

CARITAS DIOCESANA DI UDINE:

ALLEGATO 1

LA BOMBA SUSANNA [gioco tratto da: MOROZZI M., VALER A., *L'economia giocata*, Bologna, EMI, 2001]

> PREMESSA

Questo gioco di simulazione ad una prima lettura può lasciare perplessi. L'esperienza di decine di prove sta invece a indicare che è un gioco molto efficace nella dinamica e potenzialmente molto prezioso per suscitare la discussione sui temi del consumo. Si tratta di un ottimo strumento per suscitare domande, interrogativi e offrire il confronto tra diversi punti di vista. Nonostante l'ipotesi di partenza del modello sia che il consumatore ha una sua responsabilità nei meccanismi economici che comportano ingiustizia o inquinamento, e ha anche un suo potere da esercitare, il gioco permette di dare spazio a tutte le posizioni, anche quelle contrarie a questa ipotesi, e dal confronto possono nascere osservazioni e riflessioni, spesso nuove per i partecipanti. A seconda del gruppo con cui si gioca (un gruppo di adolescenti dediti al consumo sfrenato, o di adulti motivati, o di volontari delle botteghe del mondo) è possibile approfondire aspetti diversi e discutere a diversi livelli. Perché le potenzialità dello strumento vengano valorizzate, è importante prepararlo bene, in funzione degli obiettivi che ci si pone e dei destinatari a cui ci si rivolge.

> OBIETTIVI

Sapere

- Conoscenza dei meccanismi economici che caratterizzano la produzione di alcuni beni.
- Conoscenza di alcune conseguenze negative di questi meccanismi.
- Introduzione agli strumenti di consumo critico (campagna di pressione, boicottaggio) e alle esperienze di campagne che hanno avuto successo.

Saper fare

- Fare delle scelte in base a criteri etici personali.
- Scegliere e riflettere sui propri criteri di scelta.

Saper essere

- Interrogarsi sulla propria responsabilità di consumatori.

> GIOCATORI

Il gioco è adatto per giocatori dai 10/12 anni in su, non ci sono limiti al numero salvo il fatto che (se non si saltano alcuni passaggi) oltre i 30 lo svolgimento diventerebbe lungo.

> ANIMATORI

Il gioco può essere condotto anche da un solo animatore.

> TEMPO

Il gioco dura circa 45 minuti, altrettanto il dopogioco.

> SPAZI E MATERIALE

- Una stanza dove i partecipanti stiano seduti di fronte a una lavagna/cartellone visibile a tutti e un pennarello;
- La fotocopia della storia per ciascun partecipante;
- Una penna per ciascun partecipante;
- La storia di introduzione per l'animatore.

> COSA SUCCEDERA'

Ai partecipanti verrà chiesto di risolvere, in un tempo stabilito, un problema etico riguardante il comportamento di 4 personaggi che simboleggiano i passaggi commerciali che un prodotto subisce dal produttore al consumatore. I partecipanti dovranno poi tentare di raggiungere un accordo sui diversi giudizi etici raggiunti.

> SVOLGIMENTO

L'animatore legge (o meglio, racconta) l'ambientazione, rappresentata dalla storia di introduzione, poi

distribuisce una copia della storia a ciascuno.

INTRODUZIONE

Ci troviamo nel 2340, è in atto la terza guerra mondiale tra USA e Giappone per il possesso di pozzi petroliferi su Marte, ovviamente la guerra è laser. Fortunatamente noi siamo al sicuro in un bunker anti-laser, ma un minuto fa il Giappone ha attivato un laser sull'Europa che tra 45 minuti distruggerà tutto ciò che si troverà sopra il bunker. Sfortunatamente al di fuori del bunker sono rimaste le quattro persone che compaiono nella storia sotto: il bunker però è già al limite di capienza, anche una sola persona in più sottrarrebbe l'ossigeno vitale per la sopravvivenza degli altri. L'unica possibilità consiste nel cercare di valutare se le scorte di ossigeno sono superiori al necessario, purtroppo non c'è molto tempo e soprattutto non è detto che si riesca a ricavare posto per tutti e quattro (si potrebbe scoprire ad esempio che c'è ossigeno in più per solo una persona, o solo per due...). Il lavoro di calcolo dell'ossigeno è poi molto lungo per cui riusciremo a sapere quanti posti - eventualmente - abbiamo solo pochi minuti prima dell'arrivo della bomba. È quindi necessario che noi, sulla base di quanto conosciamo dei quattro personaggi (ovvero quanto leggeremo nella storia) stabiliamo un ordine di priorità nel caso si dovesse ricavare posto solo per uno, per due o per tre. La bomba, come detto, arriverà tra 45 minuti.

STORIA

Il signor Bianchi produce bombe (le bombe Susanna) per il signor Rossi. Il contratto prevede che il signor Bianchi non possa chiedere più di 3 \$ per ogni bomba Susanna altrimenti il signor Rossi comprerà bombe dai concorrenti di Bianchi.

Se il signor Bianchi non riesce a vendere le bombe non potrà comprare medicine per la moglie malata, quindi per poter produrre bombe a basso costo deve usare nella loro produzione l'acido fenilico. Purtroppo nel processo di costruzione della bomba i residui di acido fenilico inquinano le falde acquifere del paese dove vive Bianchi.

Il signor Rossi acquista le bombe Susanna, non sapendo che Bianchi usa l'acido fenilico, per conto di Mr Trott che le paga al massimo 5 \$ l'una.

Mr Trott ha una catena di supermercati, Italbomb, dove i clienti possono trovare sia le bombe Susanna che quelle di altre ditte che però sono più costose perché al posto dell'acido fenilico usano l'acido citrico che non inquina.

Rudi Widsemman è una guardia forestale di Bolzano, che si occupa della riforestazione di aree disboscate, questa mattina è andato al supermercato Italbomb per comprare delle bombe che gli serviranno per scavare le buche nelle quali ripiantare gli alberi di Natale che i cittadini di Bolzano hanno restituito dopo le feste. Per poter piantare più alberi possibile decide di comprare le bombe Susanna del signor Bianchi perché costano meno delle altre. Sulla base di quanto avete letto mettete in ordine - dal più buono al più cattivo - i 4 personaggi:

1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____

L'animatore richiede a ciascuno, in silenzio, di scrivere la propria lista dei 4 personaggi.

Via via che le persone hanno terminato, vengono creati dei gruppi (almeno di 4 persone ciascuno) che, a loro volta, sulla base delle liste redatte dai componenti, dovranno giungere ad una lista sulla quale vi sia l'accordo di tutti i membri del gruppo.

Infine, le liste dei gruppi vanno riportate sul cartellone e discusse insieme tentando di arrivare di nuovo ad un'unica lista sempre entro i 45 minuti.

Allo scadere del tempo, o in caso di raggiunta unanimità su una lista, la prima parte del gioco termina.

> CONSIGLI

La variabile del laser che incombe è utilissima per scandire e dare ritmo al gioco. Se infatti l'animatore vede che si perde tempo su cose poco rilevanti o si accendono discussioni interminabili può utilizzare il tempo che sta per scadere come stimolo per avvicinarsi alla soluzione o comunque allo scopo del gioco.

Viceversa se la discussione si avventura su ambiti interessanti rispetto agli obiettivi il tempo può essere lasciato correre tranquillamente e aumentato rispetto a quello virtualmente a disposizione. Il ruolo dell'animatore deve essere neutrale rispetto alle scelte. Se i partecipanti sono giovani si aspettano che l'animatore si esprima e dia la "risposta giusta". È invece importante che l'animatore, se necessario, sostenga le diverse posizioni con argomentazioni di volta in volta diverse, in modo da far emergere più punti di vista possibili. Se necessario va anche spiegato che in questo ambito, di scelta etica, non c'è una risposta giusta, ma ciascuno ha la responsabilità della sua personale scelta. È molto importante non dire ai partecipanti, prima del gioco che l'obiettivo è di discutere sul consumo critico, altrimenti le loro posizioni saranno pregiudiziali. Altra variabile importante è decidere come terminare il gioco, ovvero decidere quanti posti sono stati ricavati (se 1, 2, 3 o 4 o nessuno); anche questo avrà senso deciderlo in base a come si svolgerà il gioco stesso e in base ai partecipanti (età, sensibilità, ...). Rispetto a quest'ultimo punto vengono date alcune indicazioni nello spazio dedicato al debriefing.

> GUIDA AL DEBRIEFING

Il gioco, al termine del tempo previsto, si potrà concludere in tre modi:

A - Il gruppo è riuscito a trovare una soluzione condivisa da tutti i membri.

B - Il gruppo è riuscito a trovare una soluzione parziale (ad esempio c'è un accordo sul primo o sull'ultimo della lista ma non sugli altri).

C - Il gruppo non è riuscito a trovare nessun tipo di accordo.

Il conduttore a sua volta può concludere la storia in vari modi:

1. Siamo riusciti a trovare posto per tutti e quattro e quindi si riescono a salvare tutti (indipendentemente dal fatto che si sia trovato o meno l'accordo).

2. Non siamo riusciti a trovare posto per nessuno e quindi (indipendentemente dal fatto che si sia trovato un accordo) moriranno tutti e quattro.

3. Abbiamo trovato solo posto per alcuni (1, 2, o 3).

Risulta chiaro (incrociando le soluzioni A-B-C alle quali è arrivato il gruppo con le conclusioni 1-2-3 che il conduttore sceglie arbitrariamente) che il clima nel quale si svolgerà il debriefing potrà essere molto diverso. A titolo di esempio: incrociando la soluzione C con la 2 si può ipotizzare che il clima del gruppo sia relativamente disteso ("La nostra incapacità decisionale non ha causato conseguenze negative"), mentre incrociando la soluzione A con la 2 ipotizziamo che il clima potrebbe essere di relativa frustrazione ("Ce l'abbiamo messa tutta e non è servito a niente").

La prima scelta da fare per il debriefing è già una scelta che lo condiziona nel suo svolgersi: diverso è infatti affrontare il tema della responsabilità e del potere del consumatore in un clima di impotenza (soluzione A incrociata con 2) o in un clima di responsabilizzazione costruttiva (soluzione A incrociata con la 3). Sta quindi alla sensibilità del formatore scegliere la chiave che ritiene più opportuna per affrontare l'analisi del gioco in quanto ogni scelta sarà più o meno efficace in relazione a come si è comportato il gruppo nello svolgimento del gioco.

In ogni caso ciascuna scelta rappresenta sensazioni che si affacciano, anche contraddittoriamente, nel momento in cui si devono fare delle scelte etiche.

• I fase: I CRITERI DI SCELTA

La prima tappa del debriefing tocca le sensazioni prevalenti che sono emerse nel dover compiere una scelta che implica conseguenze così estreme (la vita o la morte).

I partecipanti vengono invitati a manifestare le sensazioni provate e i criteri utilizzati. È stato possibile superare l'emotività (che può portare a dire "fuori tutti" - "dentro tutti" -) e giungere a una lista fondata su criteri il più possibile oggettivi (in modo da poter essere ritenuti convincenti da chi la pensa diversamente)?

Queste le domande che possono facilitare la discussione:

- Quali criteri hai utilizzato nella tua scelta?

- Quali criteri di scelta utilizzi di solito quando compri un prodotto?

Potranno emergere criteri utilitaristici (in un mondo vittima di una catastrofe sarà più utile una guardia

forestale che un commerciante), criteri etici (fondati a loro volta sui criteri guida utilizzati dai personaggi che rendono alcuni più responsabili e altri meno), criteri quantitativi (chi quantitativamente ha fatto più danni è più responsabile)... A questo punto il gioco può aprire una finestra sul mondo reale e cercare di individuare quali sono i criteri utilizzati da noi consumatori al momento di un acquisto per vedere se utilizziamo più frequentemente criteri etici, utilitaristici...

II fase: I PERSONAGGI

La storia simboleggia sinteticamente i passaggi che avvengono nel mondo del commercio perché un prodotto arrivi dal produttore al consumatore. II suo scopo è quindi scandagliare come i partecipanti al gioco ridistribuiscono, su questi attori della catena commerciale, le responsabilità dell'intero meccanismo dannoso: quanto cioè ciascuno è costretto a comportarsi in un determinato modo piuttosto che in un altro (dato che nella storia il tutto ha una connotazione forzosamente negativa) o quanto margine di correzione sul proprio comportamento potrebbe avere e agisce invece per opportunismo, paura, miopia... La seconda tappa del debriefing passa quindi attraverso una analisi delle responsabilità dei singoli attori della storia e un'analisi delle possibili modifiche che il loro comportamento potrebbe avere. Alcune domande possono facilitare la discussione:

- In base a cosa hai valutato diverse le responsabilità dei personaggi?
- Ritieni che ci siano personaggi che non hanno nessuna responsabilità?
- Non informarsi delle caratteristiche negative della bomba ritieni che sia una responsabilità?
- Analizza ogni personaggio e valuta di quale libertà di scelta potrebbe godere.
- Valuta poi quali conseguenze avrebbe un comportamento diverso di ogni personaggio.
- Chi rappresentano i personaggi nel mondo reale?

Anche in questo caso è utile "collegarsi" al mondo reale e stimolare a dare un "nome e cognome" ai personaggi della storia; questa fase può svolgersi in due tempi.

In un primo momento (al semplice scopo di chiarire a cosa la storia "ammiccava") si può chiedere ai partecipanti quali ritengono essere i passaggi che un bene (neutro dal punto di vista etico) di uso comune (i pomodori, le patate, i materassi...) subisce per arrivare da chi lo produce fino a noi (collegando ogni passaggio a uno dei personaggi della storia).

In un secondo momento si richiede la stessa operazione su un bene di uso comune (possibilmente individuato dagli stessi partecipanti) che invece abbia alle spalle una storia poco pulita (i palloni, le banane, le scarpe sportive...).

III fase: POTERE DEL CONSUMATORE

La terza tappa si concentra sull'obiettivo primario del gioco che consiste nell'individuare se il consumatore finale ha possibilità di influenzare i mercati delle merci condizionandoli con le proprie scelte. E, se si conviene che questo potere esiste, manifestare che a esso è indubbiamente collegata una responsabilità individuale. Ci si concentrerà quindi in particolare sul personaggio di Rudi (la guardia forestale) in quanto simbolicamente rappresenta il consumatore finale di un prodotto.

- Quale criterio di scelta ha utilizzato RUDI?
- Ritieni che sia un criterio giusto?
- Ritieni che Rudi fosse informato della presenza dell'acido fenilico? Se pensi di no, ritieni che sarebbe un suo dovere informarsi?

Rudi, nella storia, sceglie il prodotto utilizzando il criterio di scelta più semplice: miglior rapporto qualità/prezzo, indipendentemente da ogni motivazione di tipo etico. Sarà interessante notare quale giudizio è stato dato su di lui durante il gioco, sulla sua acriticità e se questa ha influenzato il giudizio complessivo sul personaggio o se piuttosto è stata ritenuta una modalità di consumo diffusa e quindi giustificabile (tanto più se il sentire comune dei partecipanti è orientato a credere ad una scarsa incisività delle scelte individuali su un sistema complesso come quello commerciale).

Da quanto emerge dalla storia non abbiamo dati per sapere se Rudi avesse modo di conoscere la presenza di un inquinante nella bomba ne', ammesso che ne avesse modo, se ne conoscesse gli effetti (e questi due elementi indubbiamente incidono sulla sua responsabilità).

Nel debriefing possiamo quindi giocare a modificare la storia sulla base di queste due nuove variabili: