

SMASCHERA I CORROTTI

gioco di ruolo sulla corruzione in politica

INDICAZIONI GENERALI

Durata

Circa 2 ore, tra spiegazione iniziale, simulazione (5 turni-giornate di gioco) e dibattito a seguire.

Partecipanti

Minimo consigliato di 20 persone, così divisi:

6 Parlamentari onesti

4 Parlamentari corrotti

6 Personaggi speciali (2 Corrottori, 1 Giornalista, 1 Banchiere offshore, 1 Finanziere, 1 Magistrato)

4 o più Cittadini.

In aggiunta 1 o 2 Conduttori (secondo il numero dei partecipanti, per facilitare lo svolgimento).

Età minima consigliata: 16 anni.

Logistica

Per la realizzazione del gioco serve un locale sufficientemente grande in cui disporre i giocatori in due gruppi separati. Un'aula normalmente va bene.

CONTESTO

Il Parlamento sta discutendo una legge finanziaria grazie alla quale ogni anno vengono stanziati diversi miliardi di euro per le attività del Paese. Come e dove stanziarli è molto importante e diversi rappresentanti di interesse (i lobbisti), che rappresentano gli interessi di aziende e associazioni, cercano di influenzare le scelte dei Parlamentari, in modo lecito e non lecito. Mentre alcuni lobbisti professionisti incontrano alla luce del sole i Parlamentari e spiegano le ragioni dei gruppi che rappresentano, ci sono falsi lobbisti (Corrottori) che agiscono nell'ombra e utilizzano metodi corruttivi per convincere alcuni Parlamentari a sostenere i loro interessi. Questi personaggi si avvalgono di sistemi finanziari complessi (società anonime e paradisi fiscali) per riciclare il denaro sporco utilizzato per la corruzione e nascondere la propria identità. Sullo sfondo operano alcuni professionisti che cercano di scoprire le identità dei Parlamentari corrotti, dei Corrottori e dei loro intermediari: i Magistrati, la Guardia di finanza e i Giornalisti investigativi. L'ultima parola spetta ai Cittadini che devono cercare di scoprire i Parlamentari corrotti ed eliminarli sulla base di una votazione.

SCOPO

Lo scopo della comunità (formata da tutti i personaggi onesti ad esclusione dei Parlamentari) è di avere alla fine del gioco un numero dei Parlamentari onesti maggiore rispetto a quello dei Parlamentari corrotti.

PERSONAGGI

All'inizio del gioco ci sono 6 **Parlamentari onesti** e 4 **Parlamentari corrotti**. I Parlamentari onesti possono però, nel corso del gioco, cadere in tentazione e accettare le offerte di corruzione dei falsi lobbisti (i Corrottori), diventando così anche loro corrotti. I Parlamentari alla fine della giornata devono convincere i cittadini della loro onestà attraverso un discorso per non farsi eliminare. I Parlamentari sono disposti separatamente in fondo o a lato dell'aula.

Gli altri giocatori sono Cittadini, e tra questi ci sono dei **personaggi speciali**:

I **Corrottori**, i quali giocano per primi e, a partire dalla seconda notte, decidono di volta in volta quale parlamentare (tra quelli onesti) corrompere.

Il **Banchiere offshore** è il secondo personaggio a giocare. Egli attraverso l'uso di società anonime in paradisi fiscali (Paesi offshore) può permettere ai corrottori di nascondere la propria identità e non essere incriminati dai magistrati.

Il **Giornalista** è il terzo personaggio a giocare e, attraverso indagini investigative, è in grado di scoprire se un Parlamentare è corrotto oppure onesto.

Il **Finanziere** è il quarto personaggio a giocare. È l'unica persona in grado di scoprire l'identità del banchiere offshore e di eliminarlo, facilitando l'azione del magistrato (*segue*).

Il **Magistrato**, l'ultimo a giocare, è l'unica persona che può scoprire l'identità di un corrotto ed eliminarlo dal gioco. Se tuttavia sceglie un corrotto che è stato coperto da un banchiere offshore nella stessa nottata, non è in grado di eliminarlo, perché la sua identità è nascosta.

I **Cittadini** intervengono nell'ultima fase, di giorno, e devono decidere, insieme ai personaggi speciali che possono decidere se dichiararsi o no, un Parlamentare da eliminare, cercando di indovinare il Parlamentare corrotto. Hanno a disposizione 3 carte jolly che possono giocare per facilitarli il compito.

CARTE JOLLY

Ci sono 3 carte speciali che i Cittadini possono giocare alla fine della giornata:

La carta **Trasparenza del processo legislativo** consiste nel rendere trasparente il processo di elaborazione delle leggi e di influenza da parte dei rappresentanti di interessi. Questa carta disincentiva i Parlamentari a farsi corrompere, in quanto tutto il processo legislativo avviene alla luce del sole. I Cittadini possono giocare questa carta su un Parlamentare e, se il Parlamentare è corrotto, diventa onesto. Nel turno in cui viene giocata questa carta, il Corrotto non può giocare.

La carta **FOIA (Freedom of Information Act) e accesso alle informazioni** permette ai Cittadini di accedere ai documenti in possesso della pubblica amministrazione. In questo modo i Cittadini possono scoprire le cariche ricoperte dalle persone ed eventuali conflitti di interesse. La carta dà infatti la possibilità ai Cittadini di scoprire l'identità di un giocatore (Parlamentare o Cittadino).

La carta **Whistleblowing** permette al giornalista di giocare due volte. Attraverso la rivelazione di un segnalante (whistleblower) il giornalista ha infatti maggiori informazioni a sua disposizione sui Parlamentari. La carta viene giocata dai cittadini e vale per il turno (notte) successivo.

SVOLGIMENTO

1° Fase: distribuzione carte

Viene consegnata una carta a testa. Ogni giocatore guarda la propria carta di nascosto senza rivelare a nessuno la propria identità, ad eccezione dei Parlamentari, che dichiarano di essere Parlamentari ma non la loro natura onesta o corrotta. Tutti i giocatori in questa fase hanno gli occhi aperti e le carte coperte.

2° Fase: notte

Il Conduttore del gioco avvisa che è arrivata la notte e ordina a tutti i giocatori di chiudere gli occhi. A turno i personaggi speciali potranno aprire gli occhi e compiere delle azioni, a seconda del loro ruolo, seguendo le indicazioni del Conduttore. Ci sono in tutto 5 turni di gioco durante la notte. Le carte di ogni giocatore devono essere sul tavolo davanti a loro, in quanto il conduttore deve essere libero di girarle. Il tutto si svolge in silenzio e a gesti e sguardi, l'unico a parlare è il Conduttore. È importante che tutti i cittadini che non giocano nel turno abbiano gli occhi chiusi.

1° Turno

Il Conduttore ordina ai **Corrottori** e ai **Parlamentari corrotti** di aprire gli occhi e riconoscersi. Dalla seconda notte in poi i Corrottori indicano un Parlamentare onesto (tra quelli con gli occhi chiusi) da corrompere. Il Parlamentare scelto diventa corrotto: deve rinunciare alla sua carta di Parlamentare onesto e riceve dal Conduttore una carta di Parlamentare corrotto. Se i cittadini hanno giocato nella giornata precedente la carta "Trasparenza del processo legislativo", il Corrotto non può giocare. Il Conduttore ordina ai Corrottori e ai Parlamentari corrotti di richiudere gli occhi.

2° Turno

Il Conduttore ordina al **Banchiere offshore** di aprire gli occhi e ai Corrottori di farsi riconoscere dal Banchiere offshore. Il Banchiere sceglie e indica un Corrotto da proteggere, il quale non potrà essere scoperto (eliminato) dal Magistrato durante la stessa nottata.

Il Conduttore ordina ai Corrottori e al Banchiere offshore di chiudere gli occhi.

3° Turno

Il Conduttore ordina al **Giornalista** di aprire gli occhi e di scegliere un Parlamentare di cui scoprirà l'identità (se onesto o corrotto). Il Giornalista, dalla seconda giornata in poi, può giocare due volte nel caso in cui i Cittadini abbiano giocato la carta Whistleblowing alla fine della giornata precedente. Il Conduttore ordina al Giornalista di richiudere gli occhi.

4° Turno

Il Conduttore ordina al **Finanziere** di aprire gli occhi e di indicare un Cittadino che suppone essere il Banchiere offshore. Il Conduttore guarderà la carta del Cittadino e farà segno se il Cittadino indicato è il Banchiere oppure no (senza dire nel caso non sia il Banchiere, qual è il suo ruolo). In caso positivo, comunicherà alla fine della notte che il Banchiere offshore è stato eliminato. Il Conduttore ordina al Finanziere di richiudere gli occhi.

5° Turno

Il Conduttore ordina al **Magistrato** di aprire gli occhi e di indicare un cittadino che pensa essere il Corrotto. Il Conduttore guarderà la carta del Cittadino e farà segno se il Cittadino indicato è il Corrotto oppure no (senza dire nel caso non sia un Corrotto, qual è il suo ruolo). In caso positivo, e nel caso in cui il Corrotto non è protetto dal Banchiere offshore, comunicherà alla fine della notte che il Corrotto è stato eliminato. Il Conduttore ordina al Magistrato di richiudere gli occhi.

3° Fase: giorno

Il Conduttore dichiara la fine della notte in cui tutti i personaggi speciali hanno fatto le loro scelte e dichiara l'inizio del giorno. Tutti i personaggi aprono gli occhi e il Conduttore riepiloga le persone eventualmente eliminate durante la notte, le quali dovranno uscire dal gioco. Se è stato eliminato il Banchiere offshore, il Finanziere non giocherà più durante la notte, mentre se è stato eliminato un Corrotto, il Magistrato non giocherà più durante la notte, in quanto l'unico corrotto rimasto sarà sempre coperto dal Banchiere offshore (a meno che non è stato eliminato anche il Banchiere offshore).

I Cittadini (compresi i personaggi speciali) si consultano per decidere quale Parlamentare eliminare. L'obiettivo della maggior parte dei Cittadini (tranne i Corrottori e il Banchiere offshore) è quello di eliminare i Parlamentari corrotti in modo che prevalgano i Parlamentari onesti. Ogni Cittadino può esprimere la sua opinione, in base anche a quello che ha scoperto durante la 2° fase, ed è libero di rivelare la propria identità ma senza mostrare la carta. I Corrottori e il Banchiere offshore potranno fingere di fare il gioco dei Cittadini in modo da non farsi riconoscere. È consigliabile che ogni Cittadino parli a turno in modo da non creare confusione. Alla fine della consultazione ogni Cittadino (compresi i personaggi speciali) vota un Parlamentare e i Parlamentari con più "nominazioni" dovranno fare un breve discorso per difendersi e dimostrare la propria onestà. Alla fine i Cittadini votano tra i due/tre Parlamentari "nominati" chi eliminare. Il Parlamentare eliminato dovrà uscire dal gioco senza rivelare ai Cittadini la sua natura onesta o corrotta.

Per rendere le scelte successive più facili, i Cittadini hanno a disposizione tre carte jolly, che possono utilizzare solo una volta. La carta **Trasparenza del processo legislativo** permette di far diventare onesto un Parlamentare corrotto, solo però se viene giocata verso un Parlamentare corrotto. In questo caso, appena tutti i Cittadini richiuderanno gli occhi, il Conduttore cambierà la carta di un Parlamentare corrotto in Parlamentare onesto. La carta **FOIA e accesso alle informazioni** permette invece ai Cittadini di far scoprire la carta a un Parlamentare o a un Cittadino. In questo caso i Cittadini si consultano su chi deve scoprire la propria identità. La carta **Whistleblowing** permette al Giornalista di giocare due volte, cioè di far scoprire la carta a due Parlamentari nella notte seguente.

Le fasi della notte e del giorno si ripetono uguali per 5 turni-giornate e alla fine della 5° giornata si contano i Parlamentari onesti e corrotti, e se i primi sono in numero maggiore dei secondi, i cittadini vincono il gioco. Il gioco si conclude anche nel caso in i Parlamentari corrotti vengono eliminati tutti o trasformati in onesti e rimangono solo Parlamentari onesti.



1°
turno



corrompe



protegge



scopre l'identità



può eliminare



eliminano

2°
turno

può eliminare

annulla azione

3°
turno

4°
turno

5°
turno



notte
giorno

carte jolly



trasparenza del
processo legislativo



whistleblowing



FOIA e accesso alle
informazioni

