

ECOSOFIA

Il progetto Ecosofia si è articolato in 10 lezioni tenute dal professore di filosofia Vitaliano Caimi. Il percorso di formazione si è incentrato principalmente su tre questioni:

- 1) Che cosa ci aspettiamo da questo percorso?
- 2) Cosa intendiamo con «Natura» e cosa invece con la parola «Ambiente»?
- 3) Che rapporto c'è tra l'ecosofia e l'ambito socio-economico nel quale viviamo?

LE NOSTRE ASPETTATIVE

Nelle prime ore abbiamo cercato di capire cosa significasse per noi ecosofia e cosa ci saremmo aspettati da questo laboratorio. [Qui](#) sono raccolte le nostre aspettative, che il professore ci ha fatto inizialmente scrivere individualmente su un foglio e che poi ha riportato nel file indicato. È stato interessante anche confrontarci tra di noi e fare proprie le osservazioni e le aspettative che avevamo inizialmente trascurato o non preso in considerazione.

IMPARARE L'ECOSOFIA ATTRAVERSO I GIOCHI

Il professore ci ha proposto diversi giochi da svolgere in gruppo. Inizialmente non capivamo con quale proposito ci proponesse simili attività, ma col passare degli incontri ogni gioco ci appariva nella sua interezza: l'attività ludica è stata vista come strumento per indagare direttamente e attivamente i principali aspetti trattati dall'ecosofia. Riportiamo di seguito i giochi proposti:

- **SCOSSA:** tutti i giocatori si dispongono in cerchio e si prendono per mano; un giocatore scelto prima di iniziare a giocare trasmette la scossa esercitando una pressione, di intensità variabile, sulla mano del giocatore che lo segue o lo precede. Il giocatore che riceve la scossa deve trasmetterla agli altri giocatori esattamente come la ha ricevuta.
- **GENTE PER GENTE:** i giocatori si dividono in coppie. Un giocatore (scelto prima di cominciare a giocare) indica quali parti del corpo le coppie devono vicendevolmente mettere a contatto (es.: piede sinistro-mano destra). Quando una coppia è in difficoltà e non riesce ad “eseguire il contatto” pronuncia la frase “gente per gente” e le coppie si dividono per riformarsi secondo combinazioni diverse e casuali.
- **RETE:** i giocatori si dispongono in ordine sparso all'interno di un'area vasta ma delimitata. Muovendosi costantemente, devono cercare di riempire uniformemente lo spazio a disposizione senza lasciare aree “più vuote” di altre.
- **BAFA BAFA:** i giocatori sono divisi in due squadre. Ogni squadra rappresenta una comunità con delle caratteristiche specifiche (modo di comunicare, regole per la convivenza...). Le due comunità si trovano in due stanze diverse e si comportano secondo le proprie regole. Per brevi intervalli di tempo alcuni giocatori dei due gruppi si scambiano in qualità di osservatori, al fine di trarre dal gruppo visitato maggiori informazioni possibili pur non conoscendo il metodo con cui comunicano né le regole che seguono. Alla fine del gioco i due gruppi si scambiano le informazioni raccolte per scoprire quanto si siano avvicinate alla realtà.

IL SIGNIFICATO DEI GIOCHI

- **Scossa:** si presta a diverse interpretazioni, nel nostro caso era un modo per staccarci dalla vita di ogni giorno e dalle nostre preoccupazioni per concentrarci nell'attività che dovevamo svolgere. Il gioco veniva infatti ripetuto ad ogni incontro prima e dopo le attività proposte. È servito inoltre a comprendere come le persone reagiscono diversamente ad uno stesso stimolo.

- **Gente per gente:** è un'attività che ci ha permesso di “rompere il ghiaccio” e di entrare in confidenza tra noi e con il professore per creare un ambiente di lavoro sereno e produttivo.
- **Rete:** la rete è indubbiamente metafora della rete degli esseri viventi che popolano il nostro pianeta. Ogni essere vivente ha un proprio ruolo e in base ai suoi movimenti, alle sue abitudini e necessità gli altri organismi devono regolare la conduzione della propria vita.
- **Bafa Bafa:** si tratta di uno strumento efficace che permette di comprendere cosa voglia dire conoscere una realtà nuova, in cui il linguaggio usato e le consuetudini in voga non sono le nostre. È un metodo applicabile, per esempio, alla conoscenza delle diverse specie animali e vegetali, o di interi ecosistemi a noi sconosciuti.

COSA INTENDIAMO CON LA PAROLA AMBIENTE? COSA INVECE CON NATURA?

Il significato attribuito ai due termini è del tutto convenzionale. Ci siamo accorti che ognuno di noi ne dà una diversa interpretazione: per alcuni la natura è l'insieme degli organismi viventi, mentre l'ambiente comprende, oltre agli esseri viventi, anche tutti gli oggetti prodotti dall'uomo, che sono dunque artificiali. Ma si tratta di un'opinione che non tutti condividevamo in quanto, per molti, anche i prodotti dell'uomo erano visti come “natura”: *se noi consideriamo natura il nido di un uccello, che esso ha costruito facendo uso di rametti, paglia e simili risorse, perché non dovremmo fare lo stesso con l'abitazione che un uomo costruisce per sé? O con i mezzi di trasporto che costruisce, sempre partendo da risorse che trova nel luogo in cui vive, per muoversi?*

Siamo quindi giunti alla conclusione che non è facile (probabilmente è impossibile) stabilire quale opinione sia giusta e quale non lo sia. Tuttavia, in base alle idee che ognuno elabora, il comportamento che metterà in atto nei confronti della realtà in cui vive sarà diverso.

Il professore ci ha comunque fornito l'opinione di alcuni importanti figure nel campo dell'ecologia, quali Vandana Shiva, Arne Naess e George Sessions, i cui testi –letti e commentati durante gli incontri- criticano fortemente l'operato dell'uomo come sfruttatore della natura ed esaltano la salvaguardia della natura in tutte le sue forme.

L'ecosofia è, dunque, un rovesciamento della prospettiva antropocentrica dove l'uomo non si colloca alla sommità della gerarchia dei viventi, ma si inserisce al contrario nell'ecosfera: *l'uomo è una parte nel Tutto.*

RAPPORTO TRA ECOSOFIA E AMBITO SOCIO-ECONOMICO

L'uomo, come tutti gli esseri viventi, deve soddisfare i propri bisogni, che spesso non si limitano a quelli strettamente necessari alla sopravvivenza e interferiscono con i naturali meccanismi che regolano l'ecosistema.

Il bisogno è lo squilibrio omeostatico (dal greco ὁμοιος = simile e στάσις = stabilità) in cui vi è una rottura della condizione di equilibrio e armonia iniziale. È dunque la capacità dell'organismo di mantenere un equilibrio stabile nonostante la variazione delle condizioni esterne.

Ogni ente è un sistema o nodo di una relazione che tende, per sua natura, a raggiungere l'equilibrio e a ripristinare tale condizione in caso fosse soggetto a variazioni endogene e/o esogene.

Tale meccanismo funziona tramite una sorta di “catena di comando”: a *bisogno* segue *risposta* (**B→R**). La risposta può essere immediata oppure mediata nel tempo. Il primo tipo è solitamente utilizzato dagli animali (meccanismo stimolo-risposta basato sull'istinto), mentre l'uomo è anche in grado di deferire il bisogno nel tempo, analizzando tutte le possibili risposte a un dato bisogno e scegliendo, in base alle circostanze, quella più funzionale. Il soddisfacimento di un bisogno implica, però, il consumo di risorse naturali e la conseguente valutazione di ciò in rapporto alla capacità della Terra di rigenerarle (impronta ecologica).

I bisogni possono essere di vari tipi: essenziali (o vitali o necessari), indotti, superficiali, ecc.

Tra il 1943 e il 1954 lo psicologo statunitense Maslow classificò i diversi bisogni secondo una scala gerarchica: la *Piramide di Maslow*. Secondo questa rappresentazione, per soddisfare un bisogno posto più in alto nella piramide bisogna prima soddisfare tutti quelli che lo precedono.

Piramide dei bisogni di Maslow,
1954

