

Κείμενο 3: Fast Fashion: Η γρήγορη μόδα «βλάπτει σοβαρά» τους εργαζόμενους και το περιβάλλον

Διασκευασμένο άρθρο της Μαρίας Ράντου στη *Lifo* (12.5.2022)

Η βιομηχανία της γρήγορης μόδας κατάφερε να κατακτήσει την πρώτη θέση στις επιλογές των καταναλωτών. Οι εξαιρετικά προσιτές τιμές και το γεγονός πως πολλές εταιρίες fast fashion αντιγράφουν ρούχα διάσημων σχεδιαστών, προσφέροντας στους καταναλωτές την αίσθηση υψηλής αισθητικής σε χαμηλό κόστος, καθιέρωσε τη γρήγορη μόδα παγκοσμίως, με εκατομμύρια καταναλωτές να ψωνίζουν καθημερινά από γνωστές αλυσίδες. Πόσοι όμως αναρωτιούνται πώς είναι δυνατόν να παράγονται τόσο οικονομικά ρούχα σε μαζικές ποσότητες; Η βιομηχανία της γρήγορης μόδας και τα αντίστοιχα εργοστάσιά της έχουν βρει τον τρόπο, αλλά με ένα βαρύ κοινωνικό και περιβαλλοντικό κόστος.

Για την κατασκευή ρούχων, η βιομηχανία γρήγορης μόδας εξάγει την παραγωγική της δραστηριότητα στο εξωτερικό, σε χώρες με φθινό εργατικό δυναμικό, αποφεύγοντας τους κάπως πιο υψηλούς, κατώτατους μισθούς που ισχύουν πολλές ανεπτυγμένες κυβερνήσεις. Τα περισσότερα ρούχα κατασκευάζονται σε χώρες όπως η Ινδία και το Μπαγκλαντές, όπου το εργατικό δυναμικό πληρώνεται το ελάχιστο δυνατό για να εργάζεται υπεράριθμες ώρες. Σε πολλές περιπτώσεις, μεταξύ των εργατών υπάρχουν και ανήλικα, τα οποία δεν είναι λίγες οι φορές που εργάζονται για ελάχιστα έως και καθόλου χρήματα. Σύμφωνα με πολλούς ερευνητές, οι συνθήκες εργασίας στα εργοστάσια βιομηχανιών γρήγορης μόδας καταπατούν τα ανθρώπινα δικαιώματα, αγγίζοντας τα όρια της εκμετάλλευσης και της δουλείας.

Το περιβαλλοντικό αποτύπωμα που αφήνει είναι επίσης σημαντικό. Η βιομηχανία της μόδας καταναλώνει το ένα δέκατο του συνόλου του νερού που χρησιμοποιείται βιομηχανικά για τη λειτουργία εργοστασίων και τελικών προϊόντων. Υπολογίζεται πως χρειάζονται 10.000 λίτρα νερού για να παραχθεί ένα κιλό βαμβάκι ή περίπου 3.000 λίτρα νερού για ένα βαμβακερό πουκάμισο. Επιπλέον, για τη βαφή υφασμάτων απαιτούνται τοξικές χημικές ουσίες, οι οποίες συνήθως καταλήγουν στους ωκεανούς. Περίπου το 20% των λυμάτων παγκοσμίως αποδίδεται σε αυτή τη διαδικασία, τα οποία συσσωρεύονται με την πάροδο του χρόνου. Πολλά εργοστάσια μεταφέρθηκαν σε χώρες του εξωτερικού, όπου δεν υπάρχουν ιδιαίτερα αυστηροί περιβαλλοντικοί κανονισμοί, με αποτέλεσμα το μη επεξεργασμένο νερό να εισέρχεται στους ωκεανούς.

Τα συνθετικά υλικά είναι η κύρια αιτία για την συγκέντρωση πλαστικών μικροϊνών στους ωκεανούς. Για την ακρίβεια, περίπου το 35% όλων των μικροπλαστικών είναι από αυτά τα συνθετικά υλικά. Για να μειώσουν περαιτέρω την τιμή, οι παραγωγοί στρέφονται σε υλικά που μπορεί να είναι χαμηλής ποιότητας. Για παράδειγμα, πολλές από τις ίνες είναι κατασκευασμένες από πολυεστέρα, που αποτελείται από πλαστικό και τείνει να απελευθερώνει πολύ περισσότερες εκπομπές άνθρακα από ότι βαμβάκι. Επιπλέον, το πλαστικό χρειάζεται πολύ χρόνο, ώσπου να διασπαστεί στον ωκεανό, ενώ όταν τελικά το πλαστικό διασπάται, δημιουργεί μια τοξική ουσία με επιβλαβείς επιπτώσεις στα θαλάσσια οικοσυστήματα. Καθώς αυτές οι πλαστικές μικροϊνες δεν μπορούν να απομονωθούν ή να απομακρυνθούν από τα ύδατα, καταλήγουν στην ανθρώπινη τροφική αλυσίδα μέσω της υδρόβιας ζωής.

Το 2019, έρευνα έδειξε ότι 62 εκατομμύρια τόνοι ενδυμάτων καταναλώθηκαν παγκοσμίως. Η ποσότητα ρούχων που έχουμε καταναλώσει έχει εκτοξευθεί τις τελευταίες δεκαετίες και, παρόλο που μπορεί να είναι επωφελές για την οικονομία, τα περισσότερα αντικείμενα τείνουν να καταλήγουν στις χωματερές επειδή τα ρούχα χαμηλότερης ποιότητας φθείρονται σχετικά γρήγορα και αυτό αλυσιδωτά οδηγεί στην αγορά νέων. Το 57% των ρούχων που εν τέλει απορρίφθηκαν καταλήγει σε χώρους υγειονομικής ταφής. Αυτή η διαδικασία εγκυμονεί πολλαπλούς κινδύνους για τη δημόσια υγεία και το περιβάλλον αλλά και για τους ανθρώπους που ζουν σε κοντινές κοινότητες, καθώς απελευθερώνονται τοξικές ουσίες ή μεγάλες ποσότητες δηλητηριωδών αερίων ως αποτέλεσμα της καύσης των χωματερών. Παρά τη νέα τεχνολογία που δημιουργεί φίλτρα για τη δέσμευση των ρύπων, σε αυτήν την περίπτωση βλαβεροί παράγοντες παραμένουν με δυνητικά επικίνδυνες συνέπειες.