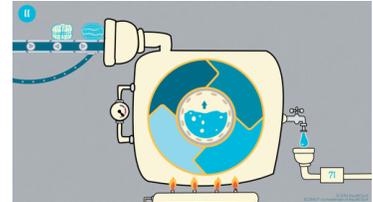


## Depolimerizzare per gioco

Aquafil lancia una app per smartphone e tablet sul recupero e la rigenerazione del filo di nylon.

23 settembre 2014 05:15

Per promuovere il progetto Econyl sul recupero e la rigenerazione di filo di poliammide 6 proveniente dai rifiuti in nuovi prodotti tessili, Aquafil ha lanciato Nylla, un gioco per tablet e smartphone distribuito gratuitamente sull'Apple store.



Il progetto nasce dalla sfida di trasformare un complicato processo chimico e meccanico, difficilmente comprensibile dai non addetti ai lavori, in un appassionante passatempo per piccoli e grandi. "È il videogioco" una chiave efficace per entrare in contatto con le nuove generazioni e renderle partecipi in modo divertente in questo processo di riciclo dei rifiuti e in quella che sarà la grande sfida del futuro" spiega Maria Giovanna Sandrini, Corporate e Brand manager di Aquafil.

L'obiettivo "aiutare la tartaruga Nylla a recuperare i tappeti e i rifiuti marini, come le reti da pesca abbandonate, e trasformarli in prodotti di uso quotidiano. Per vincere, il giocatore deve superare sei livelli: nel primo, Mondo marino, Nylla deve recuperare le reti da pesca abbandonate ed evitare le mille insidie liberando i suoi cuccioli o facendosi aiutare dai subacquei. Lo step successivo "Mondo ufficio, dove Nylla, dotata di uno speciale tosaerba per tappeti, raso la moquette degli uffici evitando gli oggetti sul percorso e cercando di non perdere le preziose batterie che alimentano la sua macchinina elettrica.

Il terzo livello affronta separazione dei rifiuti: dopo aver recuperato reti da pesca e fluff (la parte superiore dei tappeti) il giocatore deve dividere i rifiuti correttamente dato che, soprattutto per le reti, molti oggetti estranei si nascondono al loro interno.

Quindi si passa alla fase di depolimerizzazione: per tenere alta la temperatura del calderone dove i rifiuti sono trasformati in materia prima occorre ripetere correttamente la sequenza sonora. Subito dopo "la polimerizzazione: con gesti svelti della mano bisogna agevolare il processo che dal caprolattame porta ad ottenere nuova poliammide 6. Infine, nell'ultimo livello di gioco, il giocatore deve formare le bobine di filo seguendo il percorso e unendo i giusti colori.

Il gioco si chiude fornendo il punteggio conclusivo e creando un'animazione dei prodotti finali che, nel livello raggiunto, possono essere prodotti. Il giocatore ha quindi la possibilità di vedere concretamente il frutto dei suoi sforzi per la rigenerazione e la soddisfazione della tartaruga Nylla per i risultati raggiunti.

Â© Polimerica - Riproduzione riservata