

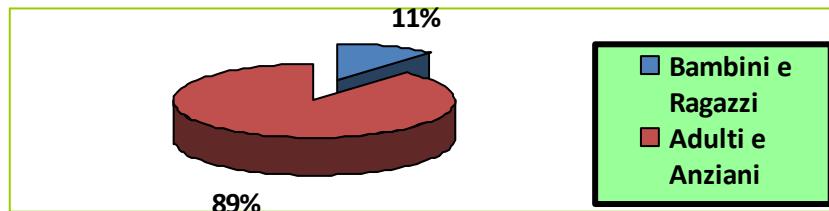
Ideazione di E-game: "Farewell Pollution"

Comune di Cesena

Superficie: 249,5 km²

Suddiviso in 12 quartieri

Totale cittadini: 97.431



Ciascun abitante produce ogni anno circa 722 kg di rifiuti. Di questi la percentuale di rifiuto differenziato (carta, plastica, vetro, organico e rifiuti assimilati) è pari a 43,7%. Le norme indicano come obiettivo da raggiungere di raccolta differenziata il 65% entro il 2012. Inoltre le direttive europee impongono obiettivi minimi sul materiale effettivamente riciclato.

2010 → 2012
43,7% → 65%

Regolamentazioni

Decreto Legislativo 5 febbraio 1997

Legge regionale, art. 125 per la Gestione Rifiuti.

Programma Regionale per la tutela dell'Ambiente.

Progetti già attuati:

L'Amministrazione comunale si impegna costantemente dunque a portare consapevolezza a livello locale su questo grave problema. Per ridurre concretamente la quantità dei rifiuti prodotti ha intrapreso un percorso di partecipazione attiva con le realtà locali attraverso:



- Raccolta differenziata su tutto il territorio comunale
- Differenziamoci (raccolta porta a porta)
- Smaltimento rifiuti ingombranti
- Acquisti verdi
- Zero-trade (riduzione imballaggi)

Strategia:

previsione nel piano di comunicazione di un E-GAME per promuovere la raccolta differenziata, seguendo il filone della "Gamification": insieme di regole con l'obiettivo di applicare meccaniche ludiche ad attività che non hanno direttamente a che fare con il gioco (educativo¹, divertente e dinamico)². In questo modo è possibile modificare il comportamento della collettività, le condizioni di vita, dal punto di vista culturale, sociale, economico ed ambientale, così come i comportamenti personali e sociali che da queste stesse condizioni sono fortemente influenzati³, ma anche favorire l'interesse attivo degli utenti verso il messaggio da comunicare⁴.

¹ La tecnologia applicata alla raccolta Differenziata - Mavi Ferramosca, Valeria Rizzello, Claudia Tempesta.

² Il complicato mondo dei social-game socialmente responsabili - Fabio Deotto

³ Fattori G., French J., Blair-Stevens C., *Guida operativa al marketing sociale*, Artestampa, Modena, 2009.

⁴ <http://www.gamification.it/gamification/introduzione-all-a-gamification/>

Obiettivi

Generali della raccolta differenziata:

Ridurre quantità/pericolosità dei rifiuti
Aumentare il tempo di vita dei prodotti
Ridurre l'imballaggio usa e getta/imballaggi

Specifico dell'E-game:

maggiori consapevolezza della raccolta differenziata
diverso "posizionamento" nell'ideologia generale,
noiosa/pignola → necessaria/divertente

Giochi simili

"Gaia vola: raccolta differenziata" e-Game della Regione Emilia Romagna, "Il gioco del pulito", "Garbage dream" (l'unico appassionante), "Lavori per la raccolta differenziata", "Raccolta differenziata", e "La scimmia per l'ambiente": e-Games Cinesi

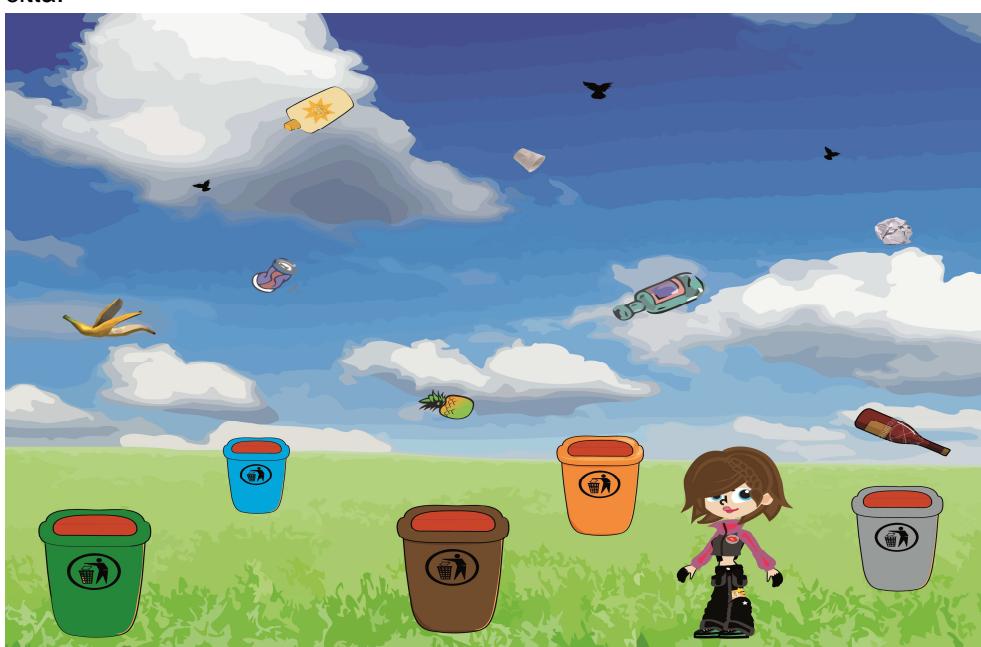
PIANO DI PROMOZIONE E-GAME

Nome dell' E-game: FAREWELL POLLUTION!

Il nostro è un gioco on-line disponibile solo per postazioni pc (al momento non è stato pensato per iphone). Si propone di educare e sensibilizzare i bambini e ragazzi in età scolare e di conseguenza anche tutta la famiglia al tema della raccolta differenziata dei rifiuti. E' un gioco ecologico in cui, nei panni di un ragazzo/a, il giocatore deve differenziare la spazzatura ponendola negli appositi bidoni.

La struttura del gioco ricorda da un lato la giocabilità di *Tetris* e dall'altro la semplice interfaccia grafica di *Arkanoid*: dall'alto "piovono" a cascata rifiuti di ogni genere, e in basso alla schermata il personaggio selezionato deve individuare il cestino giusto e indirizzarlo nella traiettoria dello scarto corrispondente.

Il gioco è suddiviso in 10 livelli scanditi da una scala progressiva di difficoltà in base alla quantità di inquinamento presente; infatti ogni schema è ambientato in varie parti del pianeta che, partendo da un luogo poco contaminato, ad esempio una spiaggia, si arriva a spazi molto inquinati propri di una vera città.



Oltre alla quantità di rifiuti, nell'andare avanti nel gioco, aumenta anche la velocità di discesa. Il livello termina quando tutta la spazzatura è stata differenziata nel modo corretto, a quel punto compaiono gli addetti alla nettezza urbana su quattro furgoni specializzati (ognuno per un determinato tipo di materiale da riciclare) che portano via il tutto con aria soddisfatta.

Per ogni partita, il personaggio ha a disposizione 3 "vite" che può perdere lasciando cadere lo scarto a terra o sbagliando contenitore. Durante il gioco, nei livelli più difficili, può arrivare un maleducato (disturbatore del gioco) che getta immondizia a terra e il giocatore deve raccoglierla e differenziarla per

evitare di perdere una vita e per aumentare il punteggio di gioco, infatti per ogni scarto "centrato" vengono guadagnati un tot di punti-gioco. Inoltre se il giocatore riesce a terminare uno schema senza perdere nessuna vita ha diritto ad un bonus-punti che consiste in un premio sotto forma di un prodotto nato da scarti differenziati e riciclati in modo adeguato. Alla fine dell'intero gioco è prevista un "happy-end" con una classifica dei migliori giocatori, e una panoramica astratta sugli ecosistemi naturali salvati, facendo la differenziata.

Il gioco finisce quando abbiamo "ripulito" ogni ambiente inquinato raggiungendo così il nostro scopo: quello di considerare la sostenibilità ambientale (in questo caso facendo la raccolta differenziata) come una sorta di principio etico che deve regolare ogni nostra azione in funzione delle possibili conseguenze causate all'ambiente e non solo come favore nei confronti del pianeta, ma anche verso noi stessi.

Target : Ragazzi dai 6 ai 19 anni (di cui il nucleo familiare fa già la raccolta differenziata, non la fa, o che la fa saltuariamente)

Budget : 1500€

Committente, Promotore, e Finanziatore:



Assessorato alla Sostenibilità Ambientale

Finanziatore esterno:



Partners:



Coop. Equamente



Facoltà di Scienze
Matematiche, Fisiche e Naturali,
Seconda facoltà di Ingegneria



**Associazioni
di
sostenibilità
ambientali
locali**

Slogans: Differenziata?.... Ti sfido!

Promozione e Tempi (totale 7 mesi)

Ottobre: ideazione e-game, progettazione campagna

Novembre e Dicembre: Lancio campagna con distribuzione di materiale (volantini, stickers ecc).



Dal 21-27 novembre promozione E-game durante la Settimana Europea della riduzione dei rifiuti.



Periodo fino al 5 gennaio, i primi 50 utenti che giocheranno on-line avranno diritto ad un premio dell'Epifania, tramite la comparsa di un "codice" da stampare o salvare sul telefonino e da portare presso il negozio Altromercato per ritirare il premio. Ovviamente questa possibilità, dei primi 50, deve essere promossa sui vari siti in cui si pubblicizza il gioco, così da invogliare al gioco.



Gennaio: prima metà valutazione risultati degli accessi all'e-game e pubblicazione risultati online.

Gennaio (seconda metà), Febbraio e Marzo: lancio seconda campagna. Coloro che giocheranno nel periodo dal 6 gennaio al 3 Aprile potranno partecipare all'estrazione di "Vinci L'Indiana Park x 4". nel giorno 3, coincidente con il giorno d'apertura

Premi

(stessa modalità per il ritiro del premio con "codice")

- 4 biglietti d'ingresso per l'Indiana Park Terme della Fratta
- 1 buono del valore di 100 euro da spendere c/o Coop. Equamente
- 4 biglietti d'ingresso per il Museo di Scienze Naturali

Durante questo periodo ci deve essere un controllo periodico per un feedback dell'operazione E-game.

Aprile: verifica e controllo dei risultati.

Distribuzione:

- Stickers e volantini con il link del gioco sui cestini dei rifiuti in: 25 Scuole primarie (pubbliche e private), 11 Scuole secondarie di primo grado (pubbliche e private), 12 Scuole secondarie di secondo grado (pubbliche e private), 5 Biblioteche comunali, di cui una specifica per ragazzi sotto i 10 anni, e 8 biblioteche di quartiere, 2 Centri d'aggregazione giovanile (Bulirò e Cantiere giovani), 1 Informagiovani, servizi prescuola e doposcuola
- Volantini con link del gioco: associazioni partners, le sedi dei gruppi scout e le sedi di quartiere
- Postazioni anteprima e-game e volantini con link gioco: Settimana Europea della riduzione dei rifiuti

- Internet: pagine facebook e twitter del Comune, sulla Newsletters comunale, sul sito Cesena Dialoga e sul sito comunale.

Sfruttare i canali di distribuzione dei partners!

Prezzo

COSTI	BENEFICI
Delusione	Divertimento/coinvolgimento
Possibile assuefazione	Gratuità
Scetticismo sui premi	Possibilità di vincita premi molto alta
Meno tempo ad altre cose (es. relazioni sociali, passeggiate con gli amici, ecc.)	Svago che richiede poco tempo (posso giocarci all'intervallo o nei momenti di pausa)

VERIFICHE E RISULTATI ATTESI

Controllo di "Mi piace/Commenti" sui post pubblicati riguardanti il gioco sulle varie pagine istituzionali FB e di "Follow" su Twitter

Controllo del numero degli accessi al sito del gioco

Controllo dell'uso effettivo dei codici per il ritiro dei premi

in modo da cercare di aumentare la consapevolezza dei cittadini alla raccolta differenziata (per arrivare all'obiettivo del 65%), e di portare alla diversa ottica (occhiali) con cui viene vista la raccolta differenziata.

Bibliografia e Sitografia

La tecnologia applicata alla raccolta differenziata – Mavi Ferramosca, Valeria Rizzello, Claudio Tempesta. Il complicato mondo dei social-game socialmente responsabili - Fabio Deotto
 Fattori G., French J., Blair-Stevens C., Guida operativa al marketing sociale, Artestampa, Modena, 2009.
<http://www.gruppohera.it>
<http://www.comune.cesena.fc.it/cesenambiente>
<http://www.cesenadialoga.it>
<http://www.gamification.it/gamification/introduzione-all-a-gamification>
<http://www.ilgiocodelpulito.com/homepage.html>
<http://www.flashgames.it/michael.go.recycle.html>
<http://www.hermesambiente.it>
<http://www.pbs.org/independentlens/garbage-dreams/game.html>
<http://wanwan.sina.com.cn/xyx/iplay.php?id=117622&retcode=0>
<http://xiaoyouxi.360.cn/index/detail/id/120024079>
<http://wanwan.sina.com.cn/xyx/iplay.php?id=121640>

A cura di:

Valeria Casadei, Emilio Larocca Conte, Edoardo Maccherini, Emilia Valore, Zheng Zhang