

Fem realitat el videojoc de les 3R

Conversa entre representants del PPCAB1 i responsables de l'àrea d'ecologia urbana

Durada: 90 minuts

**La dinàmica s'adaptarà a les restriccions sanitàries eventuais relacionades amb la COVID-19*

Persones assistents

- Marta Vilar - Oficina canvi climàtic
- Elena Forcada - Comunicació
- Laura Reñaga - Prevenció de residus
- Jano - St. Felip Neri
- Àlex - Regina Carmeli

Objectius

- Recordar en què consistia la proposta inicial del Videojoc de les 3R, origen i concrecions fetes fins al moment
- Detallar els buits que es detecten per part de l'equip tècnic per fer-lo realitat
- Fer una pluja de possibles concrecions que facilitarien que el videojoc es fes realitat

Desenvolupament de la sessió (presencial)

S'inicia la sessió posant en context la proposta. Aquesta neix del procés de ciutadania adolescent de l'any passat, a nivell de ciutat la temàtica seleccionada va ser medi ambient i es van fer 3 propostes. Una d'elles fa referència a la creació d'un videojoc de les 3R i la sessió d'avui ens ha de servir per buscar quins buits hi ha en la proposta inicial i concretar aquells aspectes en els que hauríem d'aprofundir per poder donar resposta a "Què falta perquè es pugui fer realitat?"

Una vegada explicada la base de la proposta de la qual partim, a mode de recordatori per totes les persones assistents es passa la paraula a les tècniques per començar a perfilar els buits.

Detall dels buits detectats

S'inicia exposant la necessitat de tenir una idea clara d'allò que s'estan imaginant els joves quan parlen de videojoc, ja que darrere hi ha necessitats de programació, que no seran les mateixes si **les recompenses són en el món online o si s'ho imaginen en el món offline** (ja que això se'n va més enllà del que seria el videojoc).

Es pregunten també **quins jocs prenen de referència** per saber amb què s'emmirallen i tenir una idea.

Es qüestionen també amb relació al **nivell 1** si s'està parlant d'un **repositori de vídeos ja existents o si es tracta de material nou**, i en aquest cas qui l'hauria de crear.

Pel que fa al **nivell 2** no veuen clar **quin és el sistema de funcionament**, què s'ha de fer? com es juga? Es pregunten si s'ho **imaginem reciclar a mode de joc** on s'ha de classificar residus **o reciclar en la vida real**, llavors si és aquesta última versió ho veuen més com una plataforma i no videojoc.

Les concrecions dels adolescents,

Els joves exposen que **s'imaginem que el videojoc funciona amb un sistema de diners que només està en el joc**, per exemple bosses d'escombraries.

Exposen que les **referències** en què havien pensat eren, **per una banda, Pokemon Go** per aquesta part de què hi ha un **impacte també en la vida real**, i el **Clash of Clans** per aquesta part de **treball en equip o configuració de clans**.

El **territori de clan** podria ser **vinculat a l'escola o aula**. I també pensaven en què no fos un joc que te'l poguessis acabar en una tarda sinó que havia de tenir recorregut.

Es reflexiona sobre quina podria ser la **motivació per jugar-hi** i aquesta seria doble, **la diversió i la conscienciació del reciclatge**.

S'afirma que es pensa en un joc per motivar i conscienciar el reciclatge i alhora s'està adoptant una mirada ampla i es pensa en la prevenció de residus. Quan es plantegen les 3R aquesta part de no generar tants residus i no només la seva posterior selecció també es té en compte.

A continuació es parla **sobre el tema de la prevenció a l'addicció** i es comenta que es podria agafar com a referència l'estil del Wordle en el que **l'ús està limitat a una partida al dia, guanyis o perdis**. Es parla, per tant, que la limitació podria venir per aquí, de disposar de 3 vides diàries i ja està.

En el **nivell 1 els joves expliquen** que s'imaginem aquesta part de vídeos i després de jocs de simular el reciclatge, per pantalles, que vagin apareixent materials i s'hagi de fer la classificació (per velocitat / per nivells).

Es **pregunta si s'imaginem jugar a aquest joc a un dispositiu mòbil o des de l'ordinador**. És important aquesta reflexió, ja que els costos de programació no són els mateixos, és com crear dos jocs diferents. Es parla que **si fos d'ordinador podria estar lligat a un ús dins de l'aula o centre educatiu i que el mòbil seria més ús individual. És un tema que falta acabar de concretar**.

L'edat de les persones **usuàries a qui va destinat** també faltaria concretar: d'entrada es llença la idea que sigui **per persones en edat de l'ESO** (de 12-16 anys).

També es parla sobre si seria un **joc vinculat a l'escola i d'ús educatiu o d'ús lliure**. Hi ha diversitat d'opinions, **s'acaba recolzant més una proposta vinculada a l'àmbit educatiu**, però **faltaria acabar de concretar**.

Pel que fa al **nivell 2 es qüestionen com vincular-ho a la realitat** i es pregunten si la interactivitat podria venir donada per **aportar contingut dins del joc i alimentar així el nivell 1** mitjançant vídeos de bones pràctiques i que això et recompenses al joc.

Les **recompenses en el món offline**, amb descomptes amb botigues no ho veuen. El que sí que veuen com a opció seria **si el videojoc s'utilitza en entorn educatiu**, i el territori dels clans està definit per escoles **es podria fer una lliga anual per veure quina de les escoles aconsegueix més impacte en el reciclatge** i quan es fes el recompte aprofitar i **entregar recompenses que tinguin sentit amb la temàtica** (es parla de bosses de tela per anar a comprar, un boc&roll per l'entrepà, entre d'altres).

Es tanca la sessió agraint a totes les persones assistents el seu temps i dedicació.

CONCLUSIONS - IDEES CLAU:

Dels 3 nivells inicialment pensats aquests acabarien sent 2 que es retroalimenten:

★ Nivell 1:

- vídeos en format càpsula informatiu sobre el reciclatge + joc de simular el reciclatge per anar recopilant els punts o monedes del joc (per exemple bosses d'escombraries).
- Vídeos ja creats o existents i també seria l'espai on les persones usuàries podrien anar pujant vídeos de bones pràctiques per tal de fomentar la interactivitat i per assolir noves monedes.

★ Nivell 2:

- Es podria crear un llistat de pràctiques o accions a desenvolupar per anar desbloquejant certs nivells. [Es posa com a exemple aprofitar uns tomàquets de la nevera i fer una recepta, organitzar amb l'escola un mercat d'intercanvi, etc...]
- Cada una d'aquestes accions s'haurien de recollir audiovisualment per nodrir el nivell 1 i tindria una recompensa amb monedes del joc.

El joc podria ser un element educatiu més que s'utilitza en l'entorn escolar. L'alumnat d'un centre tindria un perfil individual i la capacitat d'anar recopilant les monedes, també s'ajuntaria per clans (que seria l'escola) i podrien fer accions "comunitàries" per tal d'amplificar l'impacte. Es podria crear una lliga anual amb les diferents escoles implicades i fer un acte final a on a l'escola guanyadora es pogués fer entrega d'alguna recompensa del món real.