

TROUW dinsdag 8 juni 2004
(<http://www.trouw.nl/nieuws/article1871213.ece/Archief.html>)

Leerzaam kaarten met een olieramp

Petra Sjouwerman

www.hazardcards.com Het kaartspel kost €20.

Mag ik van jou van de gezonken schepen de Titanic? En van de atoomrampen Tjernobil? En heb je ook het EI Al-vliegtuigongeluk?

In **Denemarken** is een nieuw 'rampenkaartspel' op de markt gebracht. Het is makers van dit spel echter niet te doen om sensatie en ellende. De medewerkers van 'Learning Lab Danmark', een onderzoekscentrum verbonden aan de Deense Pedagogische Universiteit (DPU), willen met dit Engelstalige spel juist kennis over wetenschap en technologie verspreiden. Ook willen zij een discussie aanzwengelen over moderne technologie, want er zullen in de 21ste eeuw meer mensen het slachtoffer worden van man-made technologische rampen dan van natuurcatastrofes. Wat kunnen we ervan leren? En waarom zijn we bang voor sommige nieuwe technologieën, zoals gentechnologie, maar staan we welwillend tegenover risicovolle medische technologieën?

Het spel bestaat uit 36 kaarten over negen verschillende soorten technologische rampen -géén natuurrampen, oorlogen en terreuraanslagen- uit de twintigste eeuw.

Sommige rampen hebben zich binnen enkele minuten voltrokken, zoals het ongeluk in de Mont Blanc-tunnel in 1999, waar het veertig jaar oude ventilatiesysteem de rookontwikkeling niet kon verwerken. Andere door de mens veroorzaakte rampen hebben een inwerking van tientallen jaren, zoals de silicone implantaties die sinds de jaren zestig op de markt zijn, maar waarvan de werking pas in de jaren negentig degelijk werd onderzocht (12000 doden door gerelateerde ziekten en kanker). Bij de ramp met de olietanker Prestige in 2002 vielen geen slachtoffers, maar werd het milieu van een enorm gebied getroffen.

Op elke kaart staan vijf categoriën met betrekking tot de ramp. De inschatting van het gevaar door experts (hazard), het aantal doden en vermisten (casualties), het getroffen gebied (range), de inschatting van het gevaar door leken (fear factor) en de wereldwijde berichtgeving in de media (media effect). Bijvoorbeeld door te raden in welke categorie de ramp op jouw kaart het hoogste scoort, kun je punten verdienen. Opvallend is dat de gevaren-inschatting van de leek dichtbij die van de experts ligt.

Sommige rampen kregen verbazingwekkend weinig media-aandacht. Zoals de ramp in Japan, waar een chemisch bedrijf tussen 1932 en 1968 tonnen kwikafval in de Minamata-baai loosde. Eerst raakten de vissen besmet, daarna begonnen vogels en katten vreemd rond te dansen voor ze bezweken. Meer dan 100000 mensen liepen vergiftigingen op, bijna 1500 mensen stierven aan de 'Minamata-ziekte'. Weinig media-aandacht kreeg ook de 'joker' in het spel, een andere, mogelijke 'man-made' ramp: hiv. Volgens de omstreden OPV-theorie zou hiv veroorzaakt zou zijn door een experimenteel polio-vaccin (OPV) gemaakt met behulp van niercellen van chimpansees. Westerse landen durfden dit vaccin in de jaren vijftig niet te testen, waarna het werd uitgetprobeerd in Afrikaanse ontwikkelingslanden. Hier brak later de ziekte aids uit.

Op de bijbehorende website is achtergrondinformatie over de rampen te vinden. Hier is ook een elektronische versie van het kaartspel beschikbaar en kun je tegen de computer spelen. Op de website kun je je eigen speelkaart ontwerpen en meedoen aan het maken van een nieuwe serie kaarten over rampen 'die staan te gebeuren'.

Copyright: Sjouwerman, Petra