

New WAVE - Scheda gioco

Titolo: New WAVE.

Autori: Arnaldo Cecchini, Francesco Indovina, Paola Rizzi.

Descrizione: New WAVE è un gioco simulazione sviluppata dal gruppo STRATEMA, l'acronimo new WAVE significa wondering about Venice.

New WAVE rappresenta la quarta generazione di gioco simulazione, rientra nella categoria dei frame game, consente ai giocatori grande libertà nel prendere decisioni e confronta le abilità dei partecipanti nel contesto del gioco.

Obiettivo: possibili usi alternativi della città, capire come funziona un sistema (es. il centro storico di Venezia), e costruire scenari diversi e possibili.

Target: Amministrazioni pubbliche

Precedenti:

METRO APEX, originato a sua volta da un gioco chiamato METRO e dal progetto di ricerca COMEX (1969) . La simulazione è basata su computer, ed è stata elaborata per fornire a studenti e ricercatori un laboratorio sulla comunità urbana all'interno del quale verificare, conclusioni, tecniche, conoscenze.

Costituito da due componenti:

- Un sistema computerizzato costituito da una serie di modelli di simulazione di modelli di simulazione.
- Un ambito di gioco con una serie di ruoli interattivi.

Fonti bibliografiche

Paola Rizzi, Giochi di Città. Anno 2004

Paola Rizzi, supporto integrativo al corso di pianificazione territoriale,(New WAVE gaming/simulation session . Krakow april 2004.

New WAVE **Sessione di gioco**

New WAVE è un gioco simulazione basata su una serie di scenari predeterminati, di giocatori e azioni definite.

Nella fattispecie il gioco fa riferimento alla città di Venezia, nella quale il turismo è una delle maggiori risorse. Il gioco considera questo aspetto, e sulla base di questo costruisce un modello allo scopo di capire i possibili scenari di Venezia, attivando alcuni progetti su possibili usi alternativi della città (Es.: progetto di speculazione edilizia, progetti di espansione turistica, progetti con finalità culturali o conservative ecc..)

Onde semplificare il gioco viene preso in considerazione il solo centro storico di Venezia (Escluso Mestre).

IL gioco può essere articolato in diverse fasi:

Prima fase. Individuazione delle squadre.

I partecipanti sono stati divisi in cinque Squadre:

Tutte le squadre hanno un ruolo, ma non hanno un obiettivo preciso: questo è stato autocostruito da ciascuna squadra. Tuttavia per descrivere a grandi linee gli obiettivi li sintetizziamo.

A) Squadra **amministrativa**:

Rappresenta il sistema politico che amministra e gestisce il territorio di gioco. E' composta dal sindaco e dai partiti politici di maggioranza e opposizione.

Obiettivo: aumentare la propria rappresentanza elettorale attraverso l'attribuzione di stanziamenti di bilancio per le varie voci di spesa, attraverso la definizione di politiche di intervento, attraverso la votazione e l'approvazione o la cassazione delle proposte avanzate dalle altre squadre.

Al suo interno il consiglio comunale opera in base alle reali logiche di funzionamento di un organo politico-amministrativo.

B) Squadra **Residenti**.

Rappresenta l'insieme dei residenti in Venezia la cui attività lavorativa e il cui reddito non sono direttamente legate al turismo.

Obiettivo: risiedere in Venezia richiedendo ulteriori servizi per migliorare la propria qualità della vita. Contrastare l'espansione dei flussi turistici.

C) Squadra **Turismo stanziale**.

Rappresenta l'insieme dei residenti in Venezia la cui attività lavorativa e il cui reddito sono direttamente legate al turismo d'élite, ovvero quello che protrae la sua presenza a Venezia per un certo periodo di tempo.

La composizione della squadra è articolata in proprietari di alberghi, ristoratori, gondolieri, e comunque tutti coloro che si occupano di un turismo che non ha le caratteristiche della pendolarità

Obiettivo: ferma richiesta di un turismo di qualità, l'obiettivo è quello di portare in città il turista che protrae la sua presenza a Venezia per un certo periodo di tempo, portando benessere economico e lavoro, attraverso la promozione di iniziative di prestigio.

D) Squadra **Turismo pendolare**.

Rappresenta i residenti veneziani che traggono vantaggi economici dal turismo "mordi e fuggi" che non pernotta: artigiani e commercianti legati a questo tipo di flusso turistico.

Obiettivo: sviluppare iniziative che favoriscano l'espansione del turismo di massa.

E) Squadra **Immobiliare**.

Costituita da proprietari di immobili nel centro storico

Obiettivo: incrementare il proprio guadagno sviluppando il mercato immobiliare anche attraverso la costruzione di nuovi hotel in centro storico.

F) Squadra **Cultura**.

Gruppo composto da intellettuali, operatori culturali, artisti o rappresentanti di istituzioni private o pubbliche.

Obiettivi: mantenere elevato il gradimento presso le altre squadre così da ottenere risorse finanziarie per poter proporre, finanziare e promuovere iniziative o progetti elaborati da loro stessi in campo culturale o ambientale, oppure sostenere finanziariamente o attraverso propaganda progetti proposti da altri.

Seconda Fase: azioni di gioco della squadra.

La squadra dell'Amministrazione Comunale discute, sceglie e delibera gli stanziamenti economici per le varie voci di spesa. Nella suddivisione, particolare rilievo era dato i servizi che ottenevano il 25% degli stanziamenti stessi.

Ciò fornisce due indicazioni chiare sulla politica perseguita dal consiglio comunale, che, da un lato vuol perseguire il miglioramento della qualità della vita dei residenti, dall'altro vuole incrementare il flusso turistico. La sua azione pertanto è diretta al ridimensionamento dei servizi sociali a favore di azioni che permettano un aumento dei turisti potenziali .

Le altre squadre discutono al proprio interno le priorità, analizzano e scelgono un progetto da proporre alla amministrazione. Tale progetto viene selezionato in una rosa di tre possibilità per ciascuna squadra. Ad esso viene attribuita la quota di finanziamento e la somma da destinare alla propaganda.

In questa fase è previsto un lasso di tempo nel quale i gruppi possono comunicare tra loro per far conoscere le proprie iniziative, stringere alleanze, sostenere economicamente o mediante propaganda, le iniziative di altri.

Nell'ambito di questa fase la raccolta delle informazioni ha assunto particolare importanza l'azione di alcuni gruppi di pressione (lobby) nei confronti della squadra amministrativa mediante richieste, favori e regalie di vario genere.

Terza Fase: comunicazione dei progetti scelti da ciascuna squadra e dei progetti sostenuti alle altre squadre attraverso fondi stanziati o appoggi "moralì" senza finanziamento.

-Squadra residenti, iniziative per ridurre il turismo.

-Squadra turismo stanziale, yacht club

-Squadra turismo pendolare, Bella Romagna in piazza San marco

-Squadra immobiliare, Nuovi hotel in centro storico

-Squadra cultura, Arsenale luogo della memoria

La scelta dei progetti da proporre e la scelta dei progetti da appoggiare non è stata molto coerente: determinanti anche in questo caso sono state le regalie, la simpatia e i favori piuttosto che la coerenza.

Quarta Fase: dibattito e delibera del consiglio comunale sui progetti proposti.

Quinta Fase: immissione dei dati nel software

E' emerso che alcuni progetti hanno ricevuto consenso ed altri no.

Quelli che non hanno ricevuto consenso sono stati esclusi dalla possibilità di essere realizzati.

Tra quelli che hanno ricevuto consenso tuttavia nessuno aveva raggiunto il budget economico sufficiente per poter essere realizzato.

Pertanto nessun progetto è stato realizzato.

Sesta fase: caduta della amministrazione comunale e nuove elezioni.

Data la inefficienza della squadra dell'amministrazione e delle altre squadre alla realizzazione di alcun progetto, la amministrazione comunale è caduta.

Il sindaco ha motivato la situazione e si è ricandidato alle successive elezioni ammettendo gli errori effettuati e promettendo di non essere recidivo. Si sono candidati anche altri esponenti che per la loro mancanza di argomentazioni non sono stati votati.

E' stato rieletto il sindaco uscente.

Considerazioni:

Non è stato possibile realizzare alcun progetto per due ragioni principali:

è mancata la comunicazione inter gruppo, in quanto alcuni elementi partecipavano solo in maniera marginale al processo decisionale interno ed è mancata la comunicazione intra gruppo, in quanto il processo informativo-comunicativo è stato focalizzato all'interno dei singoli gruppi, limitando gli scambi informativi con gli altri gruppi al minimo.

Più in generale si è riscontrata una certa disattenzione da parte dei singoli membri dei vari gruppi a concepire anche a livello meramente teorico la possibilità di proporre soluzioni o schemi diversi da quelli inizialmente esemplificati.

Inoltre è stata palesata la scarsa presenza di spirito dei partecipanti nel porre delle domande al proponente il gioco; ciò ha condotto le squadre partecipanti all'adozione di decisioni che si sono rivelate nefaste nella logica realizzatrice dei progetti proposti. (Esempio: squadra amministrativa, non aveva chiesto informazioni in relazione al peso di ogni singolo partito facente parte del consiglio comunale, ciò ha compromesso le possibilità di approvazione di progetti che godevano anche della copertura finanziaria.