



UNC
CONSUMATORI.IT

Premio Vincenzo Dona 2016



Si è svolta al Teatro Argentina di Roma, la decima edizione del “**Premio Vincenzo Dona, voce dei consumatori**”.

“**Gioco ergo sum**” è la riflessione che ha fatto da filo conduttore alla nostra giornata di confronto in cui si sono alternati sul palco, come di consueto, **ospiti di alto profilo** appartenenti al mondo delle istituzioni, delle aziende, della comunicazione e dell’università.

L’attenzione è stata focalizzata sul “**consumo ludico**”, con uno sguardo alle ultime novità in materia di “**gamification**” e la testimonianza delle imprese che stimolano l’ingaggio del consumatore in modo “**giocosopartecipativo**”. Dalla natura dell’uomo al business delle aziende: chi vince nella partita della *gamification* che vuole fare di ogni consumatore un *homo ludens*?

[Scarica il programma](#)

[Guarda la galleria fotografica](#)

[Guarda il video dei primi 10 anni del Premio Vincenzo Dona](#)

[Guarda il video della sigla finale](#)

[Guarda il video reportage dell’evento](#)

[Guarda i visual report](#)

[Guarda il certificato di gradimento dell’evento](#)

[Guarda le interviste realizzate da Key4biz](#)

Il PREMIO “Vincenzo Dona, voce dei consumatori” per le personalità è stato conferito a:

Francesco Morace,

Motivazione: “*Convinto sostenitore della crescita felice, ha saputo divulgare i valori positivi dei*

consumatori (come ama definirli) che sono alla base base di una sana relazione di consumo”.

Taxi 1729,

Motivazione: *“Per aver dimostrato che è possibile parlare ai consumatori in modo giocoso e scientifico allo stesso tempo: per la guerra dichiarata alle azzardopatie e attuti quelli che continuano a confonderle con un gioco.*

Nella convinzione che soltanto “svelando le regole del gioco” (come fanno nei loro spettacoli-formazione), si crea consapevolezza nei consumatori”.

VINCITORI PREMIO GIORNALISTICO

“Il Test-Salvante”, ritira il premio il direttore Riccardo Quintili

Motivazione: *“Per il coraggio di aver saputo mettersi in gioco coniugando la tradizione di un giornale che ha fatto la storia dell’informazione consumerista (il Salvante) con le qualità innovative di un prodotto editoriale moderno che dimostra ogni mese come fare inchiesta liberi dalle pressioni, ma senza creare allarmismi, è possibile”.*

PREMIO DI LAUREA

Primo premio

Andrea Consoli

Università IULM di Milano

Titolo tesi: *“In-Game Advertising: le percezioni degli utenti sul videogioco come veicolo pubblicitario”*

Secondo premio

Clelia Ambrosio

Seconda Università di Napoli, Capua (CE)

Titolo tesi: *“Strategie di marketing e coinvolgimento degli appassionati. Un’analisi netnografica delle community on-line nel settore dei giochi”*

PREMIO ALLA PRESIDENTE ONORARIA

Amelia Buratti Simonetti

[Guarda le precedenti edizioni del Premio](#)