

Il dietro le quinte della produzione Nintendo

Ogni anno, le società statunitensi quotate in borsa presentano dei rapporti alla **Securities and Exchange Commission (CSR)** riportanti nel dettaglio le origini dei minerali utilizzati nei loro prodotti e i relativi paesi di estrazione. Sebbene non sia obbligato a presentare il proprio rapporto negli **Stati Uniti**, **Nintendo** lo ha comunque consegnato e sfortunatamente, non è migliorato molto dall'anno scorso.

Infatti i minerali utilizzati dalla casa giapponese per i loro prodotti, sono estratti in concentrazioni elevate in alcune regioni in stato di conflitto dell'Africa. I minerali estratti più comuni sono oro, stagno, tungsteno e tantalio. Queste materie prime vengono estratte da gruppi di schiavi, che poi vendono per finanziare conflitti armati continuando ad alimentare questo circolo vizioso che ha come perno le continue violazioni dei diritti umani.

Questi minerali sono necessari per produrre molti prodotti che usiamo quotidianamente, tra cui varie tecnologie e console di gioco. Dato che i clienti non hanno modo di sapere se il loro **Amiibo** viene prodotto attraverso il lavoro degli schiavi, spetta alle aziende essere trasparenti riguardo alle loro linee di rifornimento. Ciò significa anche esercitare pressioni sui propri fornitori, che a loro volta devono svolgere la dovuta diligenza assicurando che le **fonderie o i raffinatori (SOR)** che ricevono minerali siano esenti da conflitti. Spesso, questo viene fatto tramite un sondaggio annuale inviato dalla società ai fornitori, i quali quindi segnalano se i raffinatori sono stati certificati senza conflitti dall'**Iniziativa dei Minerali Responsabili (RMI)** o da un gruppo simile. Tuttavia, alcune aziende registrano tassi di rendimento dei sondaggi scadenti che, purtroppo, non riescono a reprimere ogni anno. Anche altre società hanno avuto questo genere dilemma etico, come **Apple**, **Sony** e **Microsoft**, ma i risultati dei rapporti CSR andavano dal record stellare di *sourcing* etico appartenente ad Apple ai bassifondi etici di Sony e alle sue decisioni vaghe e inefficaci nell'affrontare il problema. Nonostante Nintendo in quel momento avesse già re-inviato il proprio rapporto CSR, con una contabilità più dettagliata dei sondaggi sui minerali estratti, la documentazione non fornì i dettagli dei minerali fino alla fine di luglio.



Nintendo, nel 2014, iniziò col piede sbagliato: stando a quanto riportato, si poteva **solo certificare che il 47% dei suoi SOR non stavano commettendo violazioni dei diritti umani**. Il numero è migliorato nettamente nel rapporto 2015, con il 72% dei fornitori di Nintendo certificati esenti da conflitti. Nel 2016 rallentò con una crescita misera fino al 74%. Nintendo sembra comunque essersi presa l'impegno di ottenere un tasso di rendimento del 100% dai suoi fornitori, un ottimo segno di speranza per l'etica della società.

Sfortunatamente, anche il miglioramento del rapporto del 2017 è stato lieve in cui Nintendo si è limitata a vedere il 76% dei suoi SOR senza conflitti. Dei 339 SOR, 320 erano nell'elenco standard e 256 di questi erano certificati o in procinto di esserlo. Sebbene ci sia un miglioramento, Nintendo punta ai numeri di Microsoft in termini di percentuale di certificazione, che si aggirano intorno all'80-89%. Purtroppo i livelli di certificazione di Sony sono ancora sconosciuti.

Nonostante le promesse della grande N, questa crescita non sembra ancora esserci. Come parte dei report archiviati negli Stati Uniti, le aziende sono tenute a identificare le origini delle materie prime per ottenere la certificazione SOR e in seguito definire le misure di azione per risolvere eventuali problemi. Nintendo, in mancanza di tali requisiti, ha fornito solo la seguente riga per indicare quale potrebbe essere il piano per affrontare il potenziale lavoro degli schiavi nella sua linea di produzione:

«Abbiamo valutato i risultati e condotto interviste dirette con i fornitori e raffinatori ad alto rischio per capire accuratamente la situazione e mirare a risolvere il problema.»