

Il paesaggio come bene comune (e un esempio di gioco per imparare a gestire i beni comuni)

Arnaldo “Bibo” Cecchini

Docente di Teorie urbanistiche

Presidente del Corso di Studi in Pianificazione Territoriale, Urbanistica e Ambientale e

Vice-Presidente della Facoltà di Architettura Facoltà di Architettura di Alghero

Università di Sassari

Un bene comune (*Common Goods or Common-Pool Resource*) è un *bene*, ovvero un oggetto o un insieme di oggetti che serve - in qualche modo o per qualche aspetto - a soddisfare delle necessità (dei *bisogni*¹) o dei desideri, che ha la caratteristica di essere *rivale* (ovvero la sua fruizione da parte di qualcuno riduce la possibilità di un altro di fruirne) e *non escudibile* (ovvero è impossibile o difficile impedirne la fruizione o è impossibile o difficile farne pagare il prezzo a chi a chi vuole fruirne)².

In molti sensi il paesaggio si può intendere come bene comune.

In molti sensi, ma non in tutti.

In alcuni sensi: infatti tutto dipende dalla “modalità di fruizione”: ad esempio se ci limitiamo a contemplarlo da lontano esso è un “bene pubblico puro” e – entro certi limiti – è ancora un bene pubblico se ci inoltriamo al suo interno per passeggiare (e qui, in realtà, dipende dalle modalità con cui le passeggiate sono ammesse; ma ci sono molti sensi in cui il paesaggio (una volta che l’abbiamo definito e “nominato”) assume la caratteristica di un “bene comune”).³

Come dicevamo un *bene* è un oggetto o un insieme di oggetti che serve - in qualche modo o per qualche aspetto - a soddisfare delle necessità, dei bisogni o dei desideri; necessità non è esattamente la stessa cosa di bisogno, ed è abbastanza diverso da desiderio; necessità, bisogni e desideri forse non stanno del tutto dentro il concetto di utilità (che spesso viene definita come la soddisfazione che si ha dal consumo di un bene per soddisfare un bisogno).

Vorrei provare ad argomentare la tesi secondo cui il paesaggio è un bene comune nel suo insieme, un insieme che tuttavia mette insieme ogni tipo di bene (potremmo dire ogni ben-di-dio): beni pubblici e privati, beni comuni e beni di club.

1 Non è semplicissimo definire cosa sono i bisogni, il loro rapporto con la storia e la biologia, la psicologia e la sociologia; una visione meccanicistica dei bisogni definisce una gerarchia dei bisogni, seguendo l’approccio di Maslow - Maslow A.H. (1957) *Motivation and Personality* Harper & Brothers, 1954 (tr. italiana 1980, *Motivazione e personalità* Armando 1992) che distingue tra bisogni di base (che potremmo chiamare necessità) e bisogni più sofisticati (che in qualche modo si apparentano ai desideri).

2 È opportuno notare che: in primo luogo la classificazione che proponiamo è “estrema”, è molto raro che le caratteristiche di escludibilità e rivalità siano possedute per intero, sicché invece di avere delle caselle potrebbe essere interessante proporre un piano con un diverso valore dei beni rispetto a queste due dimensioni; in secondo luogo questa è una delle tante classificazioni possibili, altre classificazioni, ad esempio (con riferimento non al consumo, ma al valore): beni materiali o immateriali, beni relazionali (posizionali o reticolari), e si può entrare più in dettaglio rispetto alla nostra classificazione, considerando non solo il consumo, ma anche la produzione o l’erogazione, la distribuzione e la gestione (beni di merito o di demerito, beni pedaggio, beni in concessione, ...) o il tipo di uso (strumentali o di consumo, a utilizzo singolo o ripetuto, ...). Si veda ad esempio: Varian H.R. *Intermediate Microeconomics* W. W. Norton and Company 1987 (tr. italiana *Microeconomia* Edizioni Cafoscarina, Venezia 1998)

3 La nozione di bene pubblico in questa accezione si deve a Samuelson: Samuelson, P.A. (1954), *The Pure Theory of Public Expenditure*, in “The Review of Economics and Statistics”, vol. XXXVI, n. 4, novembre, pp. 387-389.

Scrivendo “nel suo insieme”, voglio intendere che, qualunque sia l’entità che chiamo paesaggio (e può darsi che questa entità sia riconosciuta da alcuni individui o da altri, da alcuni gruppi o da altri), esso è – in generale, costituita da diversi, e variabili nel tempo, tipi di beni; ma chi riconosce questa entità –in qualche modo – la vede come bene, un bene che per le sue caratteristiche è in generale molto rivale e abbastanza non escludibile.

Sottolineo il rilievo che ha il riconoscimento da parte di “qualcuno” di una parte di un territorio, il fatto che esso venga dotato di un senso, di un’interpretazione, che non sia “vuoto” in nessun senso, trasforma questo territorio in paesaggio⁴.

Del paesaggio fanno parte beni pubblici⁵: ovvero beni che hanno la caratteristica di essere non rivali e non escludibili, ad esempio, l’abbattimento dei gas serra, le trasmissioni radio o televisive via etere in chiaro, la profilassi per la prevenzione di epidemie, l’illuminazione pubblica, i fari; nel nostro caso – come abbiamo detto - *la visione della configurazione fisica di un paesaggio*.

Del paesaggio fanno parte beni privati: ovvero beni che hanno la caratteristica di essere sia rivali sia escludibili, come ad esempio sono le merci e i servizi di ogni tipo, tra cui le attività produttive che si svolgono all’interno del paesaggio che contempliamo: *dall’agricoltura alla vendita di cartoline, ai campeggi e rifugi, al servizio fornito dalle guide*.

Del paesaggio fanno parte *beni comuni*: ovvero – come sappiamo - beni che hanno la caratteristica di essere rivali, ma non escludibili, come i sistemi di irrigazione, l’atmosfera, il suolo, l’acqua; nel nostro caso potrebbe trattarsi *delle foreste e dei pascoli o della pesca e della caccia*⁶.

Del paesaggio fanno parte beni di *club*: ovvero beni che hanno la caratteristica di essere non rivali, ma che sono escludibili, come ad esempio la TV satellitare, l’appartenenza ad un club, il *copyright*; nel nostro caso potremmo pensare ai *circoli naturalistici*⁷.

Il paesaggio mette insieme questi diversi tipi di beni, nel senso che tutti questi beni si intrecciano a formare il paesaggio, a determinarne l’evoluzione, a costruirne l’identità.

Comunque si delimiti una parte di territorio, il paesaggio è il risultato delle attività che in questa parte di territorio si svolgono, attività che investono i vari tipi di beni che in questo territorio si vi sono e si producono e che tra di loro interagiscono, beni il cui carattere può mutare nel tempo (beni comuni che divengono privati o beni pubblici che divengono beni di club, o ...) e attività che trasformano il paesaggio temporaneamente o stabilmente, che formano nuovi paesaggi, a volte che inventano dei paesaggi nuovi; il paesaggio cambia fisicamente, ma cambia anche la sua percezione, anzi le sue molte percezioni che convivono, così come sono diversi punti di vista a seconda del ruolo economico, della condizione sociale, del livello culturale, dell’osservatore, e anche i punti di vista cambiano e si moltiplicano.

4 Si veda Gambi L. (2008) *La cognizione del paesaggio, Scritti di Lucio Gambi sull’Emilia Romagna e dintorni*, a cura di Maria Pia Guermandi e Giuseppina Tonet, Bononia University Press 2008.

5 Sui beni pubblici si veda anche Buchanan J.M. *The Demand and Supply of Public Goods*, Chicago, 1968; “secondo la definizione, un bene o servizio pubblico puro, è disponibile per tutti i membri della comunità in ugual misura. Quando una singola unità del bene è prodotta, fornisce una molteplicità di unità di consumo, che sono in qualche modo, tutte uguali. Una volta prodotte, non sarà possibile escludere nessun individuo dal godimento (positivo o negativo) della sua disponibilità. Questa definizione è altamente restrittiva ...” pag. 49

6 Sui beni comuni (o risorse comuni, *Commons goods*) si veda Olstrom E. (1990) *Governing the Commons. The Evolution of Institutions for Collective Action* Cambridge University Press 1990 [trad. italiana *Governare i beni collettivi* Marsilio].

7 Sui beni di *club*, che alcuni definiscono anche monopoli (naturali o artificiali), si veda Buchanan J.M. (1965) *An Economic Theory of Clubs*, “Economica”, 32, 125, February 1965 [tr.italiana in: Buchanan, J.M. *Stato, mercato e libertà* (tr.italiana Istituto Bancario San Paolo di Torino - il Mulino 1989 pag.147 sgg.)]

Il paesaggio mette insieme questi diversi tipi di beni, soprattutto nel senso che questi diversi beni e le attività che li producono costruiscono, a volte in modo “spontaneo un paesaggio, ma per mantenere nel tempo le caratteristiche di un paesaggio, la sua” la qualità”; l’interazione tra questi beni devono essere governate e gestite; insomma il “bene comune paesaggio” è anche (sovente soprattutto) il frutto, l’esito di questo governo e di questa gestione. Ciascun tipo di bene (e di attività necessaria per renderlo disponibile) ha delle regole “interne” che governano la sua produzione, la sua trasformazione, il suo uso; queste attività co-evolvono, producendo il paesaggio.

Ma questa co-evoluzione provoca cambiamenti di vario tipo e sovente, come l’evoluzione di alcune delle attività che la producono, è di tipo *bottom-up*; ma anche se non c’è una sottostante “razionalità intenzionale” nelle relazioni tra i diversi beni e le attività che costruiscono il paesaggio, solo se vi è una coerenza tra di essi o se vi è un coordinamento intenzionale, questa co-evoluzione produce un paesaggio che “ci piace”, un paesaggio che val la pena di “difendere” e di “conservare”: altrimenti l’esito possibile, anzi quello probabile è un “brutto” paesaggio, o la distruzione del paesaggio; una volta che un “bel paesaggio si è costruito l’intenzionalità diventa sempre più necessaria per mantenerlo.

Come non ho mai ben capito dove stesse il punto di consistenza della polemica tra *gouvernement* e *governance* (ma sarà perché abituato a leggere un po’ il filosofo italiano Antonio Gramsci della differenza tra dominio ed egemonia avevo un poco nozione⁸), così non mi ha mai molto appassionato la diatriba “dal basso” vs: “dall’alto”; mi è capitato di scrivere⁹:

Come si gestiscono i sistemi sociali? Da qualche tempo si polemizza aspramente con gli approcci “hard”, contro il governo forte (chi non contrappone l’ottima *governance* al pessimo *gouvernement*?), contro i meccanismi *top-down*.

Ma è proprio sempre così? Il sistema produttivo agricolo cinese o egizio era forse del tutto inefficiente per il fatto di essere centralizzato e basato sul “comando e controllo”? La costruzione dell’Airbus A380 è avvenuta sulla base della capacità di auto-organizzazione della migliaia di operai e tecnici coinvolti? E le piramidi? E la grande muraglia? E la sconfitta dei nazisti da parte dell’Armata Rossa? E lo sbarco in Normandia? E la forma urbana di Washington? Laddove vi è una finalità esplicita e definita e serve un’organizzazione coerente e strutturata l’approccio “dall’alto” è inevitabile: almeno fino ad un certo punto. Ma chi può anche solo discutere il fatto che molti sistemi reali (anche i sistemi sociali) hanno la capacità di produrre comportamenti autonomi, di esibire proprietà emergenti, di auto-organizzarsi, di costruirsi?

Un “buon governo” sa muoversi in modo da assecondare o contrastare – a seconda degli obiettivi e dei contesti – i processi spontanei: qual è infatti la parola greca per “nocchiero”? E come negare che navigare è un processo molto “*top-down*” che si muove molto dentro processi “*bottom-up*”?

È quasi un truismo dire che il paesaggio è una “costruzione” umana anche quando è completamente “naturale” dal punto di vista fisico (in questa cosa la costruzione del

8 L’infausta introduzione del termine *governance* nel nostro Paese è – a mio avviso – segno di provincialismo; si veda Cecchini A. (2008) “Gli *idola*: un po’ di malattie sociali e metodologiche che ci impediscono di conoscere il passato e di prevedere il futuro” in Brusa A. e Cajani L. (a cura di) *La Storia di tutti* Carocci 2008; si veda inoltre Gramsci A. (2007) *Quaderni dal carcere* vol. 4 quaderno 9 Miscellanea e note sul Risorgimento italiano (orig. XIV 1932) Einaudi.

9 Cecchini A. (2008) cit.

paesaggio è semplicemente il suo riconoscimento, il dargli senso); anche quando il paesaggio “naturale” non lo è, e non lo è in modo inequivocabile, tuttavia le percezioni al proposito di quel paesaggio, dipendono dalle persone, dai gruppi e dai contesti, percezioni che anche esse evolvono; definire il paesaggio è sempre difficile e ha bisogno di accogliere diversi punti di vista, di farli “reagire”.

In fondo il volo di Icaro è meno importante del paesaggio.¹⁰

O invece ragionare e pensare sono molto più importanti del paesaggio¹¹.

Se poi ci si pone direttamente, consapevolmente ed esplicitamente il problema di:

riconoscere giuridicamente il paesaggio, stabilire e attuare politiche paesaggistiche volte alla protezione, alla gestione, alla pianificazione dei paesaggi, avviare procedure di partecipazione del pubblico, delle autorità locali e regionali e degli altri soggetti coinvolti, integrare il paesaggio nelle politiche di pianificazione del territorio, urbanistiche e in quelle a carattere culturale, ambientale, agricolo, sociale ed economico¹²

ovvero se si inventa e si costruisce l'oggetto paesaggio, con una sua specificità e autonomia, come da qualche decennio si fa; se si pretende, come si fa da qualche anno, di tutelarlo in quanto tale, esso va direttamente “governato”.

E, da un po' di tempo, tutti sappiamo che “governare” non necessariamente è solo un'attività *top-down*.

Un volta definito – e non è semplice – un “oggetto paesaggio”, come potremmo fare riferendoci alle unità di paesaggio:

ambiti territoriali complessi e articolati, dotati di una specifica identità storico - culturale e da un relativo grado di omogeneità e coerenza geologica e geomorfologica. L'articolazione del territorio in unità di paesaggio consente la riconoscibilità di ambiti territoriali che hanno problematiche simili in ordine alle risorse naturali, antropiche, al sistema insediativo ed allo sviluppo sostenibile¹³

la questione, rispetto al nostro tema della gestione di un bene comune, è: chi e come deve partecipare alle procedure di decisione; potremmo chiederci: qual è la comunità di riferimento? Una domanda sempre difficile e piena di dubbi anche con riferimento ad istituzioni storicamente consolidate come i comuni o gli stati o persino le associazioni, e anche per la gestione di beni di “antica” proprietà comune, ma davvero “sfumata” nel caso di un bene comune così recente e non esattamente definito come è il paesaggio.

Chi sono i soggetti coinvolti nella definizione e nella realizzazione delle politiche paesaggistiche volte alla protezione, alla gestione, alla pianificazione dei paesaggi?

Se il paesaggio va considerato un bene comune il suo governo allora la sua gestione (collettiva e partecipata) deve essere fatta dalle “comunità” di riferimento.

Ma siccome le relazioni che determinano il paesaggio evolvono, le comunità di riferimento cambiano e - per molti versi - non possono più essere solo locale (se mai lo ha potuto essere!); ma c'è di più: le comunità di riferimento cambiano anche – come è ovvio - a seconda della scala che consideriamo nel definire l'unità di paesaggio.

10 Si veda il quadro di Peter Bruegel il vecchio intitolato “Il volo di Icaro” (1558) al Museo di Belle Arti di Bruxelles.

11 Si veda il quadro di Giorgione intitolato “I tre filosofi” (1504-1505) al Museo d'Arte di Vienna.

12 Dalla Convenzione europea del paesaggio del 2000 art.5.

13 Dal Piano Territoriale di coordinamento provinciale di Bologna.

È evidente che un paesaggio di particolare pregio o un ambiente ricco di biodiversità e di endemismi non possono essere “amministrati” solo dagli abitanti del villaggio sul cui territorio si trovano e neppure dalla “contea” o dalla “Regione” o dallo Stato, a volte sono e talvolta sono anche dichiarati “patrimonio dell’umanità”¹⁴, il che rende la scelta e la definizione della “comunità di riferimento” molto difficile e incerta.

Un’altra sfida è dunque definire le comunità di riferimento, quali diritti ciascuna di esse accampa su quel territorio o su quel paesaggio, con quale legittimità, con quale coerenza: gran parte dei conflitti della storia umana sono territoriali, molti sono per territori riconosciuti e dotati di senso¹⁵, ovvero per paesaggi.

Un’altra bella sfida, anche intellettuale, è capire come i soggetti delle comunità coinvolte governano il paesaggio.

Prendiamola un po’ alla lontana.

Con una premessa: è abbastanza ragionevole pensare, lo argomenta in modo efficace Olstrom¹⁶ che il governo dei beni comuni implichi il coinvolgimento diretto delle comunità di riferimento, per cui qualche riferimento al tema della cosiddetta “partecipazione” non sarà inutile.

In un articolo, abbastanza noto, del 1969 R. Sherry propone una “scala della partecipazione” che qui riportiamo, con una traduzione; le argomentazioni che porta a favore della partecipazione possono in generale essere discusse per quanto riguarda la loro estensione a tutti i tipi di scelta politica, meno possono esserlo – come abbiamo detto - per quanto riguarda la gestione dei beni comuni.

La Sherry ritiene che la partecipazione:

è la redistribuzione del potere che rende possibile che i cittadini senza potere¹⁷, ora esclusi dai processi economici e politici vengano in futuro inclusi volutamente. È la strategia per cui questi cittadini possano avere un ruolo nel determinare come l’informazione è condivisa, gli obiettivi e le politiche vengono definiti, i proventi delle imposte allocati, i programmi messi in opera e i benefici distribuiti; insomma è il mezzo attraverso il quale essi possono produrre una riforma sociale significativa che permetta loro di condividere i benefici delle ‘società affluente’¹⁸.

Per cui né la non-partecipazione né l’adesione formale ai “trattati” o alle “carte” ufficiali (il *tokenism*) sono rilevanti per questo obiettivo, anzi in generale sono controproducenti. Come ho detto, credo che la posizione della Sherry sia un po’ troppo “estrema”: è vero che c’è un problema di coinvolgimento nel processo democratico di “coloro che non hanno”,

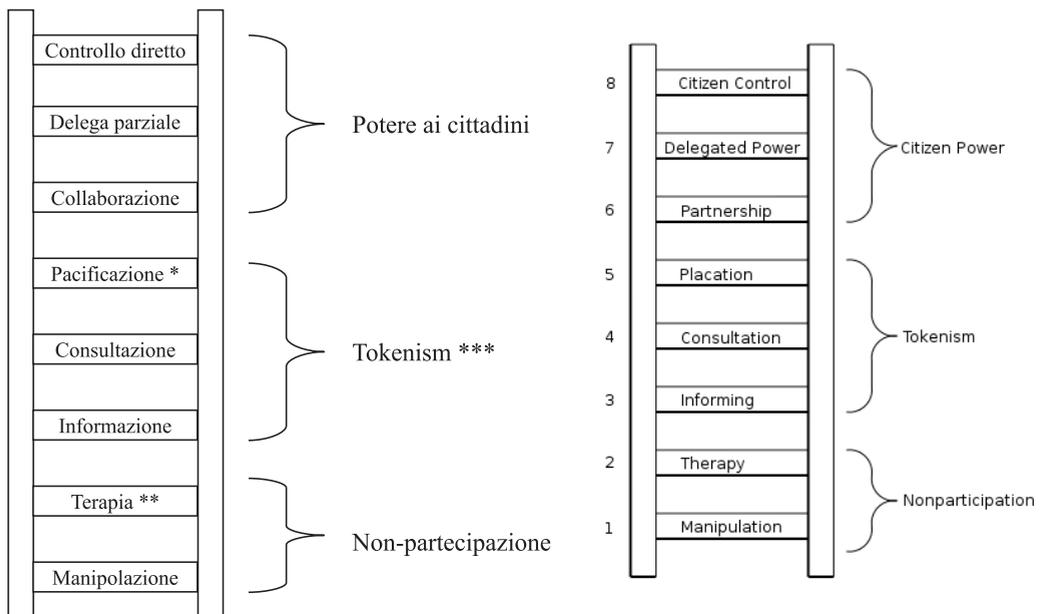
14 La scelta di divenire “patrimonio dell’Umanità dell’UNESCO come quella di diventare socio di un club di città come “I borghi più belli d’Italia” allarga, sulla base di una scelta volontaria, l’ampiezza della comunità di riferimento e dà un qualche “potere” di governo su quel bene comune ad altri soggetti.

15 Avery

16 Olstrom E. (1990) cit.

17 “Have-not citizens; più o meno quelli che Hammar chiama *denizens*: Hammar T. (1990), *Democracy and the nation state: aliens, denizens and citizens in a world of international migration* Aldershot.

18 Sherry R. “A Ladder of Citizen Participation” *JAIP Journal of the American Institute of Planners*, Vol. 35, No. 4, July 1969, pp. 216-224. “is the redistribution of power that enables the have-not citizens, presently excluded from the political and economic processes, to be deliberately included in the future. It is the strategy by which the have-nots join in determining how information is shared, goals and policies are set, tax resources are allocated, programs are operated, and benefits like contracts and patronage are parceled out. In short, it is the means by which they can induce significant social reform which enables them to share in the benefits of the affluent society.”



* Pacificazione = ovvero dare qualche contentino, delle compensazioni di scarso rilievo, una sorta di *tavor*.

** Terapia = “cura” apparente per “educare”, convincere, “far digerire”

*** Tokenism = adesione formale o superficiale a una legge, a un regolamento, una convenzione, ..., *maquillage*.

ma trovare una strategia perché essi determinino l’agenda in processi partecipativi è molto difficile.

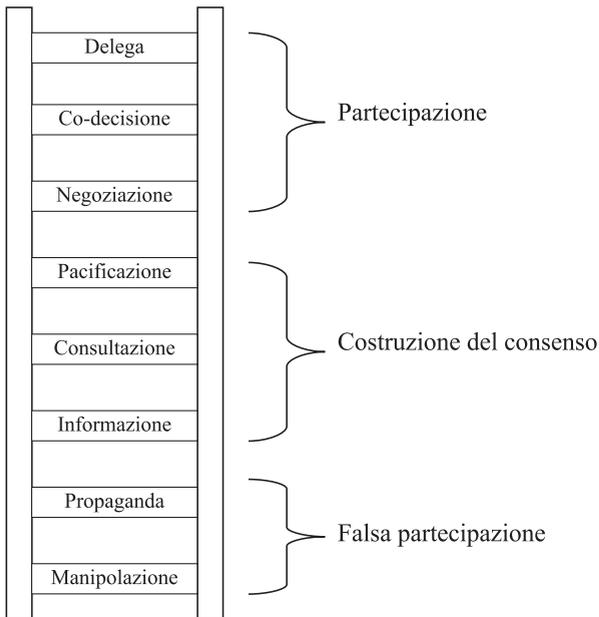
Inoltre, per quanto riguarda il rapporto tra partecipazione e democrazia (possiamo aggiungere l’aggettivo “rappresentativa” o il meno a-volutativo aggettivo “formale”), dobbiamo considerare un aspetto con attenzione: non tutti partecipano e ci sono tre gruppi in particolare che non partecipano; ci sono quelli che non partecipano perché non hanno interesse, non hanno voglia, non hanno capacità, non hanno strumenti (tra essi gli *have-not citizens* di Sherry), ci sono quelli che pensano che il “sistema” non meriti nessun coinvolgimento e che l’unico modo giusto di combatterlo sia di “chiamarsi fuori”, e ci sono quelli che non partecipano perché non hanno interesse a che siano resi trasparenti i meccanismi decisionali, i loro interessi non verrebbero salvaguardati in un processo democratico.

Vi sono processi di decisione in cui la partecipazione può non essere indispensabile (anzi), in cui non è indispensabile (anzi), in cui non serve (anzi), in cui è bene non farla.

Ciò può avvenire: o perché le norme sono consolidate e comunemente accettate, o perché i conflitti sono già stati sperimentati e già definiti, o in cui i rapporti di forza sono fissati, o in cui i conflitti sono minori, o perché esiste la possibilità di una efficace rappresentanza degli interessi collettivi direttamente da parte degli eletti.

Per questo ripenserei un po’ la scala.

Nei processi di scelta che riguardano il “bene comune paesaggio” va perseguito l’interesse di tutti i rappresentanti stabili delle comunità di riferimento e non solo di loro, ma anche degli ospiti, delle generazioni future in atto o in potenza, e deve essere sempre assicurato



uno spazio almeno all'*informazione strutturata e trasparente* verso tutti costoro ; ma spesso è utile anche la consultazione e la pacificazione: azioni e progetti, grandi e piccoli, hanno bisogno non solo di essere conosciuti, ma anche di essere approvati e sostenuti; quasi mai un progetto beneficia tutti nello stesso tempo e allo stesso grado, spesso dà vantaggi maggiori ad alcuni, comporta disagi temporanei per molti, si scontra con le aspettative di altri.

In taluni casi è bene fornire ai singoli e alle loro espressioni organizzate la possibilità di essere parte del processo di formazione del "progetto" e di *presa della decisione* sui suoi contenuti e sulle modalità della sua realizzazione: in una democrazia rappresentativa ciò non implica in generale, se non in casi eccezionali, una restituzione della "delega" ai cittadini, ma implica che il processo di costruzione delle decisioni *tenga dichiaratamente in conto in modo programmatico ed esplicito dell'opinione* espressa dai cittadini, attraverso la negoziazione e la co-decisione.

Vi è poi la questione dei livelli di coinvolgimento, del grado di riconoscimento del paesaggio: come abbiamo detto a livelli diversi si possono attribuire livelli diversi di coinvolgimento: per alcuni basterà l'informazione, per altri sarà opportuna e necessaria la negoziazione, e così via.

In generale è ragionevole pensare che per la gestione del paesaggio come bene pubblico (si pensi ad un Parco) sia necessario avviare processi di partecipazioni in senso proprio, al "gradino" della negoziazione, almeno per una parte consistente dei soggetti coinvolti.

Come scrive Viale:

Viceversa, se la tutela riesce a presentarsi come inclusione, cioè partecipazione alla costruzione, alla gestione e alla valorizzazione della risorsa protetta, l'elemento che prevarrà nell'immaginario collettivo delle comunità coinvolte sarà la percezione delle opportunità che essa offre; e i vincoli, cioè le regole della tutela, potranno essere accettati, vissuti e

rafforzati come uno strumento di valorizzazione o di potenziamento di queste opportunità. Il problema per le *autorità responsabili della tutela* e della gestione di un'area protetta, per quanta attiene al capitolo fondamentale dei *rapporti con le comunità locali*, a quello di portarle a *promuovere e condividere una progettualità* intrinsecamente legata alla attuazione e al rafforzamento della tutela. Il problema della tutela si sposta quindi "a monte" di essa, nella promozione e condivisione di questa progettualità e, ancor più, nella definizione di che cosa si debba intendere per progettualità legata alla tutela della risorsa.

Basta enunciare in questi termini la questione per accorgersi immediatamente del fatto che i problemi delle comunità che insistono - in tutto o in parte - su un'area protetta, che sono problemi di tutela dei diritti delle popolazioni che vive su, a in, un territorio, anticipano ed esibiscono nella loro interezza i termini della questione planetaria della sostenibilità...¹⁹

In ogni caso, per tutti i livelli, occorre definire una strategia comunicativa capace di raggiungere in modo efficace i destinatari: essi vanno dunque chiaramente identificati ed ogni sforzo deve essere fatto per comunicare con loro in modo efficace, ricevendo segnali chiari che il messaggio è arrivato ed è stato compreso in modo corretto. In questo senso è bene guardarsi da ogni forma di pregiudizio: non è la modernità del mezzo di comunicazione a garantirne di per sé l'efficacia: vecchi *media* possono essere efficacissimi in particolari condizioni e per specifici destinatari²⁰.

Un aspetto fondamentale di questi processi è legato alla consapevolezza del carattere multidimensionale e sistemico del "bene comune paesaggio", una consapevolezza che nella nostra esperienza operativa si può raggiungere in modo straordinariamente efficace attraverso l'utilizzo di quel particolare "linguaggio" che è la simulazione giocata²¹.

I giochi di simulazione (simulazione degli effetti di decisioni prese attraverso l'assunzione di un ruolo sottoposto a regole) possono essere utilizzati come *vettori di conoscenze e di apprendimento di stili negoziali* e risultare molto efficaci per la *trasmissione di valori fondamentali per la società civile*, quali:

- la comprensione degli altri
- la tolleranza
- la diversità
- la capacità previsionale (necessaria all'azione)
- l'assunzione di responsabilità
- la cooperazione
- la partecipazione alle scelte

I giochi di simulazione o di ruolo favoriscono il passaggio dell'informazione anche di tipo complesso, la condivisione delle informazioni, una consultazione non formale; e - in particolare - l'apprendimento del significato della negoziazione e degli stili negoziali, utili a portare a scelte che siano il più possibile condivise, il che significa:

19 Viale G. (2009) *Prove di un mondo diverso* NdA pag. 144

20 La vecchia radio è un *medium* importantissimo sempre per alcune categorie e in alcun fasi della giornata per altre.
21 Duke R. (1974) *Gaming: the future's language* SAGE Publications (tr. italiana *Gaming: il linguaggio per il futuro* La Meridiana 2007).

- saper ascoltare e comprendere le esigenze altrui
- imparare a mediare in modo costruttivo tra le istanze individuali e specifiche e quelle della collettività (applicando il principio che la mia libertà nell'azione arriva fin dove non lede o riduce la libertà degli altri ...), a trovare il punto d'incontro tra finalità concorrenti e spesso in contrasto tra di loro
- confrontarsi con se stessi e con le dinamiche che si determinano in un gruppo o comunità quando si è sottoposti a pressioni notevoli (effetti sul comportamento di condizionamenti esterni)
- far sì che gli altri diventino “parti della realtà” (oggetti e soggetti) *un po' meno sconosciuti*

Il gioco assume anche una valenza democratica, nella misura in cui tutti i partecipanti si trovano in una condizione di parità, come interlocutori e soggetti attivi coinvolti in un processo decisionale.

La comunicazione

La simulazione, a questo riguardo, consente di riflettere su:

- le capacità di gestione organizzativa e di negoziazione attraverso una valutazione ed un'autovalutazione; in fasi di gioco predefinite ogni partecipante assume infatti le funzioni di portavoce di una discussione strutturata;
- le capacità di comprensione dei meccanismi logici e di comportamento del gioco;
- le capacità di influire sulle decisioni e sugli orientamenti collettivi.

La previsione

La simulazione, a questo riguardo, consente di riflettere su:

- la capacità di trovare ed elaborare informazioni, di porsi le domande rilevanti, di costruire e valutare alternative;
- la capacità di appropriarsi dei meccanismi e delle modalità di uso di tecniche di previsione;
- accrescere la capacità di discussione produttiva per formare nuove idee.

La negoziazione in senso stretto

La simulazione, a questo riguardo, consente di riflettere su:

- le capacità di cogliere diversi aspetti del processo comunicativo;
- l'importanza della comunicazione di tutti gli elementi di un problema in un gruppo di lavoro;
- ciò che rende efficace una comunicazione.

Nel contesto del percorso formativo in materia di paesaggio, l'idea generale è dunque quella, partendo dalla definizione di paesaggio come bene comune “complesso” di proporre alcuni giochi per la fase di costruzione del consenso e di partecipazione.

Come mi è capitato di scrivere:

Per molti degli scopi della partecipazione ed in fasi diverse, l'utilizzo di giochi (siano essi giochi di ruolo attraverso i quali rendersi conto dell'esistenza di punti di vista diversi rispetto ad un problema, siano essi giochi puri e semplici in cui imparare ad interagire e a dialogare, siano essi giochi di simulazione attraverso i quali valutare gli effetti delle

decisioni) sia da tavolo, sia di piazza, sia contro il *computer*, sia telematici ha dimostrato di essere straordinariamente fecondo, consentendo a chi gioca di essere coinvolto, di imparare, di scoprire la complessità dei problemi, di modificare i propri comportamenti, di produrre idee nuove e nuove proposte e consentendo a chi propone il gioco di avere una percezione più precisa ed operativa delle opinioni e dei modi di percepire la realtà dei cittadini²².

Per affrontare queste questioni propongo con qualche dettaglio un gioco astratto, ma con un riferimento possibile anche a situazioni concrete²³.

È un gioco legato al tema dei Beni Comuni: si tratta di ACES (Cecchini 1989²⁴) che abbiamo adattato da Eco-Eco Commons Game di Richard Switalski (Switalski 1984²⁵), uno dei tanti giochi della famiglia dei *Commons Games*.²⁶

La famiglia dei *Commons Games* prende spunto da una vecchia storia, istruttiva e capace di mostrare come equilibri efficaci ed efficienti nella difficile gestione dei Beni Comuni richiedano che lo spirito d’iniziativa di singoli e gruppi, che è un indubbio motore del progresso, trovi, (potremmo dire *soltanto!*) in regole comunemente accettate, costruite il suo meccanismo di regolazione.

La storia della possibile “Tragedia dei Beni Comuni” (come l’ha definita Hardin nel suo saggio “fondativo”, per molti versi troppo determinista e unidimensionale²⁷) è più o meno la seguente:

In un villaggio dell’Inghilterra del 1600 vige per i prati a foraggio ed i boschi l’antico diritto comunitario che consente a ciascun membro della comunità l’uso libero di questi spazi per pascolare greggi e raccogliere legna (*Comunanza*). Ad un certo punto vi è nella comunità una situazione di equilibrio e di relativa prosperità che si può così riassumere:

numero famiglie = 100
numero greggi = 100 (una per famiglia)
reddito per gregge = 100
reddito totale = 10.000.

Per uno dei casi della vita che dimostrano come non sempre da un bene nascono cose buone, una famiglia vince un premio di consolazione alla lotteria d’Inghilterra, la somma vinta le consente di acquistare un nuovo gregge, che, come è ovvio, verrà messo a pascolo nei prati della comunità. Ma il sovraccarico riduce il reddito per gregge, sicché la nuova situazione diviene

numero famiglie = 100
numero greggi = 101
reddito per gregge = 99
reddito totale = 9.999

impercettibilmente peggiore per la comunità, ma assai vantaggiosa per la fortunata

22 Cecchini A. (2010), “Gabbiani ipotetici; cittadini e non cittadini in gioco” In Brusa A. e Ferraresi (a cura di), *Clio si diverte*, Edizioni la Meridiana, Molfetta, in corso di stampa

23 Cecchini A., Taylor J.L. (1987) *La simulazione giocata* F. Angeli.

24 *ACES: AMBIENTE, COMUNITÀ, ECONOMIA SOCIETÀ*; Autore Arnaldo Cecchini; alcune evoluzioni del gioco e altre applicazioni sono state sviluppate dall’Autore in collaborazione con Ivan Blecic.

25 *ECO-ECO COMMONS GAME*; Autore Richard Switalski.

26 Diversi giochi che affrontano la cosiddetta “tragedia dei beni comuni sono stati definiti come “*Commons games*: tra essi vogliamo citare (2001) *FISH BANKS, L.TD* di Dennis L. Meadows (classes.maxwell.syr.edu/PSC783/FishBanks_Briefing.ppt); di veda anche Powers R.B. “The NEW COMMONS GAME” in Crookall D. e Arai K., (1992) *Global Interdependence* Springer-Verlag.

27 Hardin G. (1968) “The Tragedy of the Commons” in *Science* 162 :1243-1248 (<http://dieoff.org/page95.htm>).

famiglia (198 di reddito vs. i 100 precedenti); ed allora una seconda famiglia, intraprendente decide di prendere in prestito la somma necessaria all'acquisto di un secondo gregge, il che aumenta ancora il carico sul prato, diminuendo il reddito "pro gregge": la nuova situazione sarà:

numero famiglie = 100
numero greggi = 102
reddito per gregge = 96
reddito totale = 9.792.

Il seguito si può immaginare e così la "tragedia della comunità": si arriverà al punto in cui lo stesso "ambiente" darà abbastanza da vivere solo a poche famiglie con un reddito complessivo assai più basso.

Ricorda qualcosa? Per ricordarci di ricordarlo, si veda il testo fondamentale di Polanyi sul processo delle *enclosures* e sulle sue motivazioni e sviluppi²⁸.

Era inevitabile? Non lo era, ma occorre informazioni tempestive, regole condivise e rispettate, e un consenso sul come modificarle, un nuovo "contratto" da costruire tra le famiglie, innovazioni "tecnologiche", uso controllato delle risorse.

Su questa storia e sul difficile, ma possibile, processo di costruzione di un accordo si possono innestare molti giochi di cui è trasparente la possibile valenza ambientale: molti "beni" ambientali (l'aria, i fiumi, i mari) sono "di tutti", ma mal tollerano un uso incontrollato.

Il riferimento per le possibili soluzioni per evitare la Tragedia è il lavoro *Governare i beni collettivi*²⁹ di Elinor Olstrom (Nobel per l'Economia 2009).

La tabella seguente, di nostra rielaborazione,³⁰ riassume le soluzioni proposte da Olstrom. L'ambiente interno, ovvero la "comunità di riferimento", sulla base della valutazione dei costi e dei benefici attesi si rende o no disponibile al cambiamento delle regole, a seconda del peso che a costi a benefici danno le norme interne e le aspettative, influenzate dalle informazioni sulle regole, sul contesto, sugli effetti possibili delle nuove regole, su quanto costa cambiarle; ma è cruciale che esista un insieme di regole che permetta di cambiare le regole e dica come e a che condizioni si può fare: l'intrinseca difficoltà del gioco ACES non sta solo nella costruzione della conoscenza sul sistema e nell'elaborazione delle informazioni, ma nella necessità di costruire un possibile quadro di meta-regole.

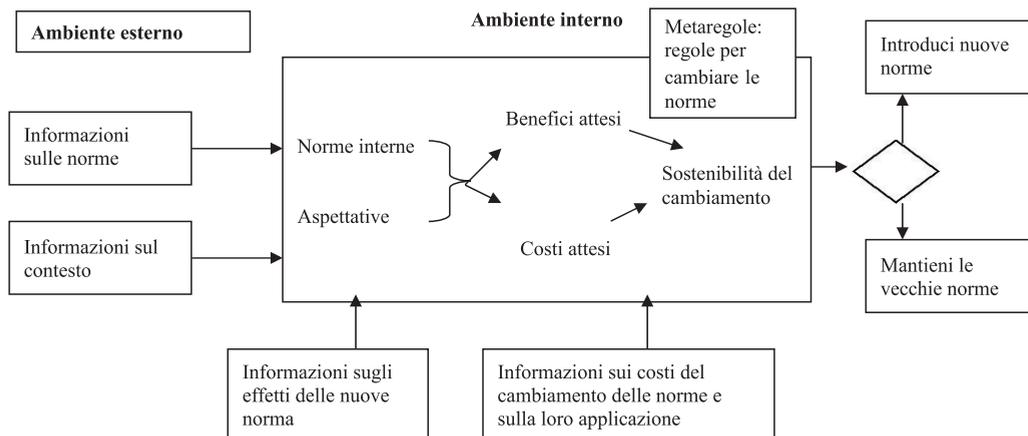
Nulla vieta, anzi in alcuni casi tutto suggerisce che la garanzia delle meta-regole sia – almeno in parte esterna – alla comunità che amministra il bene comune.

Come sempre, nessuno degli elementi presenti nell'ambiente interno è fisso, ciascuno di essi, ovvero le norme interne e le aspettative possono variare anche per effetto di cause molto diverse e molto "lontane" dall'ambiente della comunità.

28 Polanyi K. (1944) *The Great Transformation. The Political and Economic Origins of Our Time* Beacon Press [trad. italiana *La grande trasformazione. Le origini economiche e politiche della nostra epoca* Einaudi 1974].

29 Olstrom E. (2006) *cit.*

30 Da Olstrom E. (2006) *cit.* pag. 304



In sintesi, nella versione che abbiamo “ingegnerizzato”: esiste un bene collettivo il cui sfruttamento è libero (e.g. il mare aperto) da parte di agenti individuali (e.g. nazioni), ma dallo “stato” di questo bene dipende, in larga misura, la redditività delle attività produttive dei singoli agenti; un uso “incontrollato” del bene collettivo (un suo sfruttamento intensivo, cioè) porta vantaggi agli agenti, ma influisce negativamente sullo “stato” del bene; più gruppi (ciascun gruppo, o comunità, è composto da sette agenti, o nazioni) competono in parallelo; vince l’agente (nazione) più ricco del gruppo (comunità) più prospero.

È evidente che per vincere al gioco, che prevede poche regole inviolabili ed ha ampie “zone grigie” negoziabili, occorre un uso sapiente di doti strategiche: programmare a lungo termine, acquisire vantaggi tattici senza prevaricazioni, saper assumere un ruolo attivo nelle sessioni negoziali, saper “riempire” di regole la situazione, conquistare e mantenere la fiducia, inventare nuove forme di comunicazione, rendere possibile la modifica delle regole.

ACES ha il limite (ed il pregio) di essere una rappresentazione semplificata all’estremo: nella realtà “vera” la competizione non si svolge in generale in una situazione così estrema, in cui esistono beni produttivi importanti che possano davvero essere considerati *res nullium*: anche nel caso di beni sovranazionali (e.g. il mare aperto o, che so, l’Antartide, o lo spazio fuori dell’atmosfera o la luna e i pianeti, esistono quasi sempre organismi di mediazione “sovranazionali”).

ACES rispetto agli altri giochi della famiglia dei *Commons Games*, aumenta il numero di giocatori (da sette a trenta e più per comunità), la loro capacità di intervento autonomo, l’intervento di fattori casuali, la possibilità di accordi “sovranazionali” e, soprattutto, presenta la possibilità di collegare il gioco alla modellizzazione di una situazione “reale” o verosimile:

ACES è realizzato in un “cesto” di versioni di diversa complessità che sono assistite dall’elaboratore e che possono essere, entro certi limiti, personalizzate dal conduttore per incrementare il realismo, variare gli spazi dell’attività negoziale, fornire la strumentazione del *debriefing*, rivedere le fasi di gioco.

La conclusione che vogliamo trarre non è solo che esistono esperienze di governo di beni comuni che hanno funzionato anche molto a lungo ed esperienze che invece hanno avuto esiti catastrofici, e non solo che forse non è impossibile identificare e far interagire comunità di riferimento del “bene comune paesaggio” in vista del suo governo, e non solo che il governo, in questo come in molti altri casi è un’azione intenzionale e finalizzata che mette insieme processi *top-down* e *bottom-up*, ma che esistono e sono stati sperimentati processi di costruzione della comprensione della natura delle caratteristiche e delle esigenze dei beni comuni che possono rendere più semplice e convinta la partecipazione degli individui coinvolti alla sua tutela e alla sua gestione; tutto questo è abbastanza importante.