioni sul SUAP competente per territorio a cui inoltrare la propria richiesta: sul tipo di pratica da attivare, sulla documentazione da fornire, sulla modulistica da utilizzare, sullo stato di avanzamento della propria pratica.

### **intermediari**

Sono servizi digitali che si definiscono "intermediari" perché supportano i touchpoint permettendone l'accesso, come nel caso di SPID e CIE. Altri sono usati per effettuare pagamenti online verso la Pubblica Amministrazione, come accade con PagoPA.

### **licenza**

Atto con cui l'autorità competente concede una particolare autorizzazione. Nell'ambito dell'organizzazione degli eventi l'ottenimento di licenze e permessi è fondamentale per lo svolgimento della manifestazione e prevede che gli enti competenti prendano in carico e valutino la modulistica a loro indirizzata.

### **MiC**

Il Ministero della Cultura è uno dei dicasteri del governo italiano. Il suo ruolo è quello di tutelare la cultura, lo spettacolo e provvedere alla conservazione del patrimonio artistico, e culturale. Gli organi preposti alla promozione di manifestazioni ed eventi sono il Servizio VI del Segretariato Generale e la Direzione Generale dello Spettacolo.

### **organizzatore**

L'organizzatore di eventi è una figura che può assumere diverse denominazioni rispetto al ruolo che riveste e alle motivazioni che lo spingono a realizzare una manifestazione. Può ad esempio essere un event manager e fare degli eventi la sua sola professione, oppure dedicarsi come responsabile di una Pro Loco o di associazioni locali.

### **SUEV**

Lo Sportello Unico Eventi permette di organizzare un qualsiasi tipo di evento in uno spazio pubblico o privato sul territorio comunale e di avviare tutte le pratiche necessarie allo svolgimento della manifestazione.

Inoltre fornisce agli operatori informazioni sugli adempimenti da assolvere e supporto tecnico nella compilazione della documentazione necessaria. Per alcuni comuni, attraverso [impresainungiorno.gov.it](https://impresainungiorno.gov.it) è possibile presentare online tutte le istanze richieste.

### **SIAE**

La Società Italiana degli Autori ed Editori (SIAE) è un ente pubblico economico in forma di società di gestione collettiva senza scopo di lucro. Svolge inoltre funzioni connesse con la protezione delle opere dell'ingegno e può assumere, per conto dello Stato, di enti pubblici o privati, servizio di accertamento e riscossione di tasse (percezione e ripartizione dei proventi) contributi e altri diritti.

### **SUAP**

Acronimo di Sportello Unico Attività Produttive, il SUAP è presente in tutti i Comuni italiani e rappresenta il punto di contatto fra istituzioni pubbliche ed imprese per sbrigare le pratiche relative all'apertura e alla gestione aziendale. Lo Sportello Unico permette di effettuare una pratica che richiede più adempimenti e di inoltrare i vari documenti ad enti ed uffici di destinazione competenti.

### **touchpoint**

Un touchpoint è il modo attraverso cui l'utente, in questo caso l'organizzatore, interagisce con la Pubblica Amministrazione. Un touchpoint fisico prevede che il contatto avvenga in sede: in questo caso l'utente si recherà personalmente presso l'ufficio competente. Un touchpoint digitale, invece, dà la possibilità ai cittadini di svolgere online gli obblighi verso le PA.



