



V EDIZIONE A RIDOTTO IMPATTO E CARBON NEUTRAL

Report finale

05/01/2023



Indice

1. INTRODUZIONE.....	3
2. METODOLOGIA.....	3
3. AZIONI DI MITIGAZIONE ATTUATE.....	4
4. CARBON FOOTPRINT EVENTO.....	5
5. FOCUS INNOVAZIONE: NANDO - PROGETTO PILOTA.....	6
6. CONCLUSIONI.....	7

Indice delle figure

1. FIG.1 - Metodologia applicata per il progetto.....	3
2. FIG.2 - Carbon Footprint Evento RVGL 2022.....	5
3. FIG.3 - Risultati Pilot Project - NANDO.....	7

Allegati

1. VADEMECUM.....	8
2. COMUNICATO.....	10
3. SCHEDA COMPARATIVA PER RECUPERO ECCEDENZE ALIMENTARI.....	11
4. PROGETTO COMPENSATIVO - RETE CLIMA.....	13

1. Introduzione

All'inizio dell'anno 2022 Cinecittà S.p.A ha deciso di intraprendere un programma ambizioso che prevede non solo un rinnovamento e rafforzamento delle infrastrutture e servizi offerti alle produzioni, ma anche un vero e proprio riposizionamento in tema di Responsabilità Sociale d'Impresa, impegnandosi a ridurre il proprio impatto emissivo e mirando a generare un impatto positivo non solo per l'ambiente, ma anche per la comunità circostante.

L'organizzazione di **eventi a ridotto impatto e Carbon Neutral** è parte integrante e fondamentale di questo virtuoso progetto, che non a caso ha preso il nome di "(Re)Generation". La V edizione del Rome Video Game Lab (3-6 novembre 2022), costruita attorno al tema "Naturale e Meta Naturale", è stata il banco di prova perfetto per concretizzare l'impegno di Cinecittà verso la riduzione del proprio impatto anche nel settore degli eventi. L'edizione del 2022, grazie agli sforzi di tutte le realtà coinvolte, si attesta, infatti, come il primo evento Carbon Neutral e a Ridotto Impatto prodotto dagli Studios.

2. Metodologia

Per la realizzazione del progetto, sono state seguite quattro macro fasi principali:

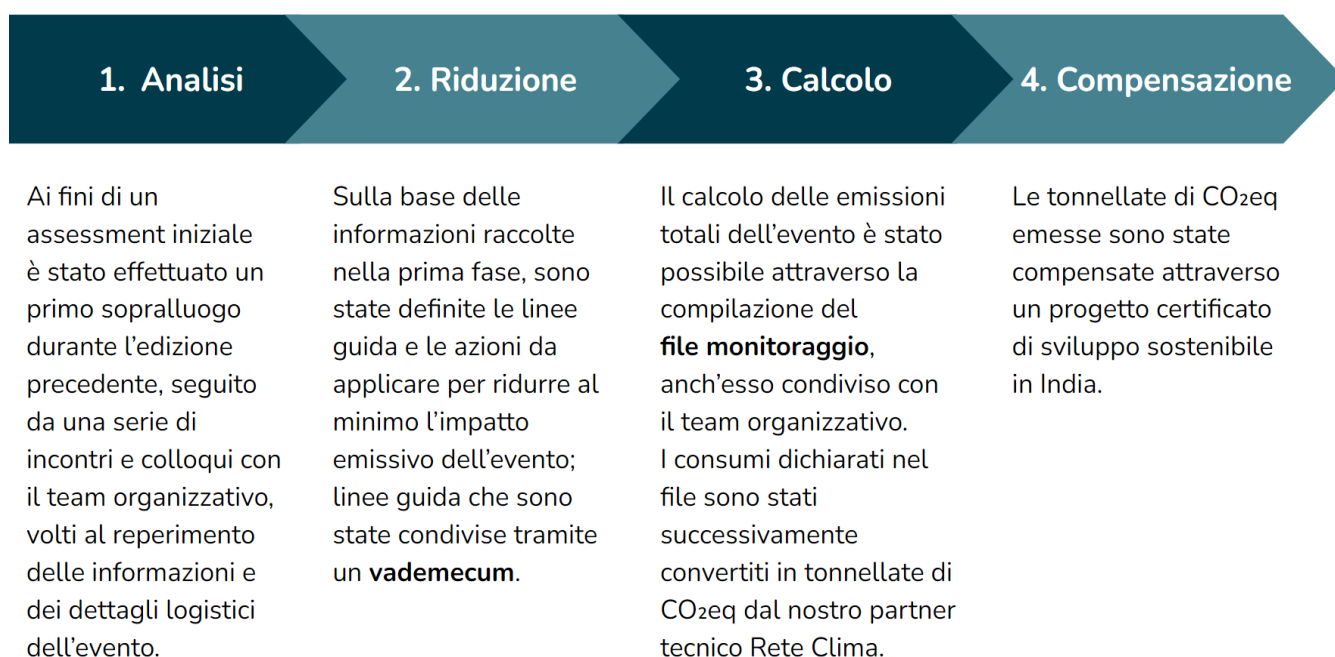
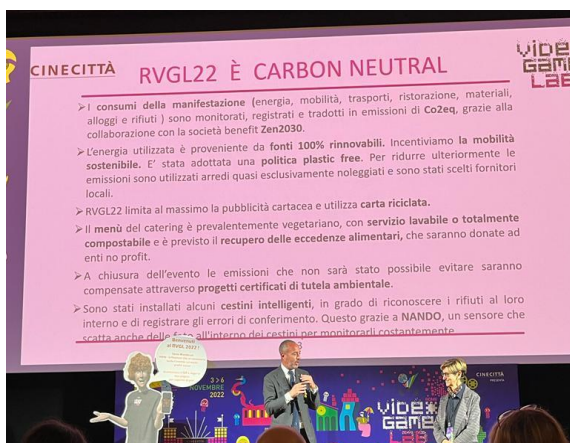


Fig.1: Metodologia applicata da Zen2030 per il progetto

3. Azioni di mitigazione attuate

- Per l'evento è stata utilizzata solo energia proveniente da **fonti 100% rinnovabili**, fornita esclusivamente tramite allaccio alla rete elettrica di Cinecittà, senza l'ausilio di alcun generatore esterno.
- È stata incentivata la **mobilità sostenibile** applicando una riduzione sul prezzo del biglietto per chi ha raggiunto la location con i mezzi pubblici.
- È stata adottata una **politica plastic free** preferendo materiali a consumo a minor impatto ambientale. Per ridurre ulteriormente le emissioni legate all'acquisto dei materiali, gli arredi sono stati quasi esclusivamente noleggiati e sono stati scelti fornitori locali, provenienti da Roma e dal Lazio.
- Il menù del catering è stato prevalentemente **vegetariano**, con **servizio lavabile o totalmente compostabile** ed è stato organizzato il **recupero delle eccedenze alimentari**, che sono donate all'ente no profit Banco Alimentare di Roma.
- A chiusura dell'evento le emissioni residue, ovvero quelle che non è stato possibile evitare, sono state compensate attraverso un **progetto certificato di sviluppo sostenibile in India**.
- Particolare attenzione è stata infine data al coinvolgimento e alla sensibilizzazione di tutti i partecipanti - visitatori, ospiti, espositori e fornitori - attraverso la condivisione di linee guida e l'organizzazione di dibattiti e workshop dedicati alle tematiche ambientali.



Preview RVGL



Panel "Cambiare le regole del gioco: tecnologia e media tecnologici al servizio della sostenibilità ambientale"

4. Carbon Footprint dell'Evento

Grazie alle azioni di mitigazione attuate durante l'evento ed elencate nel paragrafo precedente, è stato possibile ridurre considerevolmente l'impatto dell'intera manifestazione. Come menzionato nel capitolo 2 del presente report, inoltre, attraverso la puntuale e corretta compilazione del file monitoraggio inviato al team organizzatore dell'evento, è stato possibile calcolare i consumi legati alle singole categorie d'impatto e convertirli, con il supporto del nostro partner tecnico Rete Clima, in tonnellate di CO₂eq.

Nella seguente tabella sono riassunti i consumi registrati ed i rispettivi quantitativi di CO₂eq:

Carbon Footprint Evento RVGL 2022 - Sintesi emissioni		
Categoria	Consumi	tCO ₂ eq
Mobilità partecipanti	169.880 Km	24,944
Trasporto merci	4.830 Km	1,613
Consumi energetici	1.300 kwh	0,496
Ristorazione e pernottamenti	300 pasti totali 62 pernottamenti	1,267
Carta	56,7 kg	0,046
Rifiuti	1.320 kg	0,317
Totale		28,684

Fig.2: Tabella delle emissioni totali elaborata da Zen2030, sulla base dei dati del file monitoraggio e dei calcoli di Rete Clima

A chiusura delle azioni di riduzione e rendicontazione dell'impatto emissivo, è prevista la totale compensazione delle emissioni prodotte (**28,684 tCO₂eq**) attraverso il progetto di carbon offset internazionale "MRMPL Wind Power Project in Rajasthan (India)", illustrato a pag. 13, che consiste nella generazione di elettricità da fonte eolica mediante l'installazione di 16 generatori di turbine eoliche.

Lo scopo è quello di produrre energia da fonti rinnovabili e ridurre quindi la dipendenza dai combustibili fossili per il fabbisogno energetico.

Le attività del progetto, inoltre, contribuiscono allo sviluppo socio-economico locale fornendo opportunità di lavoro (dirette e indirette) e formazione per la popolazione locale, anche attraverso un programma personalizzato per ingegneri e operatori dell'impianto.

5. Focus innovazione: NANDO - Progetto pilota

Nell'ottica di coinvolgere e sensibilizzare il pubblico ed in linea con l'obiettivo di far diventare Cinecittà S.p.A hub di innovazione e sperimentazione, è stato avviato un progetto pilota con "RE-LEARN", startup vincitrice del premio SMAU 2022 INNOVATION AWARD che, grazie all'installazione di sensori intelligenti, è in grado di monitorare la qualità della raccolta differenziata.

Tramite il supporto di un tablet, inoltre, il sistema riporta la percentuale di riciclo totalizzata e gli errori più comuni commessi dagli utenti, in modo da aumentare la conoscenza e la consapevolezza dei visitatori sull'importanza del riciclo.



Postazione dedicata ai cestini intelligenti

I dati registrati dai sensori, riportati nella seguente tabella, mostrano la scarsa informazione riguardo la corretta differenziazione dei rifiuti ed evidenziano la necessità crescente di iniziative di questo genere, non solo per sensibilizzare il vasto pubblico, in questo caso prevalentemente composto da famiglie ed adolescenti, ma anche per educare tutti, in modo interattivo e divertente, alle corrette abitudini.

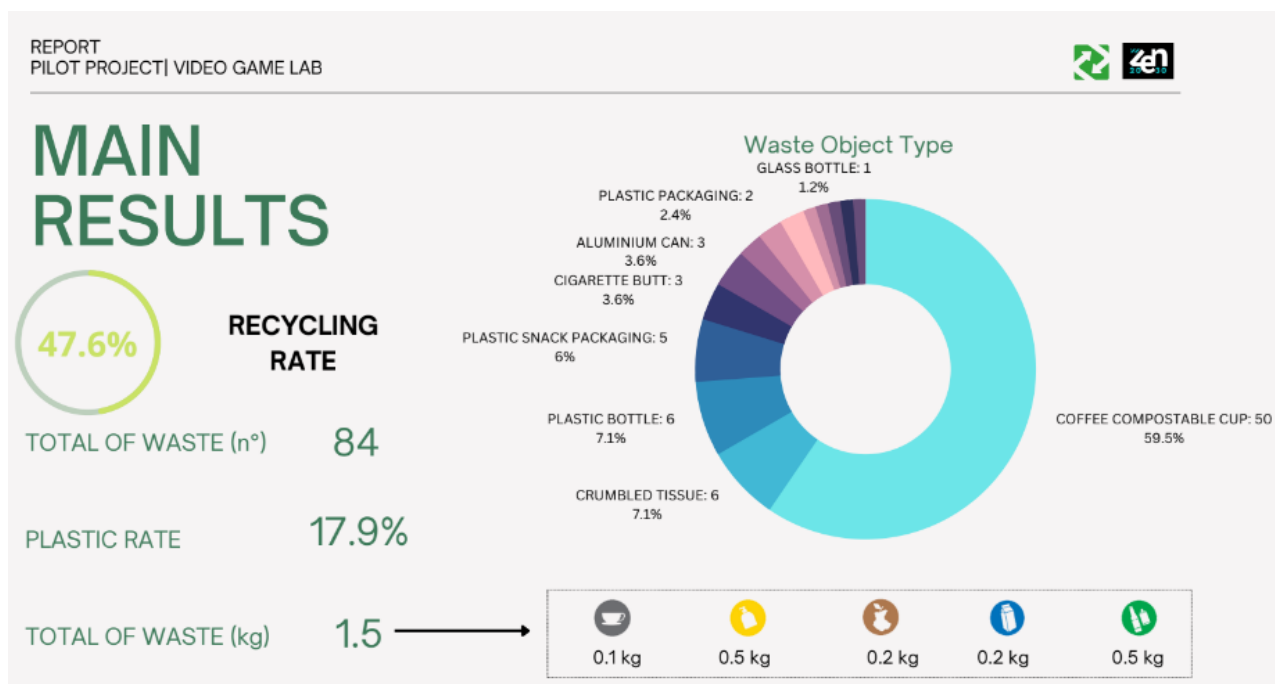


Fig.3: Risultati progetto pilota - NANDO (riferiti alle date 3 - 4 novembre)

6. Conclusioni

La V edizione di Rome Video Game Lab rappresenta un tassello fondamentale del nuovo approccio a lungo raggio che porterà Cinecittà a convertire i propri processi in chiave sostenibile e a definire in maniera chiara il nuovo impegno assunto nei confronti di ambiente e società.

L'evento in oggetto, infatti, riflette su scala ridotta la metodologia e l'impegno applicati all'intero progetto "(Re)Generation", di cui è parte integrante: una metodologia scientifica e rigorosa, che tiene conto di valori sia qualitativi che quantitativi, e un impegno trasversale nella riprogettazione responsabile delle attività, anche attraverso l'inclusione di indicatori ambientali e sociali all'interno della strategia di impresa.