



Sessió de COCREACIÓ.

Taula C4. Disseny d'itineraris acústics a l'entorn urbà de sensibilització vers el soroll.

MODERACIÓ. MIREIA FELIU.

Problema/necessitat.

La participació de la societat civil en matèria de contaminació/qualitat acústica es fa necessària per tal de complementar les diverses estratègies que des de l'administració pública s'implementen. La sensibilització és la primera etapa per la implicació. Actualment, existeixen multitud d'eines i estratègies pedagògiques innovadores amb la utilització de les noves tecnologies (la xarxa, *smartphones*, realitat augmentada...). Es proposa la creació d'itineraris acústics de sensibilització a l'entorn urbà.

Es decideix concretar el debat a una localització específica: la Zona Hermètica de Sabadell, en la qual la problemàtica del soroll al carrer i les places públiques es concentra en hores nocturnes, provocant el malestar dels veïns. S'especifica el *target* al qual anirà dirigit el servei: joves entre 16 i 25 anys.

Els objectius a assolir serien:

- Incentivar el silenci a la zona escollida
- Aconseguir col·laboració ciutadana, afavorint el sentiment de comunitat
- Aconseguir, a llarg termini, una conscienciació lligada al compromís.

Estratègia/producte/servei seleccionat. "La lliga del silenci"

Trets més destacats:

Un cop debatut i tingudes en compte les característiques contextuais de la localització (zona Hermètica de Sabadell), el *target*, i els objectius definits, es planteja el concepte de «joc» com a estratègia per aconseguir la implicació del *target*, en tant que ofereix «experiència» als usuaris i, al mateix temps, no es basa en la punició sinó en el premi segons els resultats aconseguits.

S'aposta per un tipus de servei que utilitzi els potencials de les noves tecnologies en plataformes mòbils: comunicació a temps real, xarxa, capacitat de text, imatge i vídeo, i mobilitat.

Es proposa la creació d'un joc-lligueta, on els mòbils dels usuaris funcionen com a sonòmetres que s'activarien en punts concrets del recorregut (a partir de geolocalització), en franges horàries concretes. El joc permetria la competició en 2 trams: un de curt recorregut, basat en premiar la persona amb els millors resultats de «silenci» o «menor soroll» obtinguts: entrada gratuïta a un local o discoteca, no fer cua, una samarreta... A partir d'aquí, començaria a definir-se un rànking on competirien 2 equips al llarg d'un any. D'aquesta manera, a partir de la competició lúdica, s'afavoriria una conscienciació de llarg termini que, al mateix temps, incentivaria el sentiment de comunitat. Com a premis finals d'aquest joc-lligueta es proposen: conèixer un DJ professional, entrada a algun festival...