

ABSTRACT:

Master Universitario in: **“SOSTENIBILITÀ SOCIO AMBIENTALE DELLA FILIERA AGROALIMENTARE”**.

A.A. 2019 - 2020

Titolo della tesi: **Quando il cibo fa sistema, i cittadini iniziano a giocare - L'uso della *gamification* a supporto delle politiche urbane del cibo, per incentivare la partecipazione dei cittadini**

Autrice: **Alice Tarditi**

Abstract

Il presente lavoro ha come obiettivo la valutazione dell'utilizzo della *gamification* all'interno di un'applicazione per *smartphone*, per promuovere comportamenti a beneficio della salute individuale e dell'ambiente. Il caso di studio scelto è quello dell'Atlante del Cibo di Torino Città Metropolitana, le cui carenze nella strategia comunicativa compromettono le possibilità di raggiungere e coinvolgere i cittadini nella conoscenza del sistema del cibo urbano. Per sopperire a queste mancanze e per favorire l'*empowerment* dei cittadini – rendendoli consapevoli dell'impatto delle loro azioni, ma anche delle soluzioni che possono attuare – vengono analizzate le potenzialità, analogamente alle criticità, dell'uso di elementi di *gamification* per motivare le persone a intraprendere cambiamenti nelle proprie vite quotidiane, in direzione di una maggior sostenibilità ambientale e sociale, il cui centro e “motore” è il cibo.

