

## IL MUSEO DEL RISPARMIO

***Il Museo del Risparmio è un luogo che non celebra il risparmio come virtù passata, ma che vuole aiutare le persone a usare in modo consapevole le proprie risorse. Un luogo unico al mondo che avvicina il pubblico a un argomento complesso in modo innovativo, divertente, interattivo e talvolta spettacolare.***

*L'evidenza empirica mostra come la maggior parte delle persone abbia difficoltà oggettive nella gestione del proprio patrimonio, non solo, e non sempre, per mancanza di risorse ma più spesso per la non conoscenza di concetti di base che consentono di fare scelte razionali e consapevoli. Risparmiare è una questione di equilibrio tra entrate e uscite, tra la scelta di ciò che è necessario e ciò che non lo è.*

*Si possono fare ottime scelte finanziarie anche senza essere in grado di usare formule matematiche complesse così come si può essere bravi automobilisti senza conoscere i dettagli del funzionamento del motore o utilizzatori esperti del computer senza essere programmatori.*

*Il museo è diretto a un'ampia fascia di utenti: dai bambini agli adolescenti (studenti e non) per arrivare agli adulti (lavoratori e pensionati) materiali audiovisivi sono stati pensati e realizzati per soddisfare curiosità e bisogno di conoscenza della maggior parte dei visitatori e sono rivolti a un pubblico non specialistico.*

*Questo luogo, per molti versi sorprendente, è diverso dal museo tradizionale. L'uso della tecnologia RFID permetterà di personalizzare la visita e di memorizzare i punti che si guadagneranno giocando con le applicazioni interattive, per entrare a far parte di una top ten dei visitatori. All'entrata sarà inoltre possibile misurare il proprio livello di alfabetizzazione finanziaria rispondendo alle domande di un'indagine internazionale che consentirà di misurare il valore aggiunto della visita e di modificare, nel tempo e nella maniera più opportuna, i contenuti.*

## IL PERCORSO ESPOSITIVO

Le sale del Museo del Risparmio sono organizzate in modo da permettere un viaggio interessante e piacevole tra concetti e testimonianze audiovisive che coinvolgono il visitatore in una esperienza sensoriale e intellettuale volta a far riflettere sulle modalità di gestione del proprio denaro.

Le mascotte del Museo, le formiche For e Mica, accompagneranno il visitatore lungo il percorso museale con video animati, autorevoli nei contenuti, ma spiritosi nella modalità espositiva.

Il percorso inizia dalla storia della moneta mostrando come questa abbia reso più semplice risparmiare e investire fornendo all'umanità l'opportunità di rendere maggiormente omogeneo il consumo lungo l'arco temporale della vita. L'uso della moneta favorisce la nascita degli scambi commerciali; nasce il credito fiduciario e con esso il concetto di tasso di interesse e di usura. Nel tempo, la moneta assume gradualmente un ruolo di riserva di valore e diventa evidente la differenza tra valore intrinseco e valore nominale.

Si accumulano le prime ricchezze che, nel Rinascimento, finanzieranno lo sviluppo di arti e scienze, esplorazioni geografiche e nuove iniziative economiche e commerciali a scopo di lucro. Nel Seicento nascono e scoppiano le prime bolle speculative. Nei secoli successivi l'instabilità del sistema finanziario porta alla nascita del Sistema Monetario Internazionale. Si succedono le prime crisi a carattere internazionale, tra cui quella del 1907, cui seguirà negli Stati Uniti la costituzione della Federal Reserve. Passando al periodo tra le due guerre, attraverso la crisi del 1929, si arriva a Bretton Woods, al periodo di libera fluttuazione dei cambi per giungere, infine, ai nostri giorni.

Dopo molte curiosità storiche, lo snodo principale del percorso espositivo corrisponde alla presentazione, da parte di famosi esperti e delle mascotte, delle principali caratteristiche degli strumenti finanziari più popolari (azioni, obbligazioni, derivati, assicurazioni, fondi comuni, fondi pensione) e dei principi che sono alla base di una scelta finanziaria consapevole (la differenza tra rendimento reale e nominale, la relazione tra rischio e rendimento, i benefici derivanti dalla diversificazione del portafoglio).

Il Museo si arricchisce, inoltre, della contaminazione tra economia, letteratura, cinema e arte. Il visitatore viene portato in un'altra dimensione per conoscere come famosi letterati e grandi registi hanno trattato il denaro e quello che vi gira intorno.

Dante, Molière, Shakespeare e Hemingway appaiono dalla penombra per raccontare come hanno gestito i loro averi e come – nei loro scritti – hanno narrato di debiti, risparmio, avarizia, credito, usura e molto altro. Nella Sala Cinema alcuni spezzoni di film famosi spiegano concetti solo apparentemente complessi ma, in realtà, pervasivi delle decisioni prese nella vita di tutti i giorni. Infine nella sala Ammirare alcune opere d'arte prendono vita per spiegare i principi chiave dell'economia e della finanza.

Il percorso museale continua nella Sala Attiva dove è possibile mettere alla prova le proprie capacità gestionali attraverso giochi interattivi pensati per bambini, adolescenti e adulti. Lo scopo è quello di comprendere le conseguenze dei propri comportamenti senza ricevere moniti o punizioni, ma valutando in termini di punteggi la propria abilità nell'uso del denaro.

Il visitatore potrà 'guadagnarsi la paghetta' facendo dei lavoretti e assicurandosi punti che potranno essere spesi o depositati in un libretto fruttifero; mettersi nei panni di un trader confrontandosi con la storia dei mercati azionari e obbligazionari degli ultimi 20 anni; aiutare una giovane imprenditrice a fare le sue scelte; intervenire nella gestione del patrimonio di un ricco signore considerando pro e contro dei diversi mezzi di pagamento e valutando l'utilità marginale derivante dal soddisfacimento delle richieste di parenti e amici; essere catapultato nel futuro per fare scelte di investimento immobiliare tenendo conto di aspetti quali rischio, rendimento e diversificazione; oppure, confrontarsi con la propria capacità di pianificazione finanziaria dichiarando il proprio obiettivo di lungo termine e gestendo entrate e uscite per riuscire a raggiungerlo nell'arco temporale della propria vita.

Infine, uno strumento di simulazione dell'andamento del patrimonio finanziario, fino al compimento dell'ottantacinquesimo anno di età del visitatore, permetterà di valutare l'impatto del grado di avversione al rischio, delle variazioni attese delle entrate e delle uscite e delle scelte previdenziali sullo stock di ricchezza finale.

## **LA REALIZZAZIONE DI QUESTO LUOGO SPECIALE HA BENEFICIATO DEL LAVORO GENEROSO DI NUMEROSE STRUTTURE INTERNE ED ESTERNE ALLA BANCA.**

I contenuti del Museo sono stati curati da: Andrea Beltratti e Giovanna Paladino.

Il Comitato scientifico è costituito da Andrea Beltratti, Professore di Economia Politica all'Università Bocconi, Anna Maria Lusardi, Professoressa di Economia alla George Washington University, e Paolo Sodini, Professore di Finanza all'Università di Stoccolma.

La progettazione architettonica, l'allestimento e la realizzazione sono opera dello studio Migliore + Servetto Architetti Associati, in collaborazione con la Direzione Immobili e Acquisti – Servizio Tecnico di Intesa Sanpaolo.

La realizzazione delle animazioni 3D e dei documentari è frutto della collaborazione con Little Bull - Gruppo Armando Testa.

La realizzazione delle interviste “possibili” e “impossibili” è frutto della collaborazione con Zeranta Edutainment.

La realizzazione dei video della sala letteratura è frutto della collaborazione con Zeranta Edutainment.

La progettazione e l'implementazione dell'infrastruttura tecnologica è stata realizzata dalla Direzione Sistemi Informativi di Intesa Sanpaolo Group Services con la collaborazione di BDF, Reply e Little Bull.

La realizzazione dei videogiochi e delle applicazioni nasce dalla collaborazione con Reply, Elfi Systems e NTTdata.

## LE SETTE SALE

- 1 **Conoscere:** La storia
  - 2 **Capire:** Gli strumenti ed i principi
  - 3 **Raccontare:** La letteratura
  - 4 **Ammirare:** Arte
  - 5 **Sognare:** Il cinema
  - 6 **Sperimentare:** I giochi e le applicazioni
  - 7 **Risparmiare:** I salvadanai
- Test&Fun:** Scopri che tipo sei

### SALA 1: Conoscere

***Fermati, guarda e ascolta i racconti sulla moneta, la sua origine e il suo ruolo nella storia della civiltà. L'umanità impara ad apprezzare il vantaggio di non consumare tutto ciò che produce e a mettere da parte qualcosa da consumare domani. Con la moneta risparmiare e investire è più semplice ma per far fruttare i propri risparmi è necessario correre qualche rischio.***

La prima sala è composta da due sezioni.

Nella prima sezione, For e Mica sono i protagonisti di quattro video animati in 3D, realizzati in collaborazione con Little Bull. Un antico banchiere romano, Cicerone, il re di Francia Filippo il Bello, il mercante fiorentino Francesco di Marco Datini e Lorenzo de' Medici sono gli interpreti delle interviste "impossibili". Il Professore Gianni Toniolo è il protagonista di una intervista "possibile" sul ruolo della moneta.

Il percorso parte dall'antico Egitto e dal baratto per arrivare al momento in cui appare sulla scena la moneta, che la tradizione vuole esser stata coniata per la prima volta da Creso, re di Lidia, nel VII secolo a.C. (video 3D 'Dal baratto alla moneta').



In un secondo video animato seguiamo, attraverso un'antichissima cartina geografica, la diffusione dell'uso della moneta dai Babilonesi ai Greci (video 3D 'L'uso della moneta dai Babilonesi ai Greci').

La storia di Giunone, i Galli e le oche del Campidoglio è raccontata nel video sull'origine del nome moneta (video 3D 'L'origine del nome moneta').

Veniamo poi trasportati nella Roma antica dall'argentiere romano che possiede una bottega nel foro e che, oltre a svolgere l'attività di cambio monete, offre depositi e pagamenti, concede prestiti ai privati, finanzia guerre, anticipa mezzi per la realizzazione di opere pubbliche. Incontriamo Cicerone che narra come, nella Roma repubblicana, i legislatori iniziano a occuparsi del tasso di interesse e dell'usura (intervista "impossibile" 'Il sistema di concessione del credito e l'usura nell'antica Roma').

Il quarto video animato è ambientato nel Medioevo, quando si diffonde in Europa occidentale e nel mondo islamico il bimetallismo. In tale sistema le monete auree sono tesaurizzate. Le monete d'argento sono utilizzate per le grandi transazioni commerciali e le monete di rame sono invece usate per il commercio al dettaglio. Il valore della moneta è connesso al valore del metallo prezioso che la compone. Tale valore viene certificato dal "punzone" (timbro) dello Stato ma quando la "fosatura" diventa rilevante, e i mercanti se ne accorgono, i prezzi aumentano (video 3D 'Il valore della moneta è legato al valore del metallo').



L'economia curtense dell'Alto Medioevo e le Crociate fanno da sfondo al coinvolgimento dei Cavalieri Templari nelle attività bancarie. Le enormi ricchezze raccolte dai Templari suscitano l'invidia e la collera delle nascenti grandi monarchie europee. In una intervista, Filippo il Bello, re di Francia, ci racconta come nel 1307 abbia confiscato i beni di tutti i Templari presenti nel Regno francese contribuendo alla scomparsa dell'Ordine (intervista "impossibile" 'La nascita delle banconote e il ruolo dei cavalieri templari').

Nel tempo, la moneta, oltre ad essere utilizzata quale mezzo di pagamento, assume il ruolo di riserva di valore. La lettera di cambio diventa il principale strumento di credito e di finanziamento del commercio internazionale. Francesco di Marco Datini ci introduce nel mondo del Rinascimento fiorentino dove tra il Trecento e il Quattrocento le grandi famiglie di banchieri – i Bardi, i Peruzzi, i Frescobaldi e, in seguito, i Medici – avevano succursali in tutta l'Europa, in Africa e in Asia Minore. In una intervista Lorenzo de' Medici narra come le banche fiorentine finanziassero attività politiche e imprenditoriali, guerre e operazioni commerciali con i più lontani paesi dell'Oriente, ma avessero anche a cuore l'arte e la scienza (intervista "impossibile" 'Le banche in Italia. Le origini e i protagonisti').

Infine, Gianni Toniolo, famoso storico economico, parla in un'intervista "possibile" della moneta e del suo ruolo nello sviluppo della umanità (*intervista "possibile" 'Il ruolo della moneta nello sviluppo della civiltà'*).

Nella seconda sezione, il visitatore potrà vedere sei documentari, una intervista "impossibile" con J.P. Morgan e le interviste con il Governatore Mario Draghi e gli economisti Pier Carlo Padoan e Luigi Zingales.



Nell'intervista "impossibile" J.P. Morgan narra quale è stato il suo ruolo nella soluzione della crisi del 1907, conosciuta come "crisi del grande panico", la prima crisi globale del Novecento. Nel solo mese di ottobre l'indice azionario di Wall Street perse il 37% del suo valore, in tutta l'America folle di risparmiatori diedero l'assalto agli sportelli delle banche. J. P. Morgan mise, allora, a disposizione tramite assegni personali la liquidità sufficiente a tamponare la situazione e seppe organizzare una rete di credito che comprendeva i più importanti soggetti economici statunitensi, incluso il magnate John Rockefeller. La soluzione individuata dal Congresso e dal Presidente Roosevelt era chiara: bisognava fare pulizia di un sistema finanziario opaco e senza regole; così nel dicembre 1913 il Congresso istituì la Federal Reserve, la banca centrale degli Stati Uniti (*intervista "impossibile" 'Storia della crisi finanziaria del 1907 e la nascita della Federal Reserve'*)



Un breve documentario narra il periodo tra le due guerre mondiali. Dopo la sospensione della convertibilità in oro, in seguito allo scoppio della Prima Guerra Mondiale, sul mercato dei cambi prevalse un regime fluttuante. In Europa, in particolare in Gran Bretagna, si desiderava tornare alla stabilità del *gold standard* e venne ristabilita la convertibilità in oro della sterlina, prima, e di altre valute successivamente. Tuttavia, a seguito della crisi del 1929 e sotto pesanti pressioni finanziarie, il Regno Unito abbandonò per primo il *gold standard* nel 1931 (*documentario 'Il periodo tra le due guerre mondiali 1919-1939'*).

La crisi del '29 viene raccontata nell'omonimo documentario. Cause e conseguenze sono brevemente analizzate: tra le prime l'euforia, il consumismo sfrenato, l'azione opportunistica di un largo numero di speculatori che approfittarono dell'aumento delle quotazioni azionarie alla borsa di New York; tra le seconde, la depressione economica, la drammatica riduzione della domanda e dei prezzi, l'aumento della disoccupazione. La crisi del '29 fu la più drammatica di tutti i tempi ed ebbe forti ripercussioni sul sistema bancario internazionale per molti anni (*documentario 'La crisi del 1929'*).

Gli accordi di Bretton Woods sono il centro del video-racconto dedicato al periodo dopo la Seconda Guerra Mondiale. In quegli anni gli Stati Uniti e il Regno Unito iniziano a lavorare per costruire un Sistema Monetario Internazionale più stabile. Il nuovo accordo, raggiunto nel 1944 e denominato Bretton Woods Agreement, pone al centro il dollaro, di cui viene garantita la conversione in oro. Nascono il Fondo Monetario Internazionale (FMI, IMF in inglese) e la Banca Mondiale. Il 15 agosto 1971 la convertibilità del dollaro viene sospesa e il sistema di Bretton Woods cessa di funzionare (*documentario 'L'Accordo di Bretton Woods'*).

Lo Smithsonian Agreement è il soggetto del documentario sul periodo dal 1971 ai giorni nostri. Le grandi nazioni industriali – facenti parte del Gruppo dei Dieci – negoziano in quell'anno un sistema multilaterale di riallineamento dei tassi di cambio progettato per eliminare la sopravvalutazione del dollaro. Nel 1979 i paesi componenti il Mercato comune europeo, con l'eccezione della Gran Bretagna (che aderisce nel 1990), danno vita al Sistema Monetario Europeo e all'ECU. Nel 1992, con il trattato di Maastricht, viene istituita l'Unione Economica e Monetaria che prevede l'adozione di una moneta unica europea, l'Euro (*documentario 'Il passaggio al regime fluttuante dei cambi, dal 1971 al presente'*).

Le bolle speculative sono il tema dei successivi due documentari. Il primo descrive la bolla del 1600 conosciuta come Tulipmania. Tale fenomeno speculativo è legato ai prezzi dei bulbi di tulipani neri che nell'arco di pochi anni sulla piazza di Amsterdam raggiunsero prezzi paragonabili al reddito annuale di un ricco mercante o al prezzo di un intero palazzo (*documentario 'La bolla dei tulipani neri'*). Il secondo video riguarda il fenomeno legato alla valutazione delle aziende internet, la cosiddetta bolla .COM. In quel caso le azioni delle aziende operante nel settore IT e internet assunsero valori incompatibili con qualsiasi dinamica estrapolativa dei fondamentali, sulla base della convinzione che la new economy non sarebbe più stata caratterizzata da crisi e fasi cicliche. La bolla scoppiò nel marzo del 2000 (*documentario 'La bolla .COM'*).

L'ultimo documentario approfondisce la storia e le conseguenze della crisi finanziaria greca, iniziata ufficialmente nell'autunno del 2009, quando il neo-primo ministro George Papandreou rivelò pubblicamente che i bilanci trasmessi dai precedenti governi greci all'Unione europea erano stati falsificati con l'obiettivo di garantire l'ingresso della Grecia nella Zona Euro (*"La crisi finanziaria greca: una storia lunga 10 anni"*).

Tre interviste "possibili" chiudono la Sala Storica. Il Governatore della Banca Centrale Europea, Mario Draghi, dopo 10 anni dall'introduzione dell'euro, parla della BCE e del suo ruolo nella stabilizzazione dei mercati finanziari. Come le istituzioni sovranazionali intervengono in caso di crisi finanziarie di portata internazionale e quale sia il loro ruolo a supporto dello sviluppo e della crescita economica è l'argomento dell'intervista a Pier Carlo Padoan, Vice Segretario Generale e Capo Economista dell'OCSE.

La terza intervista, a Luigi Zingales, analizza la storia recente della crisi dei sub-prime e del debito sovrano individuandone le cause e delineandone le conseguenze di medio termine (*interviste "possibili" 'Il ruolo della BCE', 'Il ruolo delle istituzioni multilaterali' e 'Le crisi finanziarie dei sub-prime e del debito sovrano'*).

Nella seconda sezione si trovano anche una nicchia dedicata ai bambini di età inferiore a 5 anni che avranno la possibilità di cimentarsi con quattro semplici giochi interattivi (*Raccogli e Colora*) e una carta geografica luminosa che può essere interrogata dall'utente per vedere dove e quando si sono sviluppate le prime borse valori in Europa.

## SALA 2: Capire

**Siediti e prenditi il tempo necessario per capire a cosa servono azioni, obbligazioni, derivati, fondi pensione, assicurazioni e molto altro. Impara a riconoscerli, a individuarne pregi e difetti, a valutarne il loro utilizzo rispetto alle tue necessità. Ascolta le testimonianze di esperti e le lezioni molto private di For e Mica.**



La seconda sala è allestita con nove totem, tre per ogni tipologia. Il visitatore può sedersi e porre domande sulle principali attività finanziarie (azioni, obbligazioni, derivati), sulle forme di protezione (assicurazioni, fondi pensione) e su molto altro.

### Contenuto dei totem 'Investimento'

Il totem contiene quindici video animati 3D e due interviste "possibili".

Per le azioni, For nei panni del Presidente della Cereali&Co. racconta:

- cosa sono le azioni, che diritti si acquisiscono comprando un'azione, che differenza esiste tra azioni di risparmio e azioni ordinarie;
- come nascono le azioni nell'antica Roma e come si diffondono con la necessità di ripartire i rischi impliciti nelle imprese economiche connesse ai grandi traffici commerciali del '600;
- da cosa dipende il prezzo di una azione, quali sono le forze sottostanti la domanda e l'offerta, cos'è la volatilità;
- come l'investimento in azioni influisce sull'economia, ovvero come la possibilità di condividere il rischio di impresa renda possibili progetti altrimenti irrealizzabili

Per le obbligazioni, Mica spiega:

- cosa sono le obbligazioni, la ragione per cui l'emittente rilascia un titolo di debito che normalmente viene pagato meno del valore che verrà rimborsato a scadenza e che può fruttare interessi periodici;
- da cosa dipende il prezzo di una obbligazione, quale è la



relazione tra tasso di interesse e prezzo;

- *quali sono le principali tipologie di obbligazioni, che differenza c'è tra obbligazioni con e senza cedola e cosa sono le obbligazioni strutturate;*
- *quale è l'impatto dell'investimento in obbligazioni sull'economia, come lo Stato raccoglie le risorse attraverso le emissioni di titoli obbligazionari per far fronte alla parte di spesa pubblica non coperta dalle entrate fiscali o per finanziare particolari investimenti pluriennali.*

Per i derivati, la mascotte For svela:

- *cosa sono i derivati, come sono utilizzati per ridurre il rischio e che tipo di riferimento esiste tra derivato e attività principale sottostante;*
- *quali sono i principali tipi di derivati, come si usano i contratti forward, i future, gli swap e le opzioni per coprirsi da rischi conosciuti;*
- *quali sono i principali operatori, quali sono le ragioni alla base dell'operato di hedger, speculatori e arbitraggisti.*

Nell'ultimo video animato del totem le formiche/mascotte spiegano:

- *come si misura il rendimento di una attività finanziaria, l'importanza di considerare anche la differenza tra prezzo di acquisto e prezzo di vendita;*
- *la relazione tra rischio, rendimento e diversificazione, i rischi (per essere assunti) devono essere compensati da un rendimento sufficientemente interessante. Si può, comunque, cercare di controbilanciare i rischi aumentando la tipologia delle attività che costituiscono il nostro portafoglio;*
- *la differenza tra rendimento reale e nominale, l'inflazione, infatti, può decurtare il rendimento di un'attività finanziaria, quindi per scegliere è meglio fare i conti al netto della variazione dei prezzi.*

Chiudono la sezione 'Investimento' tre interviste "possibili". La prima al Professore Paolo Sodini sulla relazione tra rischio e rendimento, la seconda al Professore Andrea Beltratti sui mercati azionari e sui meccanismi di sopravvalutazione delle azioni e infine l'intervista al premio Nobel per l'economia Robert J. Schiller sul lato positivo della finanza.

### Contenuto dei totem 'Protezione'



Il totem contiene tre video animati 3D e tre interviste "possibili".

Nel primo video, For, nei panni di un assicuratore londinese, fa da guida nel mondo delle assicurazioni illustrandoci:

- *a cosa servono le assicurazioni, ovvero come attraverso la condivisione dei rischi sia possibile attivare una protezione dalle conseguenze negative di eventi rari;*
- *quali sono gli eventi coperti dall'assicurazione, in genere molti di più di quelli a cui normalmente pensiamo ma ovviamente non tutti gli eventi arrecanti danni.*

Nel secondo video, For, ancora nei panni dell'assicuratore londinese, svela:

- *come funzionano le assicurazioni*, il meccanismo della legge dei grandi numeri che opera attraverso la costituzione di un vasto gruppo di assicurati che pagano un premio a fronte di un risarcimento in caso di evento arrecante perdite.

Infine, nell'ultimo video Mica, un po' in là negli anni e in vacanza alle Hawaii, ci introduce a:

- *come funzionano i fondi pensione e le assicurazioni sulla vita*, quali i punti di contatto e quali le differenze

Questa sezione si chiude con le interviste a Elsa Fornero, Professore di Economia Politica alla Università di Torino, su come funziona il risparmio previdenziale in Italia, a Anna Maria Lusardi, esperta a livello mondiale di financial literacy, sull'importanza dell'educazione finanziaria e a John Young Campbell su come fare buone scelte finanziarie.

### **Contenuto dei totem 'risparmio'**

Il totem contiene due video animati 3D e quattro interviste "possibili".

#### **Video-intervista 'Risparmio Gestito'**

For e Piero Chiambretti parlano di risparmio gestito, giocando sul significato di parole spesso poco chiare.

#### **Video-intervista 'Estratto conto corrente'**

For e Piero Chiambretti leggono insieme un estratto conto cercando di interpretarne il gergo.

La sezione si chiude con le interviste "possibili".

La prima intervista è a Bruno Cucinelli, imprenditore umbro di successo, che narra come sia riuscito a realizzare il suo progetto e di quale sia il suo rapporto con il denaro.

Segue l'intervista al Governatore della Banca d'Italia, Ignazio Visco, sulla relazione tra Banca Centrale e tutela del risparmio e dei risparmiatori.

Sul tema dei legami tra risparmio e crescita economica interviene Guido Tabellini, Professore di Economia all'Università Bocconi.

L'imprenditore Paul J. Ferri è il protagonista dell'intervista successiva, dove è spiegato il ruolo del Venture Capital nel finanziamento di idee innovative.

Segue la testimonianza di Roberto Cena, presidente dell'associazione del Banco Alimentare del Piemonte, che spiega come lo spreco di cibo possa essere trasformato in un'autentica opportunità per tutta la società.

Infine, Francesco Pau racconta l'esperienza di VOBIS (Volontari Bancari per l'Iniziativa e l'Impresa Sociale), associazione fondata da ex bancari che hanno deciso di mettere la propria esperienza a supporto di famiglie e piccole e medie imprese nell'accesso a forme di microcredito.

### SALA 3: Raccontare

*Lasciati sedurre da famosi affabulatori, ti faranno viaggiare in luoghi e tempi lontani, ti racconteranno le loro storie e altre avventure, di come la vita li abbia messi alla prova attraverso il denaro.*

Giunti nella terza sala si è avvolti da un'atmosfera teatrale creata dalle apparizioni di Dante, Shakespeare, Molière e Hemingway.

Dante: triste la sua storia personale, come quella della Firenze del suo tempo e quella rappresentata nella Divina Commedia dove gli avari e i prodighi rinunciarono alla misura del 'dare' e del 'tener' che rende l'uomo libero e signor di sé.

Shakespeare: non tutto è chiaro della sua vita, di sicuro scrisse molto e guadagnò molto, mantenendo moglie e tre figli seppure da lontano. La sua ascesa come autore teatrale lo portò al successo e le sue opere ebbero una grande diffusione. Qualcuno ha detto che scriveva per soldi.

Molière: nella sua vita, osò denunciare l'ipocrisia in un'epoca in cui i fasti di pochi nobili e del clero si opponevano brutalmente agli stenti e alle fatiche dei contadini. E che dire della nascente borghesia, pronta a qualunque compromesso o inganno, pur di ottenere ricchezza e potere.

Hemingway: l'altalenante rapporto col denaro che emerge nella sua opera é un tutt'uno con la sua vita. Il denaro è stato un mezzo per vivere più o meno agiatamente, a seconda dei periodi, ma per molto tempo, la mancanza di denaro è stato motivo di preoccupazione e di angoscia.



## SALA 4: Ammirare

***Ammira l'arte e vivi un'esperienza immersiva.***

***Interagisci all'interno di un nuovo spazio fisico e virtuale che ti avvicinerà ai principi base dell'economia attraverso dieci opere d'arte che prenderanno vita davanti ai tuoi occhi.***

La sala accoglie due postazioni VR che, grazie al supporto di una seduta interattiva e a Oculus di ultima generazione, permetteranno agli ospiti del museo di vivere un'esperienza immersiva in cui alcune opere d'arte prendono vita per spiegare i principi chiave dell'economia e della finanza.

Un viaggio nell'arte e nella storia che non solo intrattiene il visitatore ma lo avvicina ai temi economici e di educazione finanziaria in maniera originale e coinvolgente.

Le opere di artisti del calibro di Peter Paul Rubens, Édouard Manet, Edward Hopper, Pieter Brueghel, Pierre Bonnard, attentamente selezionate per la loro affinità con le tematiche alla base dell'innovativa esperienza, entrano quindi in modo permanente nel Museo per rispondere alla sua vocazione di diffondere l'educazione finanziaria in maniera semplice e divertente.



Un treno d'epoca, un villaggio fiammingo del 1600, un sidecar che sfreccia tra i campi di lavanda della Provenza, una nave attraccata al porto di Anversa. Interagendo con gli elementi di ogni scenario, e curiosando tra le pieghe del tempo, i visitatori possono avvicinarsi a concetti economici talvolta percepiti come complessi, come la contabilità o le crisi finanziarie.

## SALA 5: Sognare

***Rifletti con l'arte e impara dai film. Immedesimati nella parte, ammira come grandi registi hanno raccontato il denaro e tutto ciò che vi gira intorno.***

Nella quarta sala è possibile visionare spezzoni di film famosi che affrontano temi già incontrati nelle altre sale. In visione temporaneamente quattro film, ma nel tempo ne verranno aggiunti altri.

In 'Io Chiara e lo Scuro' (1982) si affrontano i temi connessi all'attività di copertura dai rischi, ne 'La banda degli onesti' (1956) il valore legale del denaro e l'utilizzo dello stesso sono alla base di spassosissimi dialoghi tra Totò e il resto della banda. Ne 'Il Gioiellino' (2011) il mondo della finanza e dei

derivati assume toni da tragedia, mentre nel film 'Se avessi un milione' (1932) si comprende come una gestione consapevole delle proprie ricchezze permetta di raggiungere obiettivi importanti.



## SALA 6: Sperimentare

**Lanciati nella mischia, mettilti alla prova, scegli il tuo gioco preferito e guadagna punti per la classifica finale. Non è difficile imparare a gestire il proprio denaro, è solo una questione di equilibrio. Usa quello che hai visto e sentito nelle altre sale.**

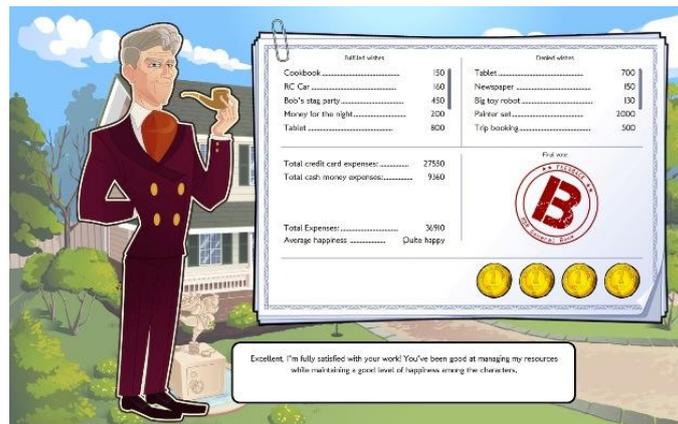
Nella quinta sala, cinque giochi interattivi di varia difficoltà e due applicazioni attendono i visitatori di varie età. Il Financial Planner permetterà ai visitatori adulti di riflettere sul risparmio previdenziale.

### Giochi

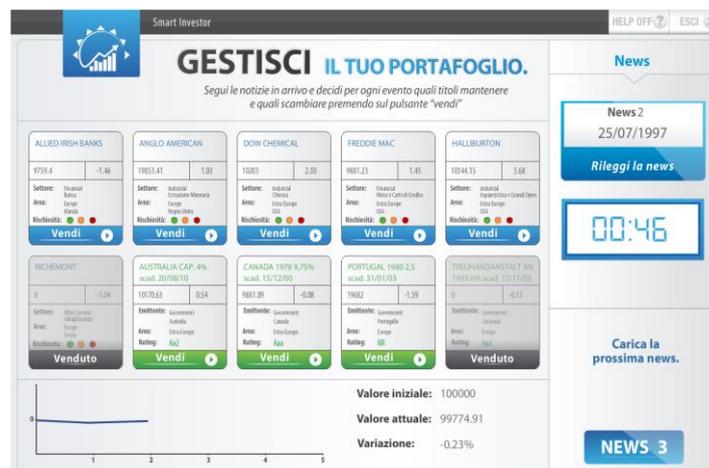
**a. Job search/Cerco lavoro:** un gioco per bambini dai 5 anni in su, dove è richiesto di fare qualche piccolo lavoretto per guadagnarsi una paghetta, ovvero un punteggio corrispondente a "soldi" che sono le unità di misura del Museo. Alla fine del gioco il bambino può decidere se spendere la paghetta o metterla da parte in un libretto di risparmio che gli garantirà un rendimento del 2%. La finalità è quella di far riflettere su come gestire la paghetta e insegnare il concetto del risparmio fruttifero.



**b. Family Manager:** un gioco per adolescenti e adulti, dove al giocatore è chiesto di vestire i panni di Mr Rich o Mrs Rich che dovendosi assentare cercano un sostituto nella gestione delle proprie risorse. Il giocatore utilizzando diverse forme di pagamento (cash e carte di credito, con associati benefici ed eventi negativi) dovrà soddisfare le richieste di parenti e amici. Gli eventi positivi e negativi, proprio come nella vita, possono alterare lo stock di risorse economiche a disposizione. Il visitatore, tenuto conto della durata del grado di soddisfazione di parenti e amici, guadagna tanti più punti quanto più è bravo a gestire il denaro di Mr e Mrs Rich. La finalità è quella di evidenziare pro e contro dei mezzi di pagamento e il concetto di utilità marginale derivante dal soddisfacimento delle richieste. Beni futili sono associati a un grado e a una durata della soddisfazione inferiore rispetto a quella associata ai beni necessari.



**c. Smart trader:** un gioco per adolescenti e adulti che vogliono provare a fare scelte finanziarie confrontandosi con la storia dei mercati azionari e obbligazionari degli ultimi 20 anni. Dopo aver scelto le attività del proprio portafoglio, l'utente potrà guadagnare punti modificando le sue scelte all'arrivo di notizie economiche/finanziarie e politiche che ritiene abbiano un impatto sui titoli in suo possesso. A fine gioco la performance è confrontata con il rendimento di un portafoglio buy and hold e con il benchmark. Il punteggio ottenuto è proporzionale alla performance. La finalità è quella di far riflettere su tematiche quali avversione al rischio, diversificazione e rendimento. L'utente comprende come l'arrivo delle notizie, creando aspettative sulla realizzazione delle variabili future, incide sui prezzi e, quindi, sulla realizzazione dei propri guadagni.



**d. Risky City:** è un gioco per adolescenti e adulti. Il visitatore può entrare nel gioco in qualsiasi momento e giocare contro altri tre concorrenti o contro tre avatar creati dal computer. Dotato di un ammontare

di "soldi" iniziale, lancia i dadi e arriva su caselle dove gli viene offerto di acquistare o vendere immobili di diverso genere (cinema, supermercato, ospedale, biblioteca etc) o rimanere e pagare la sosta. Agli immobili sono associate caratteristiche quali rischio, rendimento, benessere. Il gioco è caratterizzato da eventi casuali che portano a imprevedibili aumenti o riduzioni del patrimonio. Alla fine del gioco l'utente è premiato sulla base dei risultati economici, tenuto anche conto di quanto è stato abile nel diversificare la tipologia di immobili in suo possesso. Le finalità del gioco sono molteplici: da un lato, comprendere le forze di domanda e offerta alla base della determinazione del prezzo; dall'altro, riflettere sulla rilevanza della diversificazione come strumento di attenuazione del rischio in presenza di eventi casuali che introducono incertezza e colpiscono maggiormente gli immobili più rischiosi.



**e. It's my life:** un gioco per adolescenti e adulti, con una grafica accattivante, dove è possibile mettere alla prova le proprie capacità gestionali. Scegliendo da cassette il proprio sogno, rappresentato da un oggetto, e posandolo su un lettore specifico parte il gioco. Dichiarato il valore del sogno di lungo termine, considerato il reddito mensile e le spese necessarie e non, sarà possibile calcolare il numero di anni necessari per raggiungere l'obiettivo. La finalità è quella sia di far riflettere su ciò che è necessario e ciò che non lo è sia di aiutare l'utente a valutare la propria capacità di gestione consentendogli di modificare il flusso di uscite per comprendere l'impatto sulla realizzabilità dell'obiettivo.



**f. Be Prime Minister:** un gioco per adolescenti e adulti dove è possibile mettere alla prova le proprie abilità finanziarie diventando Primo Ministro dell'isola di Ameise. Ameise si trova in mezzo al mare, offre una vita tranquilla ai suoi abitanti ma vuole rimanere al passo con i tempi. In quanto Primo Ministro, l'utente dovrà fare scelte importanti per garantire un futuro sereno e sostenibile agli abitanti dell'isola scegliendo come operare, sia dal lato delle spese che delle entrate. L'obiettivo è quello di ridurre il rapporto Debito/PIL garantendo la crescita futura dell'isola.



## Applicazioni

**f. Debbi & friends:** un'applicazione per adolescenti e adulti in modalità triviale. Rispondendo alle risposte sarà possibile aiutare Debbi a prendere decisioni per lei importanti. Nella prima parte, Debbi valuta come affrontare la spesa dell'acquisto di un computer, scegliendo se chiedere un prestito, usare i propri risparmi o farsi anticipare la somma necessaria dai genitori. Nella seconda parte, le scelte sono più complesse e riguardano la possibilità di avviare un'attività imprenditoriale. Non è facile, il coraggio non basta, è necessario saper valutare i flussi di entrate e uscite future, cioè fare un business plan. La finalità è quella di indurre l'utente a riflettere sull'uso del risparmio come prima fonte di finanziamento dell'attività imprenditoriale.



**e. Financial Timeline:** è un'applicazione per adolescenti e adulti che vogliono vedere come si sono mossi i mercati azionari e obbligazionari negli ultimi venti anni e come su questi hanno inciso le notizie di natura politica ed economica. Toccando lo schermo in un punto della linea rappresentante l'andamento del mercato compaiono le notizie più rilevanti del giorno. La finalità è quella di facilitare l'associazione tra le informazioni e l'andamento dell'indice.

**g. Financial Planner:** è un'applicazione per adolescenti e adulti che vogliono confrontarsi con l'andamento del proprio patrimonio finanziario nel tempo. Si tratta di una simulazione che partendo da indicazioni di natura demografica, patrimoniale, reddituale, di avversione al rischio e di risparmio pensionistico, simula, anche alla luce delle attese di incremento delle spese e del reddito nel futuro, l'evoluzione della ricchezza a partire dall'età attuale fino all'ottantacinquesimo anno di età. Oltre alla declinazione di uno scenario medio, vengono definiti, e graficamente rappresentati, scenari di coda esplicativi di stati positivi e negativi del patrimonio, a loro volta associati a eventi casuali inseriti nel modello di simulazione. La finalità è quella di consentire all'utente di valutare nel futuro le conseguenze dei propri comportamenti previdenziali.

## SALA 7: Risparmiare

*Gentile visitatore, sei arrivato nell'ultima sala.*

*Dopo aver sperimentato le tue abilità nella gestione del denaro, ora rilassati e ammira questa collezione di salvadanai. Un oggetto semplice, nelle forme più diverse, usato da sempre per aiutarci a fare scelte intertemporali complesse.*



La sala "Risparmiare" è stata appositamente allestita per ospitare una ricca e importante collezione di salvadanai donata al Museo da Rocco e Nicola Tana. I due collezionisti l'hanno intitolata Dal passato al futuro, proprio per sottolineare la scelta tra l'oggi e il domani che questo oggetto rappresenta.

L'intera collezione è composta da oltre 1600 pezzi, provenienti da tutto il mondo, di varie epoche, fogge e materiali. Infatti, se il salvadanaio in cocchio, da rompere o meglio "sacrificare" in caso di necessità, va per la maggiore, non mancano quelli in materiali più preziosi, come la porcellana, il vetro e la ghisa. Lo stesso termine inglese per salvadanaio – piggy bank – deriva dall'antico termine anglossassone per argilla e solo in seguito viene identificato con il simbolo del maialino, importante fonte di sostentamento.

Oltre ai classici maialini non manca un'ampia varietà di altri animali, tra cui alcuni splendidi esemplari di mucche americane in ceramica realizzate in occasione della Cow Parade 2000. Ci sono inoltre auto, treni, vespe, navi, aerostati, libri, registratori di cassa, còmode, cassette postali, personaggi dei Looney Tunes. La figura umana è rappresentata da teste, mezzi busti, corpi interi.

Una sezione speciale è dedicata ai salvadanai meccanici americani di fine 800, fabbricati con l'intento di far divertire i bambini e di incoraggiarli a risparmiare.

La sala può contenere circa 700 pezzi. I salvadanai sono quindi esposti a rotazione e con mostre a tema.

## Test&Fun

*A conclusione della visita, puoi interagire con le nostre mascotte For e Mica!*



Rispondendo alle domande di Mica, potrai scoprire che tipo sei e quale atteggiamento hai nei confronti del denaro e del risparmio. Una chiacchierata con For ti permetterà invece di conoscere tante curiosità divertenti sulle altre sale del Museo. Prima di andartene, se lo desideri, potrai stampare il tuo profilo e portarlo a casa come ricordo.