

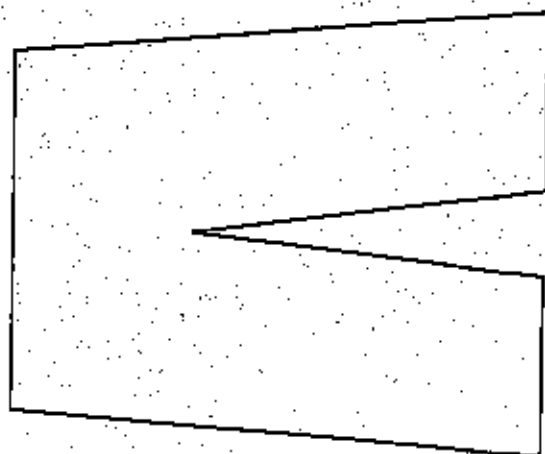
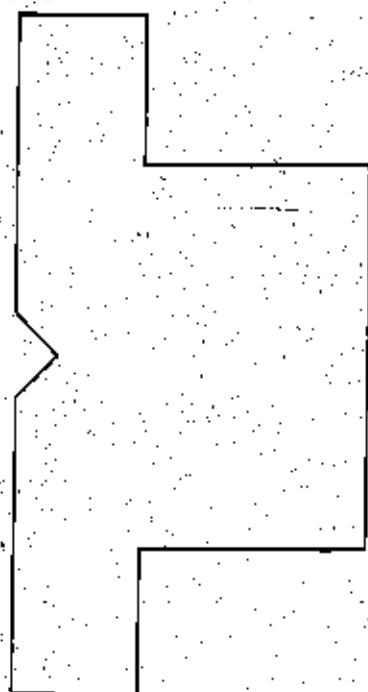
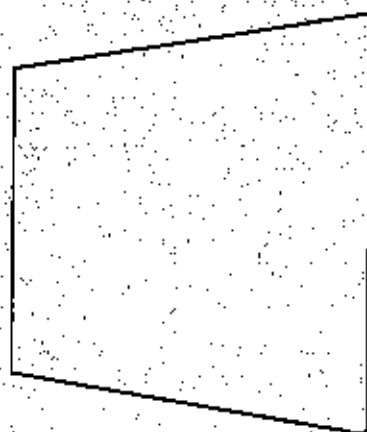
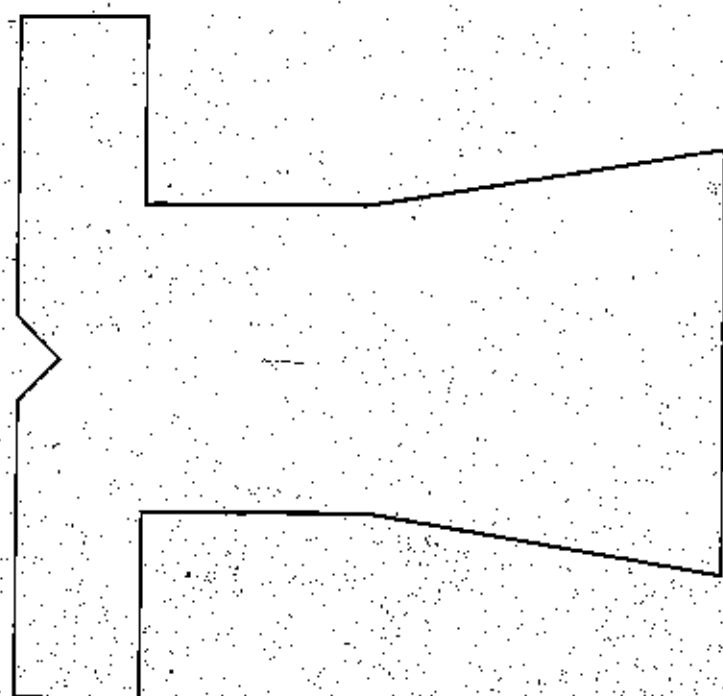
# Nei panni degli altri

**Gioco di simulazione sul mercato internazionale  
dei tessili e dell'abbigliamento.**

Piera Gioda - Edoardo Daneo  
in collaborazione con Valter Baruzzi

**DA : "UNA MODA MONDIALE",  
EDITRICE CONSUMATORI**

## Cartamodelli



# Gioco "nei panni degli altri"

## **Argomento:**

Le relazioni commerciali tra i Paesi industrializzati e i Paesi fornitori di materie prime, con particolare riferimento all'industria tessile e dell'abbigliamento.

## **Obiettivi:**

Comprendere perché ed in che modo le relazioni commerciali influiscono sulle economie nazionali.

## **Concetti chiave:**

Risorse naturali, risorse tecnologiche, mercato: domanda e offerta, costo del lavoro, marchio di fabbrica, strategie di produzione (joint-venture, produzione per conto terzi, buy-back, licensing, zone di libera produzione), strategie di marketing, indebitamento, importazione ed esportazione, criteri e forme di pagamento, concorrenza e protezionismo, ricerca di un equilibrio mondiale.

## **Dinamiche implicate:**

Lavoro di gruppo. Strategia, astuzia, capacità di instaurare relazioni.

## **Numero di partecipanti:**

18-20 giocatori (divisi in 5 o 6 gruppi); 1 animatore; 1 collaboratore per la gestione della banca.

## **Età minima dei giocatori:**

15 anni.

## **Durata del gioco:**

Almeno 1 ora + 1/2 ora per la discussione.

## **Spazio necessario:**

Un ampio locale, 7 piani di lavoro (uno per gruppo + uno per il banchiere).

## Introduzione

Alcuni Paesi tra i più poveri del mondo detengono risorse determinanti per il mercato dei prodotti tessili: alcuni sono produttori di cotone o di lana, altri dispongono di manodopera a basso costo. Le nazioni che dipendono in gran parte dalle esportazioni di materie prime o dalla presenza sul loro territorio di multinazionali vedono la loro economia, e di riflesso le condizioni di vita della popolazione, in balia delle regole del commercio internazionale. Tali regole continuano, oggi, ad aggravare la povertà dei più deboli.

Ogni sforzo intrapreso dai Paesi del Sud nel mondo per migliorare la propria situazione economica è immediatamente ridotto a zero dal carico del debito, dai prezzi troppo bassi del mercato internazionale delle materie prime, spesso dominato da poche e potenti multinazionali e dall'instabilità politica interna.

Questo gioco di simulazione, concepito nell'ambito dell'esperienza educativa del CISV di Torino (organismo non governativo di volontariato internazionale che da anni svolge attività di informazione, educazione alla mondialità ed alla interculturalità utilizzando come strumenti privilegiati i giochi di simulazione e di ruolo), ha lo scopo di far conoscere, almeno in parte, il funzionamento dell'attuale sistema commerciale, con particolare riferimento al settore tessile: chi trae profitto, quali strategie commerciali vengono adottate, chi risulta svantaggiato.

## Sistemazione nei gruppi

Il gioco si deve svolgere in un locale sufficientemente spazioso per consentire la sistemazione di un massimo di sei gruppi costituiti da 3-6 giocatori ciascuno.

Se il numero dei giocatori non supera le 15-20 unità, conviene organizzare i gruppi secondo la tabella 1: è necessario comunque che vi siano almeno 5 gruppi diversi ed almeno un gruppo deve poter disporre delle risorse di livello A. (cfr. Preparativi)

Ogni gruppo deve avere a disposizione un piano di lavoro separato dagli altri. Il banchiere deve disporre di un tavolo.

## Materiale necessario

- 6 buste formato A4
- 2 tabelloni con il diagramma delle forme (cfr. Allegato)

- una serie di banconote da L. 250.000
- stoffa (in tagli più o meno grandi, a partire da un minimo di 20x30 cm)
- spille da balia e perline di vetro colorato che possono essere inserite nella spilla stessa
- 4 paia di forbici: 2 con filo a zig zag, 2 normali
- 2 set completi di cartoncino: ogni set è formato dai quattro modelli stilizzati, realizzati in cartoncino
- 2 set completi in carta velina: ogni set è formato dai quattro modelli stilizzati, realizzati in carta velina
- 12 pezzi di gesso da sartoria o matite
- 2 righelli
- bollini adesivi rossi e bianchi (almeno 30 per colore)
- pennarelli colorati
- un giornale murale (è sufficiente un cartellone bianco)
- alcuni post-it da affiggere sui capi stilizzati nel diagramma delle forme per variarne il prezzo
- materiale di scorta da affittare o cedere ai Paesi (forbici in plastica, ritagli di stoffa, qualche pezzetto di gesso, matite).

## **Preparativi**

Convien realizzare due tabelloni con il diagramma delle forme: uno dovrà essere appeso e rimanere alla portata dei giocatori per tutto il tempo, l'altro sarà a disposizione del banchiere per i controlli necessari.

Il materiale sopra elencato va suddiviso in diversi insiemi di risorse.

### **Livello A:**

4 forme in cartone (una per ciascun tipo) più due forme in carta velina (un vestito ed un paio di pantaloni), un paio di forbici a zigzag, un paio di forbici normali, 4 gessi (o matite), un pezzo di stoffa formato A4, pennarelli colorati, bollini adesivi rossi, 6 banconote.

### **Livello B:**

6 pezzi di stoffa, due forme in carta velina (maglietta e gonna), 1 righello, bollini adesivi bianchi, 2 banconote.

### **Livello C:**

10 pezzi di stoffa, 2 gessi, 10 spille da balia e perline colorate, 2

banconote. Ogni gruppo riceve una scheda di informazioni che illustra la situazione del suo Paese e le condizioni del settore tessile (cfr. Allegati).

**Tabella 1**

| <b>Paesi</b> | <b>N° giocatori</b> | <b>Risorse</b> | <b>Altri nomi possibili</b> |
|--------------|---------------------|----------------|-----------------------------|
| Italia       | 23                  | A              | Inghilterra                 |
| U.S.A.       | 23                  | A              | Francia                     |
| Thailandia   | 6                   | B              | Pakistan                    |
| Mauritius    | 6                   | B              | India                       |
| Bangladesh   | 3-4                 | C              | Sudan                       |
| Mali         | 3-4                 | C              | Egitto                      |

### **Animatori**

Sono necessari due animatori:

-uno, il direttore, coordina e dirige il gioco. Deve osservare gli sviluppi del gioco e può modificarne l'andamento introducendo elementi nuovi. Inoltre dirige la discussione al termine della partita.

-l'altro svolge la funzione di banchiere e deve munirsi di carta e penna per annotare i guadagni e le perdite di ogni gruppo. La sua funzione è quella di controllare le forme realizzate dai giocatori, accettare solo quelle conformi al modello e pagare il controvalore di mercato. Inoltre, al termine di ciascuno dei 3 round previsti, esige il pagamento dei costi di manodopera da parte di ogni gruppo (cfr. Svolgimento del gioco).

Il banchiere può attivare forme di finanziamento e di credito o stipulare contratti di affitto di tecnologia o materia prima con i singoli gruppi.

Se l'animazione è svolta in una classe si può coinvolgere l'insegnante, invitandolo a ricoprire il ruolo di "Polizia internazionale" (che sovrintende alla correttezza dei rapporti tra Paesi) e di Ministro delle Finanze di tutti i Paesi, incaricato di riscuotere il costo del lavoro (cfr. Sotto).

## **Svolgimento del gioco**

1. Dividere i giocatori in 5 o 6 gruppi e sistemare ogni gruppo intorno ad un tavolo, fornendo ad ognuno una busta contenente il materiale ed il foglio di istruzioni che gli compete. Appendere ad una parete il diagramma delle forme. Ad ogni forma viene attribuito un prezzo con un post-it (vestito 1.000.000, pantaloni 700.000, camicia 300.000, gonna 100.000).
2. Leggere ai giocatori l'obiettivo e le regole del gioco: "L'obiettivo di ciascun gruppo è quello di accumulare la maggior ricchezza possibile utilizzando il materiale ricevuto. Si produce ricchezza fabbricando i capi di abbigliamento stilizzati nel diagramma delle forme; ogni forma ha un determinato valore che viene scambiato in denaro quando essa viene consegnata al banchiere. Ogni gruppo può fabbricare tutte le forme che vuole: più ne fa e più diventa ricco. Si potrà lavorare per tre anni (ogni anno corrisponde a 15-20 minuti di gioco)".

**Vi sono quattro regole da rispettare:**

- a) Tutti i modelli devono essere ritagliati facendo uso delle forbici, e devono avere esattamente la forma e le dimensioni indicate nel diagramma affisso alla parete. Il banchiere è tenuto ad eseguire dei controlli.
- b) Si possono utilizzare esclusivamente i materiali forniti.
- c) E' vietato utilizzare la forza fisica nel corso della partita.
- d) Il direttore del gioco ha il diritto di intervenire in ogni disputa o discussione.

N.B. Per maggior chiarezza la "consegna" e le regole possono essere affisse su una parete del locale.

3. All'inizio della partita molti giocatori, sconcertati, faranno

domande del tipo: «Dove possiamo reperire le forbici, i gessi...?

Possiamo affittarli, fare scambi? A cosa servono le spille da balia e le perline?».

È bene evitare di dare risposta a queste domande: il direttore può ripetere le regole del gioco o restare in silenzio.

Dopo qualche minuto di incertezza i giocatori cominceranno ad aggirarsi per il locale e a tentare qualche scambio: l'iniziativa deve comunque venire da loro.

## Il costo del lavoro

Al termine di ognuno dei tre periodi di gioco, ogni gruppo dovrà corrispondere al banchiere una somma fissata dal direttore del gioco. Questa somma corrisponde al costo del lavoro (salari, previdenza, spese assicurative, ecc.), sostenute dai produttori di tessili nel proprio Paese.

Dal momento che ogni partita si evolve in maniera differente a seconda delle regole aggiuntive adottate e della intraprendenza dei partecipanti, è pressoché impossibile stabilire a priori l'ammontare del costo del lavoro. Sarà il banchiere, tenuto conto delle vendite effettuate dai singoli gruppi sino ad allora, a decidere l'esatto ammontare del dovuto. In linea generale si supponrà che il costo del lavoro dei gruppi di livello C corrisponda a circa il 5% e quello dei gruppi B al 10% del costo del lavoro dei gruppi A. Inoltre l'andamento del costo del lavoro dei gruppi A e B sarà fortemente crescente, mentre quello del gruppo C tendenzialmente costante.

Una possibile tabella può essere la seguente:

| Dopo 1° round   | Dopo 2° round | Dopo 3° round |
|-----------------|---------------|---------------|
| Paesi livello A |               |               |
| 10.000.000      | 15.000.000    | 20.000.000    |
| Paesi livello B |               |               |
| 1.000.000       | 1.500.000     | 2.000.000     |
| Paesi livello C |               |               |
| 500.000         | 500.000       | 500.000       |

L'attività di fabbricazione delle forme e di scambi commerciali può proseguire per 45 minuti o 1 ora a seconda dell'interesse e delle iniziative di gruppo.



## **Suggerimenti per il direttore del gioco**

### **Seguire lo svolgersi degli eventi**

Osservare attentamente le strategie di gioco di ogni gruppo. Probabilmente i gruppi di livello A cominceranno subito a produrre, ma si troveranno ben presto senza stoffa e cercheranno di acquistarla o scambiarla con altri gruppi. E' facile che all'inizio i gruppi che dispongono di molta stoffa la cedano a basso prezzo pur di acquisire gli strumenti necessari al lavoro. Può essere utile prendere nota del costo che assumono i materiali di gioco nel corso della partita: può essere un buon punto di partenza per la discussione finale. E' possibile anche chiedere ai singoli gruppi di registrare su un foglio di carta gli scambi ed i prezzi realizzati.

### **Stimolare l'attività**

Può darsi che alcuni gruppi si sentano impotenti e trascurati: per incoraggiarli a prendere l'iniziativa il direttore può dare loro qualche informazione in più o creare situazioni nuove, simili a quelle che si vengono a creare nel mondo reale (cfr. Allegato).

Alcuni esempi:

### **Modificare i valori di mercato**

Comunicare che i gusti del mercato internazionale della moda fanno aumentare o scendere di prezzo alcuni modelli: ad esempio il vestito lungo da donna può diminuire di valore, mentre la gonna aumentare di prezzo. Questo in realtà si verifica allorché cresce la domanda di un certo bene ed alcune industrie si trovano sprovviste di tecnologie adatte a soddisfare i nuovi gusti. Il banchiere deve essere tempestivamente informato dei cambiamenti.

### **Aumentare la dotazione di materia prima o di tecnologia**

Il direttore può fornire ad uno dei gruppi un certo quantitativo di materia prima (stoffa) o annunciare al mondo l'aumento di produzione di stoffa in un determinato Paese. Questa variabile è utile quando nel gioco si verifica l'esaurimento di scorte di stoffa: si possono infatti verificare modifiche notevoli nei rapporti tra i gruppi.

### **Ricorrere alle spille da balia ed alle perline**

Due gruppi hanno in dotazione questa risorsa, ma non ne conoscono l'utilità. Il direttore del gioco può convocare all'annuale presentazione della moda stagionale a Parigi rappresentanti dei gruppi di livello A e dare loro questa notizia: "Le recenti sfilate hanno permesso di determinare che la moda mondiale proporrà i capi di abbigliamento corredati da spille di perline. Il mercato è disposto ad assorbire la totalità di questi capi, pagando il doppio o il triplo del loro valore".

Si può usare questa variabile per simulare l'abitudine da parte dei creatori di moda di attingere all'immaginario del Sud come deposito di colori, linee e stili che, decontestualizzati, smarriscono i significati che hanno nei luoghi d'origine e vengono commercializzati con marchi occidentali.

Normalmente i Paesi che sono in possesso delle informazioni riservate cercheranno di ottenere le spille da balia e le perline a basso prezzo e riusciranno a realizzare profitti rilevanti.

### **Suggerire il licensing**

Il direttore potrà, nel caso che i gruppi non si siano già attivati in tal senso, suggerire verbalmente ai gruppi A di produrre capi di abbigliamento in altri Paesi cedendo etichette rosse per un corrispettivo in denaro o in prodotti. I Paesi che accetteranno stipuleranno un contratto scritto. Da quel momento in poi i costi di produzione dei Paesi di livello A resteranno costanti.

### **Suggerire il buy-back**

Vendere macchinari (forbici, forme e pennarelli) in cambio di parte della produzione ottenuta con i macchinari stessi.

### **Proporre Zone di libera produzione in Pakistan e Thailandia**

Si tratta di proporre ai Paesi A di pagare una somma di 5.000.000 ad uno di questi due Paesi. In seguito all'accordo i costi di produzione del Paese A, che si liquidano al termine di ogni round, scenderanno al livello della fascia B. In compenso i Paesi di fascia B, oltre alla somma pagata, non saranno soggetti alle carte "Campagna di boicottaggio" e "Sfruttamento minorile in...".

## **Suggerimenti per il banchiere**

Il banchiere sorveglia la dotazione di banconote, controlla le forme prodotte e paga il valore stabilito. In particolare, il banchiere pagherà il doppio del valore stabilito i capi con etichetta rossa, il prezzo stabilito per quelli con etichetta bianca, metà del valore stabilito per i capi senza etichetta, simulando così il maggior valore che assumono i capi "firmati" ed alla moda.

### **Fornire aiuti**

Il banchiere può incoraggiare alcuni gruppi durante la partita, offrendo aiuti a certe condizioni. Può, ad esempio, fornire un paio di forbici o un gessetto "extra" con l'intesa di venire ricompensato con 1/3 dei beni prodotti. Questa forma di aiuto viene spesso offerta dalla Banca Mondiale come forma di finanziamento. Difficilmente viene offerta spontaneamente dai Paesi del Nord del mondo.

### **Affittare tecnologia arretrata**

Il banchiere può affittare modelli di capi in carta o carta velina, forbici che non tagliano bene, ritagli di stoffa. Questa operazione può simulare un certo tipo di cooperazione internazionale che si sbarazza di tecnologia ormai inadeguata cercando di piazzarla o di donarla ai Paesi del Sud del mondo.

### **Prestare denaro**

È possibile introdurre il tema dell'indebitamento fissando un tasso di interesse o un rimborso in prodotti.

### **Multare i gruppi che violano le regole del gioco**

Si possono simulare le sanzioni economiche stabilite dalle Nazioni Unite nei confronti dei Paesi che violano accordi o trattati internazionali.

## Carte situazione

Il conduttore può trasmettere informazioni ai gruppi servendosi di alcune note di agenzia da affiggersi sul giornale murale.

### Catastrofe naturale in...

Un'alluvione (o un terremoto) colpisce la regione in cui vivete e distrugge i magazzini dove conservavate i filati per la tessitura ed i semilavorati. Restituite la materia prima e i prodotti che non avete ancora venduto.

### Leggi anti-immigrazione

I Paesi occidentali hanno varato misure restrittive per quanto riguarda l'immigrazione. In ogni Paese non può lavorare più di un cittadino straniero.

### Denuncia di Unicef e Amnesty International. Sfruttamento minorile in...

Si denuncia la piaga del lavoro minorile nei Paesi del Terzo Mondo: migliaia di bambini lavorano più di dieci ore al giorno in condizioni igieniche precarie e di totale sfruttamento. Vari organismi sollecitano i consumatori a boicottare i prodotti provenienti da Paesi che sfruttano il lavoro minorile.

*(N.B.: Questa notizia non ha alcun effetto sull'andamento del gioco, come purtroppo avviene spesso per certe denunce che non cambiano di molto la situazione reale.)*

### Campagna di boicottaggio

Le associazioni dei consumatori lanciano una forte campagna internazionale contro lo sfruttamento del lavoro minorile. I prodotti dei Paesi che violano i diritti umani vengono mal assorbiti dal mercato. Per 15 minuti il banchiere non ritirerà i prodotti di tali Paesi.

### Sistema fiscale

Da consegnare dopo 10 minuti di gioco ai Paesi di livello A.  
Il vostro governo ha varato una manovra finanziaria che prevede l'aumento della tassazione sui prodotti tessili dell'abbigliamento. Il Fisco vi preleva il 10% dei guadagni ottenuti con la produzione effettuata sul territorio nazionale.

### **Sistema fiscale**

Per tutti i Paesi, da affiggere sul giornale murale.

Il governo di ... (i due Paesi di gruppo B) hanno deciso delle agevolazioni fiscali per le industrie straniere che vorranno impiantare stabilimenti sul territorio del loro Paese. Il Fisco preleverà solo l'1% dei guadagni ottenuti con la produzione in loco.

### **Tecnologie labour intensive**

Per i Paesi di livello A, da consegnare dopo 20 minuti di gioco.

I vostri creatori di moda hanno ideato un nuovo tipo di tessuto multicolore che sicuramente vi aprirà nuove possibilità sul mercato.

I modelli realizzati con questo nuovo tessuto colorato vengono pagati dalla banca 2 volte tanto il valore stabilito.

L'unico problema è che questo tessuto richiede un'alta intensità di lavoro (cioè un alto impiego di manodopera), perché bisogna disegnare con i pennarelli i motivi (righe e pois) sulla stoffa.

### **Nuova tendenza**

Si elaborano idee nuove: da oggi è molto "in" che i ragazzi portino la gonna. Questo capo di abbigliamento è dunque fortemente richiesto sul mercato e viene pagato il 50% in più.

### **Contratto pubblicitario (solo per Paesi di livello A)**

Un noto giocatore di tennis è disposto a promuovere la vostra linea di abbigliamento per lo sport. Dovrete pagarlo 6.000.000, ma ricaverete dai vostri prodotti il doppio.

### **Nuovo tessuto lanciato sul mercato**

Crollano i prezzi della fibra naturale. Il nuovo materiale è stato sintetizzato negli Stati Uniti che ricevono 6 fogli di plastica. Il prezzo dei modelli costruiti con tale materiale quadruplica.

## Schede Paese

### Scheda Paesi di livello A

Siete i rappresentanti dell'industria tessile del vostro Paese.

Nel vostro Paese l'industria tessile e dell'abbigliamento rappresenta un settore molto importante dell'economia.

Le vostre grandi aziende producono e vendono articoli di abbigliamento in tutto il mondo, grazie al prestigioso design e all'alto livello tecnologico da voi raggiunto.

#### Costo del lavoro

La manodopera attiva nel settore tessile e dell'abbigliamento del vostro Paese percepisce un salario che in media è 20 volte superiore a quello di un lavoratore di un Paese del Sud del mondo.

Alla fine di ogni round di gioco (durata di ognuno 15 minuti) dovrete detrarre dal vostro guadagno una cifra che rappresenta il costo della manodopera e che vi verrà comunicata dal direttore di gioco.

#### Marchio

I capi che portano il marchio rosso che contraddistingue gli articoli da voi prodotti possono essere venduti ad un prezzo superiore, perché il vostro marchio prestigioso è garanzia di qualità e invoglia i consumatori all'acquisto.

Per questo motivo i capi che voi consegnate alla banca con un bollino rosso vi verranno pagati il doppio del loro valore.

### Scheda Paesi di livello B

Siete i rappresentanti dell'industria tessile del vostro Paese.

Nel vostro Paese l'industria tessile e dell'abbigliamento rappresenta da qualche anno un settore molto importante dell'economia.

#### Composizione della forza lavoro

La vostra popolazione è formata in gran parte da giovani, donne e bambini. Molti minori lavorano senza tutela sindacale e senza alcuna sicurezza nelle fabbriche. Ma i rischi per le aziende sono estremamente bassi, grazie ad una legislazione lacunosa e permissiva.

#### Costo del lavoro

La manodopera attiva nel settore tessile e dell'abbigliamento percepisce un salario piuttosto basso, che corrisponde al 10-20% dei salari percepiti in settori affini nei Paesi industrializzati.

Alla fine di ogni round di gioco (durata di ognuno: 15 minuti) il vostro Paese dovrà sottrarre dal proprio guadagno una cifra dovuta al costo della manodopera. L'ammontare della somma vi verrà comunicata dal banchiere del gioco.

#### Etichetta

Tutti i capi da voi prodotti devono essere contrassegnati da un bollino bianco. Infatti la legislazione internazionale impone l'obbligo di etichettare e contrassegnare la merce al momento della consegna alla banca.

### Scheda Paesi di livello C

Siete i rappresentanti dell'industria tessile del vostro Paese.

L'economia del vostro Paese si basa in gran parte sull'esportazione di materie prime. In particolare voi producite con il sistema della monocultura soprattutto cotone.

#### Costo del lavoro

La manodopera attiva nel settore tessile e dell'abbigliamento percepisce un salario piuttosto basso, che corrisponde al 10-20% dei salari percepiti in settori affini nei Paesi industrializzati.

#### Etichetta

Tutti i capi di abbigliamento prodotti devono essere contrassegnati da un bollino bianco. Infatti la legislazione internazionale impone l'obbligo di etichettare e contrassegnare la merce al momento della consegna alla banca.

## Discussione

Di seguito proponiamo alcune domande per iniziare la riflessione dopo il gioco.

1. Quali sensazioni avete provato durante il gioco, come vi siete sentiti?
2. Il gioco che abbiamo sperimentato si propone di rappresentare, attraverso un modello molto semplificato, il mercato mondiale dell'abbigliamento e del settore tessile. Quali variabili vi sembrano entrare in gioco? (Tecnologia, Manodopera, Materie prime, ecc.).  
Che cosa rappresentano nella realtà i materiali usati durante il gioco?
3. Quali le variabili che non sono state prese in considerazione nel gioco? (Gli Stati sono considerati come un tutt'uno mentre esiste un centro ed una periferia all'interno di ogni nazione; non si può ricorrere al licenziamento, non vi sono azioni sindacali, protezionismo doganale, ecc.).