



Università di Ferrara



Stakeholders Engagement and integration through an Applied GAME looking for sustainable coastal management

SEA - GAME

GRUPPO DI LAVORO

Valerio Minorenti - Università La Sapienza di Roma

Valeria Iacovone - ARPA Veneto (Servizio Acque marino costiere)

Monica Targusi - ISPRA-ex ICRAM

Elisa Ulazzi – MED INGEGNERIA S.r.l.

Giammarco Di Felice - Università di Camerino



BACKGROUND: IL PROBLEMA

Nonostante molte iniziative GIZC, i problemi legati all'integrazione degli aspetti ambientali e socio economici delle aree costiere sono ancora molteplici e molto spesso dovuti a:

- (1) una forte competitività tra i diversi stakeholders,
- (2) una scarsa comunicazione tra gli stessi e
- (3) una mancanza di una base conoscitiva integrata del territorio che portano spesso i decision makers ad operare senza tenere in considerazione gli effetti sulle diverse componenti ambientali e socio-economiche nel medio e lungo periodo.

Quanto e come la scienza può fronteggiare queste esigenze?

L'approccio integrato su base modellistica partecipativa non è stato ancora sviluppato nelle sue più complete possibilità e capacità, in particolar modo in ambito costiero.



BACKGROUND: LA RISPOSTA



Il progetto SEA-GAME risponde alle priorità europee in ambito GIZC di:

- (1) favorire l'integrazione delle politiche settoriali attraverso il coordinamento e la partecipazione di TUTTI gli stakeholders interessati,
- (2) promuovere una integrazione e miglioramento delle conoscenze di base conoscitive necessarie.



OBIETTIVI DI SEA - GAME



SEA-GAME si propone quindi di promuovere :

- una gestione sostenibile tramite la partecipazione attiva dei differenti *stakeholders*
- lo sviluppo di nuove idee
- l'identificazione delle diverse problematiche del sistema costiero
- la realizzazione di nuovi approcci risolutivi



COME E' STRUTTURATO *almeno in teoria....*



SEA-GAME si basa su un sistema Agent-Based Model (ABM). Le componenti sono:

➤ **Ambiente di gioco**

Area di gioco che racchiude tutte le informazioni territoriali, pianificatorie, ambientali e socio-economiche parametrizzate. Questo ambiente è suddiviso in celle la cui estensione è funzione delle caratteristiche del territorio. Ogni cella, pertanto, possederà caratteristiche omogenee e sarà dinamicamente legata a tutte le celle presenti nell'ambiente di gioco attraverso un effetto domino. L'ambiente di gioco di SEA-GAME è l'unità fisiografica.



COME E' STRUTTURATO *almeno in teoria....*



SEA-GAME si basa su un sistema Agent-Based Model (ABM). Le componenti sono:

➤ **I giocatori (*players*)**

Sono le persone che giocano.

Nello specifico sono gli *stakeholders* coinvolti nella gestione, diretta o indiretta, del sistema costiero (i.e. decision makers, associazioni e/o operatori di settori, ONG, Enti di ricerca).



COME E' STRUTTURATO *almeno in teoria....*



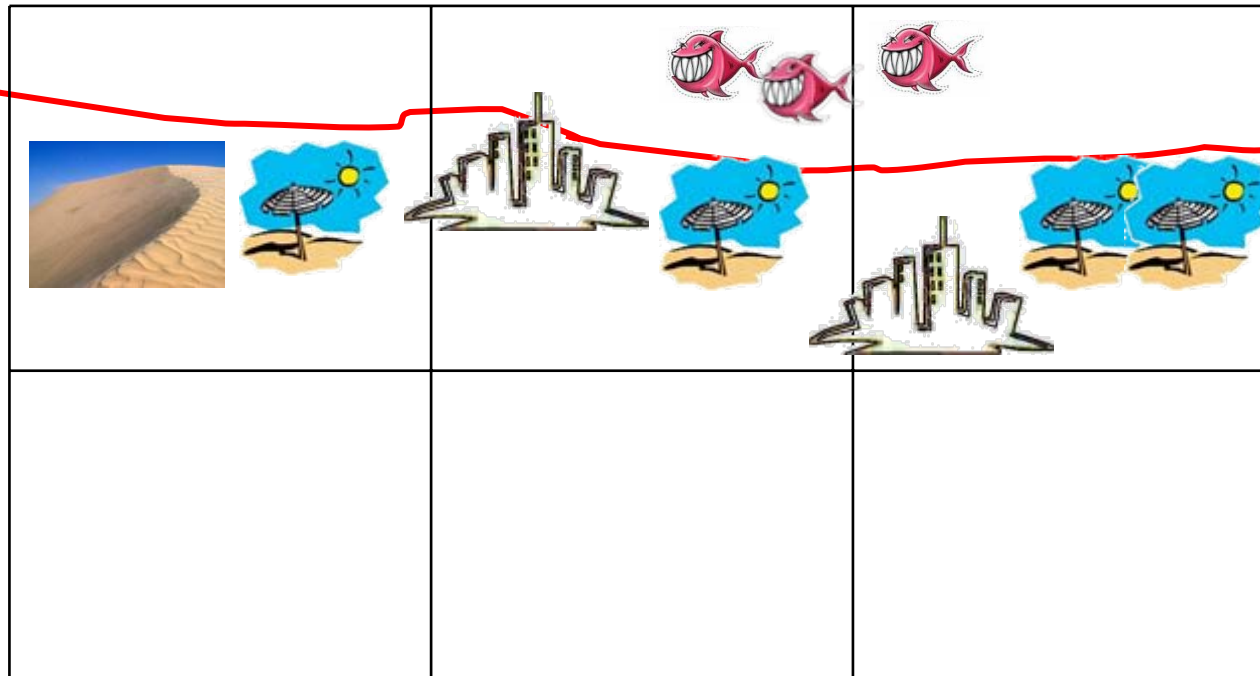
SEA-GAME si basa su un sistema Agent-Based Model (ABM). Le componenti sono:

➤ **Agente**

Rappresenta i fattori che caratterizzano l'ambiente di gioco su cui i *players* possono decidere di giocare, apportandone modifiche. Nel caso specifico, l'agente è un qualsiasi fattore che può essere oggetto di pianificazione territoriale, costiera e/o ambientale su cui i giocatori decidono di intervenire (i.e. costruzione opere di difesa costiera, riqualificazione degli ambienti dunari, costruzione edilizia).

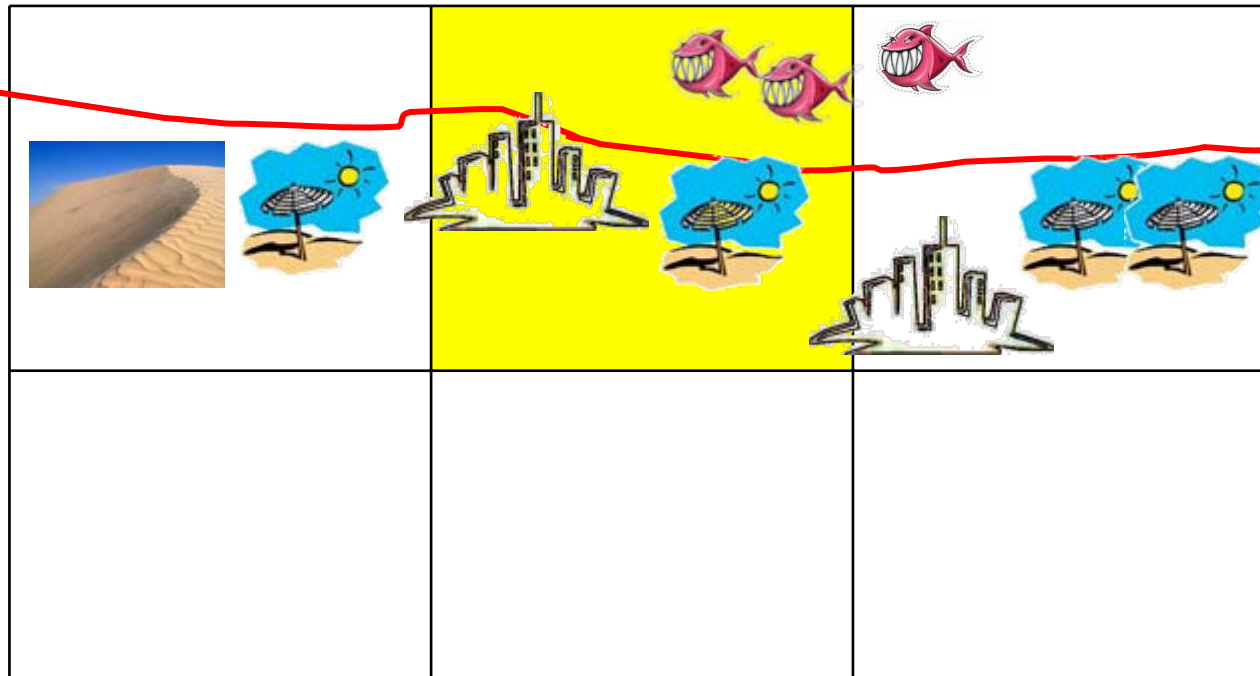


COME DOVREBBE FUNZIONARE(... *si spera!*)



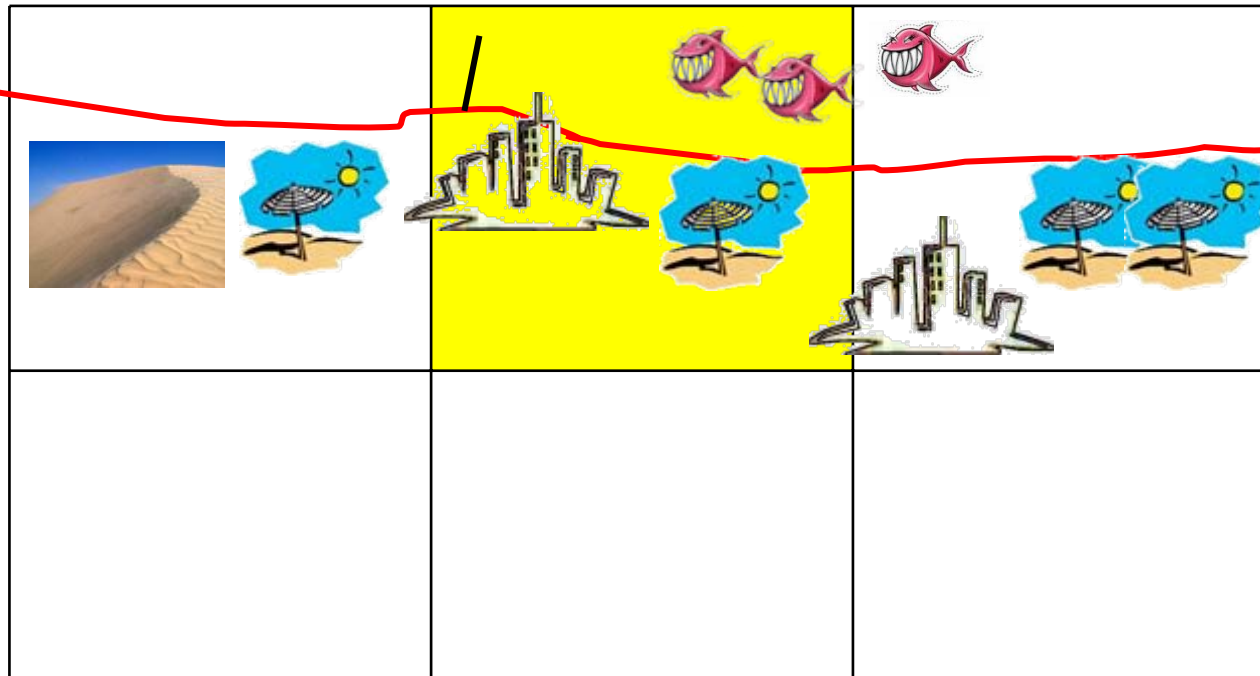


COME DOVREBBE FUNZIONARE(... *si spera!*)



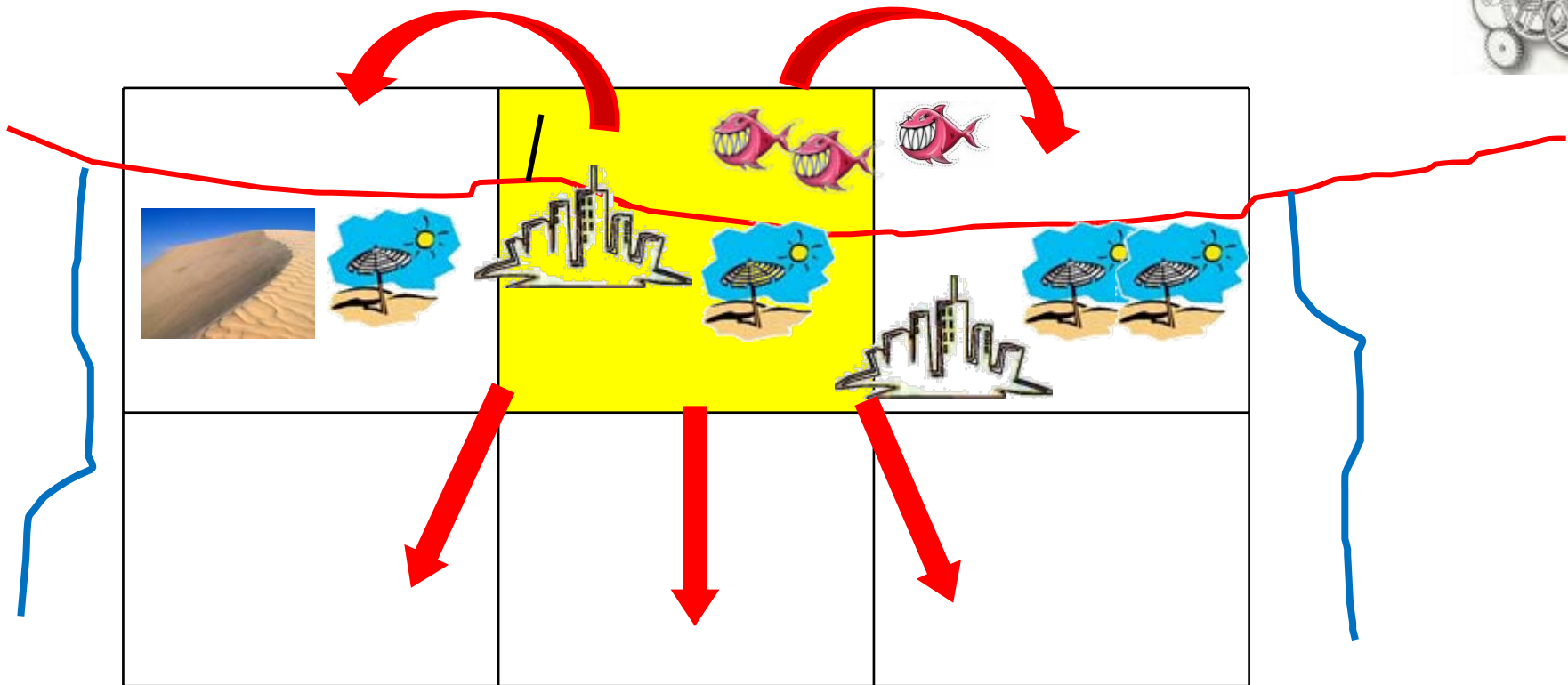


COME DOVREBBE FUNZIONARE(... si spera!)



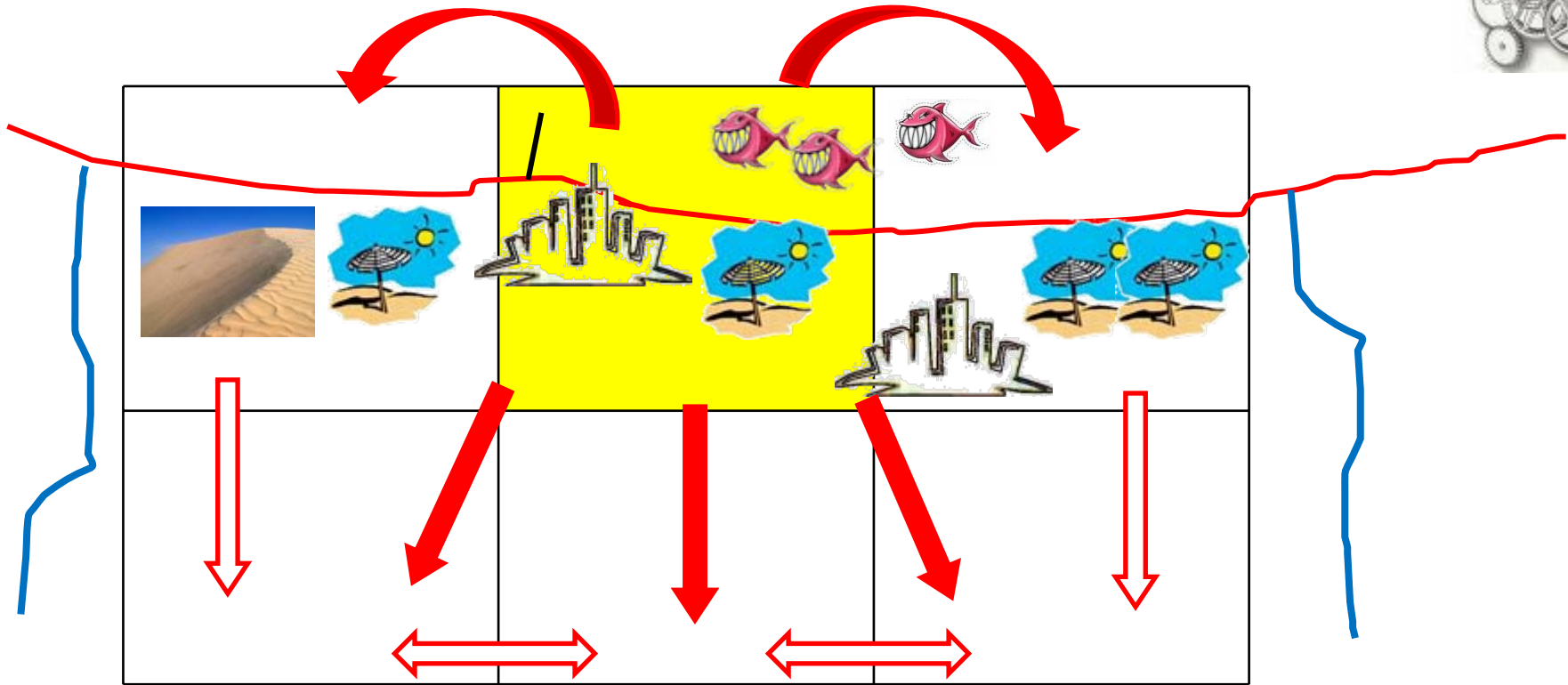


COME DOVREBBE FUNZIONARE(... si spera!)



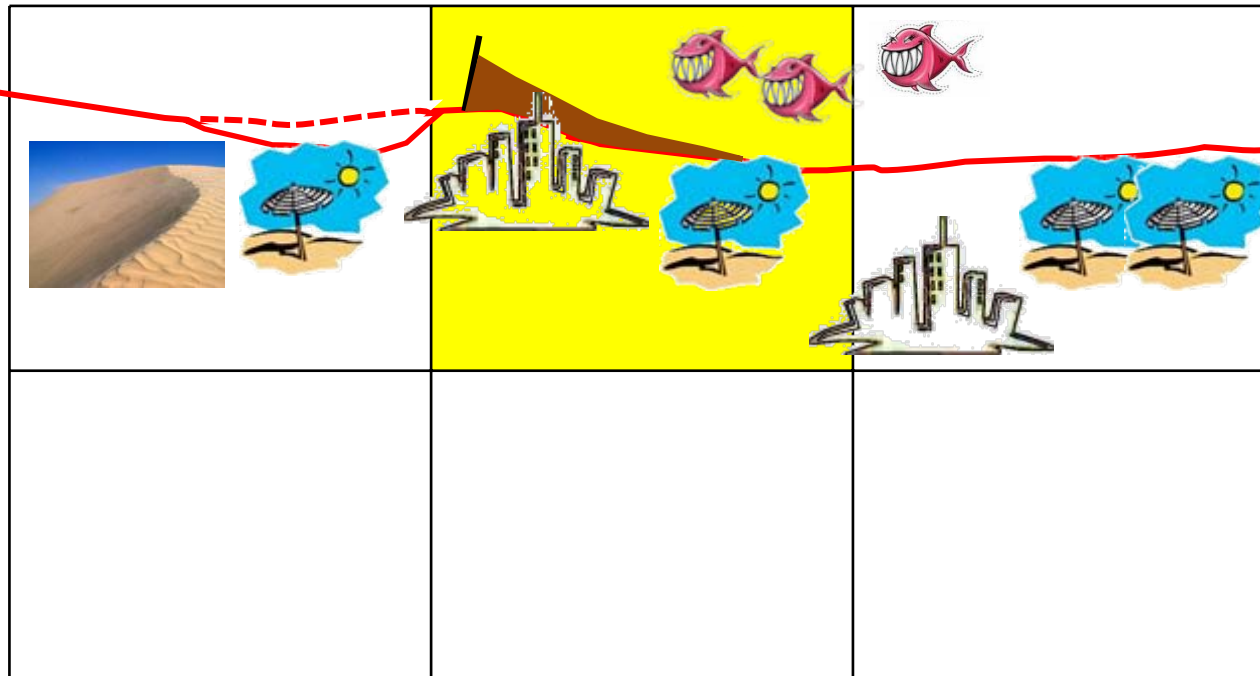


COME DOVREBBE FUNZIONARE(... si spera!)



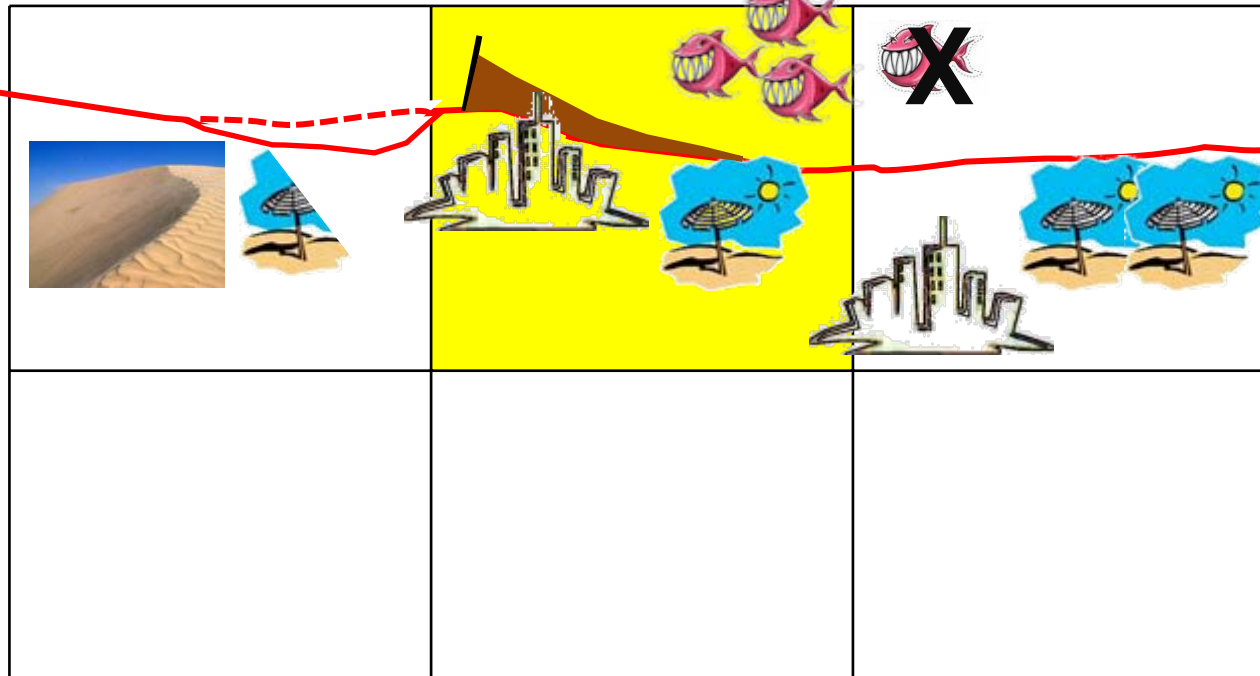


COME DOVREBBE FUNZIONARE(... si spera!)





COME DOVREBBE FUNZIONARE(... si spera!)





GRAZIE PER L'ATTENZIONE

E

*... ricordate: l'importante non è vincere ma
Giocare secondo le regole....*