



Cofinanziato
dall'Unione europea

UTOPIE IN AZIONE

 Fundacja
Młodzi
dla Europy



 LogoPsyCom.



 YuzuPulse



SOMMARIO

INTRODUZIONE	3
SPECIFICITÀ E ASPETTATIVE DI CIASCUN TARGET	4
Giovani di età compresa fra i 16 e i 25 anni	4
Operatori giovanili locali	5
Policy maker.....	6
OBIETTIVI PEDAGOGICI DEL PROGETTO	10
Partecipazione e cittadinanza attiva	10
Come può l'approccio ai concetti di utopia e distopia essere rilevante nell'educazione civica dei giovani?	10
L'importanza dell'inclusione	12
Cosa rende un contenuto inclusivo	13
ELENCO DEI RISULTATI ATTESI	16
Risultato 1. Manuale	17
Risultato 2. Raccolta di attività, strumenti e piani d'azione	17
Risultato 3. Piattaforma delle azioni utopiche	18
Risultato 4. Guida all'uso e modelli.....	18
UTOPIE E DISTOPIE	21
Definizione di Utopie	21
Definizione di Distopia.....	26
Esempi di distopie dai paesi partner	29
POLITICA E PARTECIPAZIONE CIVICA	32
Utopie per "ottimisti militanti"	33
Conclusioni.....	36
LOTTA CONTRO LA DISCRIMINAZIONE	37
Panoramica europea.....	37
Obiettivi di sviluppo sostenibile	38
The role of youth work.....	39
Utopie e distopie per l'inclusione.....	40
AMBIENTE E CAMBIAMENTI CLIMATICI	42
Utopie e distopie ambientali	42
I giovani sono preoccupati per l'ambiente, ma si sentono impotenti	43
Come utopie e distopie possono favorire nei giovani la spinta ad agire per l'ambiente e il cambiamento climatico....	45
CONCLUSIONI	49





BIBLIOGRAFIA:..... 51

APPENDICE – RIFERIMENTI CULTURALI A DISTOPIE E UTOPIE..... 55





INTRODUZIONE

Questo manuale è stato realizzato nell'ambito del progetto EUtopia, che mira a sviluppare un approccio innovativo all'educazione alla cittadinanza attiva nei giovani attraverso i concetti di utopia e distopia. Il progetto produrrà strumenti e attività per promuovere la cittadinanza attiva e la partecipazione attiva dei giovani.

Il manuale mira a fornire una migliore comprensione sui temi dell'utopia e distopia e del perché questo approccio possa essere rilevante nel lavoro con i giovani e nell'educazione alla cittadinanza. La guida funge anche da quadro pedagogico, editoriale e grafico per il progetto EUtopia.

Nei capitoli successivi, approfondiremo i dettagli del progetto EUtopia, i suoi gruppi target, la sua struttura, gli obiettivi pedagogici, nonché i concetti stessi di utopia e distopia e i loro possibili usi pedagogici per l'educazione alla cittadinanza dei giovani. Nell'ambito del lavoro svolto, abbiamo avuto l'opportunità di intervistare 20 operatori giovanili provenienti da 5 Paesi. È stata una grande esperienza ascoltare diversi punti di vista ed opinioni. Vorremmo ringraziare tutti gli esperti che hanno collaborato in questa attività, avendoci aiutato a conoscere più a fondo il lavoro giovanile locale e la visione dei giovani in termini di utopia.

Il Manuale è stato creato dai partner del Progetto EUtopia:

- Centrum Edukacyjne EST, Polonia
- GYIÖT, Ungheria
- SCS LogoPsyCom, Belgio
- Work in Progress., Italia
- YuzuPulse, Francia

Il Progetto Eutopia è stato finanziato dall'Unione Europea, nell'ambito del Programma Erasmus+.





SPECIFICITÀ E ASPETTATIVE DI CIASCUN TARGET

Giovani di età compresa fra i 16 e i 25 anni

Il gruppo target principale del progetto è costituito da giovani di età compresa tra i 16 e i 25 anni che hanno acquisito una conoscenza di base del mondo che li circonda grazie alla loro istruzione. Sono in grado di vedere il contesto, di formarsi un'opinione su argomenti che li riguardano, di pensare in modo critico, di formulare critiche costruttive e di difendere le proprie opinioni quando necessario. Sono aperti alle opinioni e ai punti di vista degli altri.

Nel definire il gruppo di età, abbiamo considerato la legislazione in vigore negli Stati membri dell'UE riguardo all'età in cui i cittadini possono votare alle elezioni. Il limite di età è di 18 anni nella maggior parte degli Stati membri, con alcune eccezioni (17 anni in Grecia; 16 anni a Malta e in Austria).

Il nostro obiettivo è quello di raggiungere il maggior numero possibile di giovani per incoraggiarli a esprimere le loro opinioni e a svolgere un ruolo attivo nella definizione del loro futuro. Ma la vera sfida è garantire che l'ottimismo dei giovani non si disperda. Raggiungeremo questi giovani attraverso la formazione. Ci concentreremo sullo sviluppo delle loro competenze chiave, come la competenza multilingue, la competenza personale, sociale e di apprendimento, la cittadinanza, l'imprenditorialità, la consapevolezza e l'espressione culturale, l'alfabetizzazione digitale e il pensiero critico. Inoltre, il progetto intende lavorare sull'autoefficacia dei giovani, intesa come maggiore percezione e fiducia nelle proprie capacità e nella possibilità di attuare azioni in grado di stimolare il cambiamento e migliorare il benessere sociale collettivo.





Operatori giovanili locali

Anche gli operatori giovanili locali possono essere considerati un gruppo target, in quanto i risultati generati dal progetto offriranno loro un nuovo approccio e una raccolta innovativa di strumenti per facilitare il loro lavoro con i giovani in tutta Europa.

Sono considerati operatori giovanili coloro che lavorano nei comuni, nelle scuole, nelle associazioni o anche nelle aziende, avendo a che fare con l'educazione e lo sviluppo dei giovani. Secondo il Consiglio d'Europa, la sfida principale per gli operatori giovanili è "far sentire i giovani a casa, appartenenti a un gruppo e allo stesso tempo costruire ponti tra gruppi diversi".

Dalle nostre interviste con gli operatori giovanili, è emerso che essi non utilizzano i concetti di utopia e distopia per insegnare ai giovani l'educazione civica o la cittadinanza. O almeno, utilizzano idee ed esempi che possono essere collegati a questi concetti, ma non li studiano nel dettaglio. Gli animatori preferiscono concentrarsi sugli esempi o sulle esperienze dei giovani per creare dibattiti e condividere opinioni. Tuttavia, questi concetti sono ritenuti strumenti utili per aiutare i ragazzi a sviluppare le loro idee e ad aumentare la loro partecipazione civica. Per questo il progetto EUtopia è stato valutato di grande interesse per adottare un nuovo approccio per facilitare il loro lavoro quotidiano e fornire strumenti pratici per coinvolgere e responsabilizzare i giovani a raggiungere una società inclusiva e sostenibile.

Rispetto a questo target il Progetto fornirà una raccolta di metodi per sostenere la pratica del lavoro giovanile locale e promuovere l'impegno sociale e culturale dei giovani attraverso una piattaforma collaborativa per condividere buone pratiche ed esperienze, lavorare insieme a livello locale o internazionale e ispirare nuovi progetti.





Policy maker

Il collegamento e il rapporto tra i giovani e i decisori locali è spesso confuso o addirittura assente. A volte perché i giovani non sanno come comunicare le loro idee e proposte, altre volte perché i decisori locali non sanno cosa fare delle loro idee o non le prendono sul serio.

Attraverso i risultati del progetto, vogliamo supportare il lavoro dei decisori locali e le pratiche locali esistenti o emergenti, cercando di integrare i giovani nella vita politica delle loro comunità. Sono considerati nel target i consigli giovanili, le municipalità, gli enti locali o le associazioni impegnate nella partecipazione attiva.

Belgio

In Belgio, come in altre parti d'Europa, operano nel settore giovanile numerose organizzazioni con obiettivi diversi. Riflettendo sulla società mista del Paese, molte organizzazioni operano per sostenere le famiglie e i giovani immigrati e per promuovere l'inclusione sociale e l'educazione ai diritti umani.

Oltre al classico lavoro con i giovani, ci sono unità scout e altri interessanti gruppi nazionali, come "La Fédération des Jeunes Agriculteurs" (Federazione dei Giovani Agricoltori) o organizzazioni che lavorano per un evento universitario popolare chiamato "il battesimo", una cerimonia di iniziazione delle università in Belgio nell'anno delle matricole. Non sorprende che la sfida più grande per gli operatori giovanili belgi sia quella di coinvolgere, interessare e, più probabilmente, motivare i giovani a essere più attivi, dedicati e impegnati su particolari temi e problemi sociali.

Francia

Una delle principali sfide segnalate per raggiungere i giovani è che molti ragazzi percepiscono l'attività degli animatori come moralistica o paternalistica e, poiché in genere hanno già un'idea di questi argomenti, non vedono cos'altro potrebbero imparare partecipando alle attività locali.

Secondo le organizzazioni intervistate in Francia, le tre sfide principali sono: raggiungere i giovani che non sono consapevoli o coinvolti in questi temi, far capire ai giovani che la loro voce conta in politica e





incoraggiarli a votare, e finanziare le attività a medio e lungo termine, per sostenere i progetti e le azioni e il loro follow-up.

I decisori e i rappresentanti locali hanno diversi gradi di interesse e motivazione a coinvolgere i giovani nella vita democratica, nel senso che le loro principali priorità in materia di politiche giovanili variano. Per alcuni, la sfida più urgente è sostenere l'integrazione sociale, per altri l'occupabilità. Queste possono essere viste come strade per coinvolgere i giovani nella comunità.

Ungheria

Come possiamo vedere nelle attuali decisioni del governo ungherese che riguardano i giovani, questi ultimi hanno grandi difficoltà nelle opportunità di apprendimento, soprattutto nell'istruzione pubblica. Ma sono flessibili, hanno forza di volontà e creatività e possono collaborare bene tra loro. Pertanto, il modo migliore per mantenere la qualità del lavoro giovanile a livello locale è coinvolgere i ragazzi nei temi, nei programmi e nelle attività pertinenti. Qualsiasi nuovo concetto, metodo, strumento o opportunità di formazione che li coinvolga attivamente può suscitare il loro interesse.

Gli operatori giovanili locali spesso affrontano i problemi ambientali, perché non sempre sono adeguatamente affrontati sia dal punto di vista finanziario che formativo.

In base alle nostre interviste e alle esperienze quotidiane, gli operatori giovanili locali potranno utilizzare i risultati e gli output intellettuali del progetto per lo sviluppo del loro lavoro quotidiano.

Dal nostro sistema di rete, possiamo raggiungere alcuni decisori locali, che potranno utilizzare i risultati del progetto nei loro processi di pianificazione. Possiamo incoraggiarli (come facciamo sempre) a collaborare con gli operatori giovanili e i giovani locali, con le municipalità giovanili, per costruire un insediamento migliore e più sostenibile. Per questo, i risultati del progetto potrebbero essere un ottimo strumento, per incentivare a pensare fuori dalla routine, porre nuove domande e ottenere nuove risposte.

Italia





Secondo gli operatori giovanili intervistati in Italia, i giovani appartenenti a questo gruppo sono poco inclini a pianificare il proprio futuro e a "sognare in grande". Sono molto orientati all'oggi; l'estrema dinamicità e velocità del contesto in cui vivono e dei loro strumenti non favoriscono la riflessione. Questo si traduce in uno sguardo distaccato e disilluso sulla società e sui suoi problemi, quindi in un atteggiamento piuttosto individualista. I giovani non si pongono come protagonisti del domani, né si sentono potenziali agenti di cambiamento. Come partner italiano, coinvolgeremo studenti delle scuole superiori e dell'università, valorizzando i contatti con le scuole e gli insegnanti con cui collaboriamo.

Questo quadro è certamente il risultato della situazione del mercato del lavoro in Italia: tutti gli indicatori del mercato del lavoro dimostrano che il nostro Paese offre meno opportunità ai giovani rispetto agli altri Paesi europei. Nel 2020, il tasso di disoccupazione nella fascia d'età 15-29 anni è tra i più alti d'Europa: 22,1% contro il 13,3% della media UE27; i NEET (giovani che non studiano e non lavorano tra i 15 e i 29 anni) sono più numerosi in Italia che in qualsiasi altro Paese europeo: quasi un giovane su quattro rientra in questa categoria (23,3%), una percentuale superiore di dieci punti rispetto alla media europea (13,7%). I dati Eurostat confermano la difficoltà di uscire da questa situazione: solo il 3% dei giovani tra i 15 e i 24 anni riesce a passare dall'inattività all'occupazione, contro una probabilità quattro volte superiore in diversi Paesi europei. E anche la condizione dei giovani lavoratori italiani non è molto migliore: ai giovani sono generalmente riservati contratti meno stabili e il 45% degli occupati tra i 15 e i 29 anni lavora con un contratto a tempo determinato.

Come partner italiano, ci impegneremo a raggiungere le realtà che si occupano di giovani per promuovere i contenuti e i risultati del progetto in una prospettiva trasversale e multidisciplinare. Inoltre, le tematiche del progetto si prestano bene ad essere applicate in ambito teatrale, dove abbiamo contatti e opportunità di collaborazione con associazioni e altre realtà non profit che lavorano con i giovani.

Nelle fasi di sperimentazione, implementazione e valorizzazione, cercheremo di coinvolgere i rappresentanti locali per condividere con loro la necessità di rendere i giovani più consapevoli del loro ruolo strategico in una società più democratica. Questo significa anche far capire ai politici e ai decisori che i giovani devono essere in grado di comprendere i problemi e le strategie per sviluppare il loro pensiero





critico, formulare le loro opinioni e immaginare soluzioni alternative da condividere e valutare insieme.

Polonia

Il lavoro con i giovani in Polonia riflette la diversità del tessuto sociale del Paese, con molte organizzazioni che rispondono alle esigenze di giovani di età e background diversi. Molte iniziative si concentrano sul sostegno ai giovani immigrati e alle famiglie, sottolineando l'inclusione sociale come principio fondamentale. Le attività giovanili più diffuse includono workshop e sessioni di formazione (ad esempio, competenze comunicative, imprenditorialità), attività ricreative (ad esempio, eventi sportivi, escursioni), eventi culturali (concerti, mostre d'arte), opportunità di volontariato (ad esempio, progetti di lavoro nelle comunità, iniziative ambientali), scambi giovanili e programmi di mobilità (il programma Erasmus+ è molto popolare tra i giovani polacchi).

Nonostante questi sviluppi fiorenti, ci sono alcune sfide per il lavoro con i giovani in Polonia. Coinvolgere i giovani in un dialogo significativo con i responsabili delle decisioni è una di queste. Molti giovani percepiscono tali iniziative come paternalistiche e sono spesso disillusi dalla pertinenza di tali sforzi rispetto alle loro esperienze e aspettative. Un'altra sfida è raggiungere i giovani disimpegnati che possono trarre i maggiori benefici dalle attività di apprendimento informale al di fuori della scuola. Molte organizzazioni giovanili danno priorità a tali opportunità e le offrono gratuitamente con il sostegno pubblico europeo e nazionale. Altre sottolineano l'importanza di migliorare l'occupabilità e l'imprenditorialità dei giovani attraverso la fornitura di competenze specifiche. Utilizzando una varietà di metodi, gli operatori giovanili in Polonia rimangono fermi nel loro impegno a dare potere alla prossima generazione, utilizzando approcci innovativi e partenariati collaborativi per navigare nel panorama in evoluzione dell'impegno e della partecipazione giovanile.





OBIETTIVI PEDAGOGICI DEL PROGETTO

Partecipazione e cittadinanza attiva

Quando sentiamo le parole "cittadinanza attiva" e "partecipazione", spesso il nostro primo pensiero va alla storia, ad esempio alla nascita della democrazia o all'estensione del diritto di voto. Oppure a concetti puramente di natura politica, come le elezioni e la politica dei partiti. Ma questi argomenti sono molto più complessi, così come l'educazione civica dei giovani.

Quando si parla di educazione civica e di incoraggiare i giovani a partecipare alla vita civile, a dare il proprio contributo, a essere cittadini attivi, capaci di assumersi la responsabilità per se stessi e per la propria comunità, a diversi livelli (locale, nazionale e internazionale), i concetti che emergono più spesso sono quelli di sensibilizzazione, consapevolezza, pensiero critico, informazione autentica, così come il coinvolgimento e l'empowerment.

Forse l'aspetto più importante dell'educazione è la responsabilizzazione dei giovani. Ciò può significare renderli capaci di prendere decisioni consapevoli dopo essere stati adeguatamente informati, di parlare, di esprimere le loro opinioni e aiutarli a capire che possono fare la differenza, che possono essere promotori del cambiamento. Si tratta di qualcosa di molto più ampio della partecipazione politica. Il contributo dei singoli è estremamente importante, sia che si traduca in una gestione consapevole della propria vita, sia che si tratti di essere attivi nelle proprie comunità e di promuovere i giovani, sia che si tratti di proteggere e curare consapevolmente gli altri e l'ambiente che li circonda.

Come può l'approccio ai concetti di utopia e distopia essere rilevante nell'educazione civica dei giovani?

Seguendo i concetti di utopia e distopia, possiamo capire cosa significa un mondo ideale o una società ideale, o come il nostro mondo può diventare non ideale. La comprensione di questi argomenti può anche aiutare un giovane a guardare in modo diverso al proprio futuro e a come plasmarlo.





Spesso i giovani hanno una visione scettica del loro futuro, che vedono come indipendente da loro stessi e determinato per lo più da fattori esterni. In effetti, questi non possono essere trascurati, poiché tutti, compresi i giovani, sono influenzati da fattori sociali ed economici e dalla loro evoluzione. Tuttavia, è anche importante che i giovani percepiscano il proprio ruolo nel determinare il futuro e le condizioni dell'ambiente in cui vivono.

Attraverso i concetti di utopia e distopia, le giovani generazioni possono essere messe di fronte a visioni del futuro che possono rappresentare obiettivi da raggiungere o far capire loro perché è importante evitarli. Il nostro obiettivo è quello di creare nei ragazzi un approccio più positivo verso la cittadinanza, per renderli veri protagonisti della loro vita e della società, e non ricettori passivi di circostanze esterne.

Una delle finalità del progetto è raccogliere strumenti e attività che possano essere utilizzati in approcci non formali per avvicinare i giovani all'impegno e alla partecipazione attiva attraverso i concetti di utopia e distopia. Riteniamo importante che ciò avvenga in un contesto di apprendimento informale o non formale, in quanto questa metodologia offre l'opportunità di imparare attraverso l'esperienza e di assimilare nuove competenze in modo più consapevole.





INCLUSIONE E PARI OPPORTUNITÀ

L'importanza dell'inclusione

La Carta europea dell'animazione socioeducativa locale stabilisce che questa debba essere in primis attivamente inclusiva, per offrire pari opportunità a tutti i giovani. Questa frase sembra molto semplice a prima vista, ma se ci prendiamo un po' di tempo per riflettere, ci rendiamo conto che solleva diverse domande interessanti ed essenziali, come ad esempio: cosa significa offrire pari opportunità, cosa rende il lavoro con i giovani attivamente inclusivo e perché l'inclusione è importante nel lavoro con i giovani.

L'importanza dell'inclusione potrebbe essere ovvia. Secondo l'Unione Europea, per "giovani" si intendono tutti coloro che hanno un'età compresa tra i 13 e i 35 anni, quindi si tratta di un gruppo molto eterogeneo in termini di età, cultura, razza, nazionalità, religione, contesto economico e sociale, istruzione, abilità, ecc. Uno degli obiettivi principali del lavoro con i giovani è quello di unificare questo gruppo, comprendere le loro esigenze e raggiungere i loro obiettivi; ma anche sostenerli nella formazione del loro ambiente e nella costruzione di una comunità sostenibile e a loro favorevole. Ciò è essenziale renderli partecipi, impegnati e consapevoli del loro ruolo nella comunità, ma questo è possibile solo se si sentono accolti e a proprio agio. Un altro obiettivo fondamentale è la costruzione di una società più inclusiva. Pertanto, il meglio che un operatore giovanile possa fare è fornire uno spazio accogliente come buon esempio di una società sana e promuovere il valore dell'accettazione e dell'inclusione come base dell'unità, della connessione e della sicurezza sociale.

Quando si vuole creare un'atmosfera inclusiva basata sull'accettazione e sulle pari opportunità, l'operatore giovanile deve prestare attenzione a diversi aspetti che possono emergere durante il lavoro: la diversa personalità e identità dei giovani, il background socio-economico, il livello di istruzione, eventuali disturbi mentali o fisici, la religione e cultura, e moltissimi altri aspetti. Pertanto, le azioni e le strategie inclusive possono essere diverse, ma l'obiettivo principale è sempre quello di fornire a tutti pari opportunità di partecipare e far parte delle azioni a pieno titolo, a prescindere dalle loro capacità o dai loro svantaggi.





Cosa rende un contenuto inclusivo

La diversità dei modi in cui potete offrire l'inclusività come operatori giovanili richiede spesso soluzioni uniche e creative, ma in generale suggeriamo di prestare attenzione ai seguenti aspetti quando create o utilizzate uno strumento o un'attività:

Accessibilità

Quando si parla di questo argomento, il più delle volte si parla dell'accessibilità del luogo per le persone con disturbi fisici. È essenziale prestare attenzione a questo aspetto, ma l'accessibilità è molto più di questo. Si riferisce al background sociale ed economico dei partecipanti e anche alle loro capacità. Per coinvolgere giovani con background diversi e offrire pari opportunità, suggeriamo di organizzare eventi e attività gratuite, di tematizzare l'evento e di prestare attenzione al livello di conoscenza richiesto e all'atmosfera.

Metodologia

Per quanto riguarda la metodologia, la chiave può essere l'educazione informale e non formale. Entrambe si basano sull'approccio multisensoriale, che può giovare molto ai giovani con SLD o disturbi mentali. Nel caso dell'educazione non formale, i ragazzi possono provare diversi ruoli, strategie e soluzioni per trovare la loro strada; nel frattempo, apprendono facendo.

Approccio step-by-step

Creare uno spazio inclusivo è anche un processo di apprendimento per i giovani e gli operatori giovanili. Per questo motivo è fondamentale fornire uno spazio per conoscersi meglio e imparare di più sulle esigenze dei singoli e del gruppo. Per creare un'ambiente sicuro, le regole devono essere chiare, ognuno accetta e apprezza l'altro e non deve essere tollerata nessuna forma di discriminazione, bullismo, odio o violenza.

Atmosfera





Creare un'atmosfera inclusiva è fondamentale. I giovani devono sentirsi accettati, amati e apprezzati per quello che sono; possono essere aperti, fare domande, essere curiosi, sbagliare e sentire che la loro opinione e i loro bisogni sono importanti. Gli animatori devono ricordare che sono dei modelli per i giovani, quindi il loro modo di agire e reagire alle cose influenzerà l'atmosfera e il modo in cui i giovani si relazionano tra loro.

Supporto individuale

In un gruppo più ampio, è inevitabile che ci sia qualcuno con necessità di un supporto individuale per avere pari accesso e opportunità. Per fornire un aiuto supplementare è meglio se più operatori giovanili lavorano all'evento o all'attività del progetto, ecc. Il coinvolgimento di giovani più grandi e più esperti disposti a dare un supporto può essere un'opportunità.

Oltre alle nozioni di base, è bene ricordare che ogni situazione è unica e che anche un animatore può fallire; assicuratevi di aver imparato la lezione e chiedete un feedback per migliorare la prossima volta!

Come possiamo garantire l'inclusione

Promuovere l'inclusione e l'uguaglianza è un aspetto essenziale del progetto Eutopia. Tutti i partner sono impegnati nel settore giovanile e hanno diverse competenze per proporre attività e strumenti accessibili e inclusivi, finalizzati a rendere i giovani più consapevoli delle loro possibilità di agire, di essere coinvolti, di impegnarsi e di comprendere l'importanza della partecipazione attiva. Pertanto, durante il progetto, sarà organizzato un training rivolto ai giovani, dove sarà proposto un percorso di formazione pilota per lavorare a livello locale, regionale, nazionale e internazionale sulla partecipazione attiva. Attraverso il sito web, sarà fornita l'opportunità di avere un ulteriore supporto, saranno condivise alcune buone pratiche e si contribuirà al networking nel settore giovanile in Europa. Inoltre, il "database" delle utopie e delle distopie sarà una grande risorsa per pensare fuori dagli schemi e inventare o trovare soluzioni creative per un mondo più inclusivo.







ELENCO DEI RISULTATI ATTESI

Riassumendo quanto descritto nei paragrafi precedenti, il progetto EUtopia ha un obiettivo ambizioso: risvegliare nei giovani il desiderio di immaginare e progettare un mondo migliore e di essere sempre più fautori del cambiamento.

Ma come è possibile agire? Innanzitutto, perché ciò avvenga, i giovani devono avere la certezza che un mondo migliore può esistere e che possono contribuire a realizzarlo. Dovrebbero quindi conoscere il concetto di utopia e distopia non solo come concetto filosofico legato ai pensatori del passato. Dovrebbero iniziare a capire che utopie e distopie sono concetti attuali, soprattutto se legati alla cittadinanza attiva e al perseguimento di una società più inclusiva e democratica.

Pertanto, i risultati hanno quattro obiettivi di apprendimento:

- imparare a osservare e leggere con un approccio critico le caratteristiche, i punti deboli e le opportunità di un territorio o di una comunità;
- contribuire a sviluppare il senso di appartenenza alle comunità, a educare i giovani alla cittadinanza attiva, alla partecipazione sociale e a stimolarli a creare connessioni, considerando il gruppo e la rete sia come occasione di relazioni interpersonali e di integrazione, ampliamento e miglioramento delle competenze, sia come contesto in cui collaborare per perseguire obiettivi comuni;
- stimolare i giovani a parlare, esprimere e discutere le loro opinioni, idee e cambiamenti; imparare a essere proattivi, immaginare e proiettarsi nel futuro;
- imparare a fare, pianificare, organizzare, illustrare un'idea progettuale, utilizzando strumenti utili.

Seguendo questi obiettivi, i partner del progetto hanno pianificato di strutturare i seguenti risultati, ciascuno con obiettivi e risultati attesi ben definiti.





Risultato 1. Manuale

<p>Obiettivo principale:</p> <p>Fornire una base teorica del progetto per consentire un uso pedagogico del concetto di utopie e distopie nell'educazione dei cittadini.</p>	<p>Risultati attesi:</p> <p>Guida che illustra il legame tra la teoria dell'utopia e della distopia e la realtà odierna e l'uso pedagogico che se ne può fare</p>
<p>Presentazione del risultato:</p> <p>Il manuale è destinato agli operatori giovanili e mira a sostenerli su come coinvolgere i giovani e far capire loro l'importante ruolo che possono avere nella società. Include le teorie su utopie e distopie e propone un loro uso pedagogico, identificando come e perché questi concetti dovrebbero essere utilizzati per educare i giovani alla cittadinanza attiva.</p>	

Risultato 2. Raccolta di attività, strumenti e piani d'azione

<p>Obiettivo principale:</p> <p>Collect engaging and supporting tools that will facilitate an easy-to-approach discussion on the SDG's and raise awareness of the main societal challenges and support active participation.</p>	<p>Risultati attesi:</p> <p>Materiale facilmente adattabile dagli operatori giovanili locali per favorire la partecipazione dei ragazzi con idee creative e innovative.</p> <p>Metodologia per condividere queste idee con i responsabili politici.</p>
<p>Presentazione del risultato:</p> <p>Il risultato è concepito come una raccolta di informazioni e considerazioni che aiutano a costruire le competenze necessarie per partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita pubblica e, in generale, ai processi decisionali del proprio territorio. Si muove all'interno di un quadro teorico-metodologico che mette al centro i giovani, i giovani lavoratori e i professionisti come portatori di idee, conoscenze, risorse e diritti, che possono essere trasformati in una forza per cambiare le cose.</p>	





Risultato 3. Piattaforma delle azioni utopiche

<p>Obiettivo principale:</p> <p>Scambiare conoscenze tra giovani e professionisti e innescare uno scambio di idee e opinioni tra i giovani e i professionisti.</p>	<p>Risultati attesi:</p> <p>Una piattaforma collaborativa per diffondere le migliori pratiche in tutta Europa; garantire il libero utilizzo di tutti i contenuti sviluppati; mettere in luce le utopie concepite dai giovani.</p>
<p>Presentazione del risultato:</p> <p>I giovani hanno difficoltà a far sentire la propria voce e sono convinti di non avere la possibilità di cambiare le cose. Inoltre, la diffusa tendenza della nostra società a concentrarsi su progetti con risultati a breve termine, sta contribuendo a formare giovani incapaci di "sognare in grande" e propensi a vivere il quotidiano in modo piuttosto individualistico, "cercando di cavarsela". Eppure, non mancano gli esempi di ciò che i giovani sognatori sono in grado di realizzare: si pensi, ad esempio, a ciò che il pensiero e l'azione risoluta di Greta Thunberg sono stati in grado di generare. Tuttavia, l'estremo pragmatismo che caratterizza la maggior parte dei ragazzi può far perdere di vista non solo la necessità del cambiamento, ma anche le opportunità. In un mondo così dinamico, dove il progresso tecnologico è in grado di realizzare cose impensabili e le persone possono collegarsi in rete con grande facilità, comunicare con il resto del mondo può essere estremamente semplice e condividere idee, progetti, competenze e strumenti può diventare un processo coinvolgente ed emozionante. Mostrando esempi ispiratori in Europa e offrendo l'opportunità di contattare coloro che portano avanti queste iniziative positive, la piattaforma potrà sostenere i giovani nel trasformare i loro ideali in realtà e fornirà risorse agli operatori giovanili e ai rappresentanti locali per sostenere la partecipazione attiva giovanile. Per rendere questo strumento di più facile utilizzo, sarà fornito un manuale d'uso che supporterà anche l'interattività e la creazione di reti.</p>	

Risultato 4. Guida all'uso e modelli





<p>Obiettivo principale:</p> <p>Presentare le esperienze che i partner hanno messo in pratica nei loro territori sulla base di quanto elaborato attraverso i risultati e le attività precedenti; consentire di trarre ispirazione per risolvere i problemi nel proprio territorio attraverso l'adattamento di modelli già collaudati.</p>	<p>Risultati attesi:</p> <p>Creazione di una raccolta di storie di persone, comunità e territori che hanno espresso un desiderio, confrontandolo con la realtà, e poi lo hanno realizzato con successo; la raccolta include i progetti di giovani utopisti, elaborati durante le attività di formazione previste dal progetto.</p>
--	---

Presentazione del risultato:

Il risultato comprende una raccolta di casi concreti, esperienze eccellenti e pratiche metodologiche utili per dare ai giovani e agli operatori giovanili che contribuiscono alla loro crescita e formazione strumenti e tempi per innescare utopie, motivare i ragazzi a partecipare alla vita pubblica, semplificare la loro costruzione e sviluppo di progetti e favorire la conoscenza di buone pratiche da cui trarre ispirazione per agire concretamente. Ciò che il risultato intende trasmettere è che ogni cambiamento rimane impossibile solo se nessuno si preoccupa di innescarlo. Pertanto, spetta a ciascuno di noi fare in modo che ogni utopia possa diventare un obiettivo concreto.

La guida comprende anche una serie di workshop concreti su scenari di cittadinanza attiva, con una spiegazione per gli operatori su come utilizzare le attività e gli strumenti della cassetta degli attrezzi e su come implementarli. L'obiettivo principale dei workshop è incoraggiare i giovani e gli operatori giovanili ad immaginare nuove prospettive, ad essere creativi e ad implementare nuovi progetti, strumenti e attività. Gli scenari forniti possono essere facilmente adattati o personalizzati per essere utilizzati su temi specifici.

Il progetto prevede anche la creazione di un format di Training per la creazione di utopie da parte dei giovani, dove essi sono invitati a mettere in pratica le loro idee, condividendole e costruendo sinergie. È concepito come un'esperienza di apprendimento immersiva, motivata dal desiderio di scommettere sulle capacità dei giovani di sognare un mondo migliore per il loro futuro. La formazione,





progettata in forma residenziale, coinvolgerà un numero di 15-20 giovani "utopisti", che potranno approfondire le proprie competenze, arricchirsi reciprocamente e discutere del proprio progetto.





UTOPIE E DISTOPIE

Definizione di Utopie

Utopia, dal greco ou-topos, significa "nessun luogo" o "da nessuna parte". Ma esiste anche una parola greca quasi identica, eu-topos, che significa "un buon posto". La prima è una parola neutra e suggerisce anche che un mondo utopico non esiste e non esisterà mai, la seconda è più positiva e orientata al futuro.

Nell'uso odierno, diciamo per lo più che l'utopia è un concetto che si riferisce a una società ideale o perfetta, spesso rappresentata come un luogo o uno stato di esistenza in cui tutto è armonioso, giusto e ideale. È la visione di una società libera da problemi sociali, politici ed economici, dove tutti vivono in pace e prosperità. Tuttavia, è importante notare che l'utopia è spesso considerata un ideale irraggiungibile, poiché è difficile pervenire alla perfezione, in qualsiasi società.

La più nota e una delle prime opere fondamentali sul tema dell'utopia è Utopia di Thomas More, pubblicata nel 1516. Questo romanzo fu un'opera piuttosto unica su questo tema, perché in epoca medievale pensare e scrivere fuori dagli schemi era piuttosto inusuale.

Ma molto prima di Tommaso Moro, nell'Antica Grecia, intorno al 375 a.C., Platone ideò la Politeia. In quest'opera, egli tenta di creare un modello di stato ideale. Nonostante nel testo tratti anche problemi di storia greca, non descrive le condizioni reali, ma le sue idee del miglior stato possibile. La teoria dello Stato di Platone è un'utopia. Anche altri filosofi antichi, come Aristotele e Cicerone, hanno esplorato idee simili. Le visioni utopiche di un mondo migliore auspicato non richiedono necessariamente di essere valide per la società nel suo complesso. Dopo tutto, Thomas More non aveva una visione completa del mondo e nel Medioevo la raccolta di notizie non era così veloce e accurata come oggi; l'esperienza soggettiva o ciò che si viveva nel proprio ambiente spesso aveva una maggiore influenza sulle proprie opinioni sulla società. Ma allo stesso tempo, a causa della minore conoscenza del mondo, dell'inconsapevolezza e dell'inesperienza, la visione della realtà utopica era più audace e molto più distaccata dalla società dell'epoca.

È importante notare che, sebbene le visioni utopiche abbiano ispirato molti, sono state anche oggetto di critiche. Alcuni sostengono che il perseguimento dell'utopia può portare all'autoritarismo o alla





soppressione delle libertà individuali. Ciononostante, il concetto di utopia rimane un argomento affascinante e duraturo da esplorare nella letteratura, nella filosofia e nella teoria sociale.

Storia e aspirazioni reali

Nel corso della storia, diversi pensatori e scrittori hanno contribuito allo sviluppo del pensiero utopico. Nel XVII e XVIII secolo, durante il periodo dell'Illuminismo, le idee utopiche hanno acquisito importanza. Pensatori come Thomas Hobbes, John Locke e Jean-Jacques Rousseau proposero diverse visioni di una società ideale, spesso influenzate dalle loro convinzioni politiche e filosofiche.

I cambiamenti rivoluzionari dell'industria, le guerre, le civiltà e la trasformazione dei sistemi sociali nel XX secolo non sempre hanno portato i cambiamenti desiderati, anzi, in molti casi si è realizzato lo scenario distopico. Ma ha anche catturato l'immaginazione di innumerevoli filosofi, scrittori, poeti e registi.

Tuttavia, non è stato solo nell'arte, nella filosofia e sul piano teorico che la vita ideale promessa dall'utopia si è rafforzata. Nel XIX e XX secolo, il pensiero utopico ha continuato ad evolversi. I socialisti, come Karl Marx e Friedrich Engels, immaginarono una società utopica basata sui principi dell'uguaglianza e della proprietà comune.

Altre opere utopiche influenti sono "Looking Backward" di Edward Bellamy e "Brave New World" di Aldous Huxley. Nella seconda metà del XX secolo e nel XXI secolo, sono emerse comunità concrete i cui principi e disposizioni sociali hanno creato qualcosa di migliore e più ideale della realtà sociale circostante, perché le loro percezioni e i loro principi critici o religiosi li hanno portati a farlo.

Così, ad esempio, il movimento hippy, il femminismo, le comunità intenzionali, i governi alternativi, gli anarchici cristiani, i kibbutzim (questi ultimi molto prima) sono tutti nati sulla base di un ideale o di un obiettivo comune, inizialmente come comunità di un piccolo numero di persone. Oggi esistono molti stili di vita alternativi che riflettono sulla crisi climatica e sugli svantaggi della società dei consumi, che colpiscono anche i giovani, e che, oltre a formulare critiche, compiono passi costruttivi verso un mondo migliore e più vivibile attraverso i loro stili di vita e le loro filosofie.

L'emergere tra il XIX e il XXI secolo di molti nuovi movimenti che criticano i sistemi sociali e i valori esistenti dimostra sia che non abbiamo ancora raggiunto l'ideale, sia che il desiderio e la volontà di cambiamento





sono sempre più presenti nella vita quotidiana. D'altra parte l'uomo, da quando vive sulla Terra, ha costantemente cercato di migliorare le proprie condizioni, in modalità e con un impatto diversi di epoca in epoca. Allo stesso tempo, anche se non possiamo dire di vivere in condizioni ideali nel nostro tempo, da quando esiste la vita umana, ci sono stati enormi progressi e soluzioni per migliorare il mondo in ogni periodo storico. La scienza e la tecnologia medica dispongono oggi di metodi e strumenti che vanno oltre le utopie del passato. Anche l'istruzione, i flussi di informazione e le opportunità di mobilità sono cambiati e si sono evoluti in modo incredibile e tutte le discipline continuano costantemente a fare progressi. Sebbene l'ordine mondiale capitalista sia lungi dall'essere perfetto, è ancora il più appropriato per l'attuale livello di sviluppo della società ed è ancora molto più lungimirante e umano degli assetti sociali che hanno prevalso in passato.

Allo stesso tempo, per i giovani di oggi è molto più difficile creare un mondo utopico e ideale. Indubbiamente, con l'avvento di Internet, è possibile avere una consapevolezza migliore e una visione di quasi tutto il mondo; è anche possibile avere un grande impatto e persino fungere da modello agendo nelle comunità e nei contesti locali. Ma molti giovani vivono la loro quotidianità in un modo che le generazioni precedenti non sono più in grado di fare, o possono solo in parte comprendere. O addirittura, in alcuni casi i giovani sono scoraggiati dal perseguire una visione utopica perché si scontrano con lo stile di vita e le decisioni delle generazioni più mature, e percepiscono il loro operato in antitesi con la realizzazione dei loro sogni. Ma con l'evoluzione del mondo, le situazioni di crisi, i problemi su larga scala e la riflessione su di essi hanno portato la volontà creativa e costruttiva di osare sognare in grande, di creare utopie e di agire di conseguenza.

Esempi di Utopie nei paesi partner

Belgio

Non è molto noto, ma il concetto di Utopia è nato in Belgio. Anche se l'inventore dell'idea fu l'umanista britannico Thomas More, il suo libro più famoso, Utopia, fu scritto nel 1516 mentre si trovava ad Anversa per una missione commerciale reale. Inoltre, la prima scena del libro inizia dopo la messa nella cattedrale di





Notre Dame di Anversa, dove un viaggiatore abbronzato con la barba lunga descrive un'isola lontana e apparentemente perfetta chiamata Utopia.

Gli operatori giovanili belgi che abbiamo intervistato durante il progetto non hanno mai utilizzato il concetto di utopia come cornice per l'educazione alla cittadinanza o per altri argomenti. Per chi volesse provare questa prospettiva interessante e innovativa, suggeriamo di utilizzare la famosa serie di fumetti belga "Les Cités obscures" (1982) (Le città oscure) di François Schuiten e Benoît Peeters.

I fumetti si riferiscono al nostro mondo, soprattutto a livello architettonico, e mostrano un universo parallelo al nostro, che crea mondi fittizi tra utopie e distopie.

Francia

Una delle distopie più famose in Francia è l'"Abbaye de Thélème" (Abbazia di Thélème) del romanzo "Gargantua", scritto da François Rabelais nel 1534. Nel libro, l'abbazia è rappresentata come un'utopia in cui tutti agiscono come vogliono, presupponendo che tutte le persone istruite e oneste siano virtuose. Un'altra utopia molto famosa è "Candide ou l'Optimisme" (Candide: l'ottimismo) di Voltaire, pubblicato nel 1759. In questo libro, il protagonista descrive un luogo specifico chiamato "Eldorado" come un'utopia. L'obiettivo principale è quello di prendere in giro questa visione ottimistica del mondo. In un altro registro, il film "La Belle Verte" diretto da Coline Serreau è un film francese che descrive un pianeta come un'utopia in cui gli abitanti vivono in armonia con la natura.

Ungheria

Nella letteratura ungherese il concetto di utopia è apparso per la prima volta nel XIX secolo, e sono diversi gli scrittori classici che l'hanno utilizzato nei loro romanzi. I due più famosi sono Madách Imre - Az ember tragédiája (Imre Madách: La tragedia dell'uomo) e Az aranyember (L'uomo dal tocco d'oro) di Jókai Mór. Dalla fine del XIX secolo a oggi sono aumentati anche i romanzi di tipo fantascientifico, tra cui uno molto popolare è Szathmáry Sándor Kazohinia.





Italia

L'autore che forse più rappresenta il concetto di utopia in Italia è lo scrittore Italo Calvino. Il suo libro *Le città invisibili* si presenta come una serie di resoconti di viaggio che Marco Polo fa a Kublai Kan, imperatore dei Tartari. Queste città sono sì invisibili, perché nate dall'immaginazione dello scrittore, ma sono simboli, e ognuna di esse può sollevare domande e svelare nuovi punti di vista sul significato degli agglomerati urbani, sui diversi modi di percepirla e sulle trasformazioni che possono subire nel tempo.

Per Calvino, l'utopia non è né sistemica né teleologica, non rappresenta un modello completo e ideale da perseguire in un altrove "assoluto", ma piuttosto discontinua e "pulviscolare", fatta della materia stessa della realtà. Per Calvino, la vera utopia consiste nella possibilità della scrittura di esaurire il reale nella sua complessità e totalità. La letteratura è insieme schermo e specchio del reale; deve essere, quindi, ironica e illusoria.

Polonia

Il primo romanzo utopico della letteratura polacca è "*Mikolaja Doswiadczyńskiego przypadki*" ("Le avventure di Nicolas Doswiaczynski") scritto da Ignacy Krasicki e pubblicato nel 1776. Descrive la storia di un nobile polacco attraverso il suo viaggio a Warwas, Parigi e nell'isola immaginaria di Nipu. Durante il viaggio il nobile acquisisce esperienze che gli insegnano a essere un buon cittadino. Un'utopia è descritta anche nel libro di Stanisław Lem, "*Obłok Magellan*" (Nuvola di Magellano) del 1955. Il libro parla di un viaggio interstellare nella costellazione della Nube di Magellano. È un pretesto per un'analisi sensibile della società dell'epoca. È anche un romanzo visionario sugli sviluppi futuri di tecniche e tecnologie, molte delle quali sono diventate realtà oggi.

Gli scrittori di nuova generazione si concentrano più sulle distopie che sulle utopie. Un buon esempio è il recente libro del noto scrittore polacco Jacek Dukaj, *Po Piśmie* (Dopo la lettera). Dukaj mostra l'uomo all'alba di una nuova era. Le nuove tecnologie mediatiche - dalla televisione alla realtà virtuale - ci stanno portando fuori dal dominio della lettera. Che cosa risulterà dai fenomeni che oggi sono così chiaramente visibili? "Non scriverò una lettera - farò una telefonata. Non leggerò un romanzo - guarderò una serie





televisiva. Non passo le notti a leggere poesie - gioco. Non prendo appunti - registro. Non descrivo - fotografo...". In che modo queste tecnologie per il trasferimento diretto delle esperienze trasformeranno l'umanità?

Definizione di Distopia

La distopia è una narrazione fittizia di una società immaginaria opposta all'utopia. L'etimologia della parola, legata a quella di utopia, deriva dal prefisso greco antico **δυσ-** (*dus*), che contrassegna un'idea di male, difficoltà, sventura, e dal sostantivo **τόπος** (*tópos*), che significa "luogo, località, paese". La distopia è quindi un "luogo malvagio".

La storia della Distopia

Si è soliti dire che il concetto di distopia è apparso per la prima volta nel XIX secolo, in Inghilterra, per poi svilupparsi e diventare noto attraverso i famosi romanzi "Il mondo nuovo e coraggioso" di Aldous Huxley (1931), "1984" di Georges Orwell (1949), o ancora "Fahrenheit 451" di Ray Bradbury (1951). In realtà, il primo romanzo che ha presentato una distopia è "Noi" ("**Мы**" in russo) dello scrittore russo Evgueni Zamiatine del 1920. La storia si svolge nel futuro. D-503, un ingegnere spaziale, vive nell'One State. Lo Stato Unico è una città fatta di vetro in cui vivono tutti gli esseri umani. Nel romanzo, le persone camminano al passo con gli altri e indossano uniformi. Ogni persona viene chiamata con dei numeri. Lo Stato Unico è uno Stato totalitario che pretende di governare tutte le attività umane e di rendere felici le persone. Nel corso della storia, D-503 si rende conto di essere attratto dal "vecchio mondo", caratterizzato da libertà, imprevedibilità e precarietà della felicità.

Secondo Laurent Bazin, docente di letteratura, la distopia è nata contemporaneamente all'utopia, durante il periodo rinascimentale, quando gli uomini hanno iniziato a costruire società dirette dalle loro scelte e non più da Dio e dalla religione (Radio France, 2023). Mentre alcuni pensavano che l'uomo potesse gestire il proprio destino (utopia), altri ritenevano che l'uomo non fosse in grado di farlo e che si stesse avviando verso la sua caduta (distopia).





Distopie e contro-utopie

Tuttavia, la distopia è più di una semplice "contro-utopia". Una contro-utopia si ha quando il lettore o lo spettatore sa, fin dall'inizio di una storia, che la società immaginaria è tutto ciò che dovremmo evitare (Radio France, 2023). Le distopie sono più ambigue, nel senso che all'inizio di una storia il lettore o lo spettatore non può identificare chiaramente se la società immaginaria è completamente disfunzionale o si basa su alcuni buoni principi. Una distopia può spesso emergere dalla realizzazione di un'utopia all'interno di una società che finisce per prendere una strada diversa e dove si verificano dei malfunzionamenti. In questo senso, una distopia sarebbe il risultato di una specifica utopia nella pratica, che mostra le sue carenze e i suoi rischi sociali e politici. In altre parole, una distopia è un'esplorazione di ciò che potrebbe accadere se una società attuasse gli ideali utopici in modo estremo. Tuttavia, il messaggio alla fine di ogni narrativa distopica è quello di lottare contro questo tipo di deviazioni ed estremizzazioni, per comprendere l'assurdità e l'ingiustizia di tali situazioni. Seguiamo i personaggi durante la storia e il loro cambio di prospettiva sulla situazione. O combattono e si ribellano a ciò che è in atto, o almeno cercano di sopravvivere e di fuggire da questo mondo.

Il ruolo della distopia

Le distopie sono state create per denunciare e contrastare il declino politico, ambientale, psicologico e tecnologico delle utopie. Sono un modo per avere una prospettiva su cose che potremmo dare per scontate. Il messaggio principale è quello di avvertire il lettore o lo spettatore di fare molta attenzione alle utopie, perché nelle utopie gli esseri umani sono spesso considerati come un gruppo uniforme a cui viene offerto uno stile di vita uguale per tutti. In questo modo, si trascurano le individualità e si minaccia l'uguaglianza nella società (Radio France, 2023). Ecco perché le distopie non sono esattamente la nostra realtà, ma sono abbastanza familiari da metterci a disagio. Per funzionare, devono apparire possibili e correlate alla nostra realtà, in modo che ci si confronti con essa e ci si metta in guardia dalle cose brutte che potrebbero accadere se non si presta attenzione.

Le distopie ci permettono di pensare a tutte le possibilità negative di decisioni e situazioni. Sono luoghi fittizi in cui possiamo sperimentare cosa accadrebbe se si verificassero certe condizioni e ricordano alle





persone che devono reagire prima di arrivare a stadi così estremi. Le distopie sono ambientate nel futuro per mostrare possibili degradazioni sociali, disumanizzazione e perdita della libertà individuale. Non raffigurano necessariamente situazioni crudeli e malvagie, ma situazioni sufficientemente negative per ricordarci che non dobbiamo accettare passivamente ciò che accade.

Le distopie sono piuttosto comuni nella cultura odierna. Sulle piattaforme di streaming, in televisione, su Internet e nei cinema possiamo vedere diversi film, serie, videogiochi e canzoni distopiche. Anche i libri e i fumetti sulle società distopiche hanno un certo successo. Perché? Probabilmente perché la distopia può avere un effetto catartico e aiutarci a riflettere sulla nostra società, sui suoi difetti e sulle sue qualità e su ciò che potrebbe essere migliorato.

I meccanismi delle distopie

Nelle distopie, le autorità hanno tutto il potere e spesso giustificano questa situazione per garantire la sicurezza e la felicità delle persone. Questo è il motivo per cui la società non viene descritta come temuta e malvagia all'inizio della storia, o almeno per questo viene inizialmente accettata dalla maggior parte. In realtà, sul principio della narrazione, la società può dare addirittura l'illusione di essere un'utopia perfetta. Le avventure dei personaggi principali riveleranno gli aspetti negativi e le conseguenze di questi modelli. La caratteristica fondamentale di una distopia, secondo il Miami Dade College, è che le autorità che dominano le persone usano la propaganda per controllare i cittadini. L'informazione, il pensiero individuale e la libertà sono limitati o addirittura censurati. I cittadini sono soggiogati e succubi. Il prezzo della disobbedienza è così violento che la maggior parte si rassegna a seguire la legge. I cittadini hanno paura del mondo esterno e vivono in uno stato disumanizzato.

I diversi tipi di distopie

Quando è emerso il concetto di utopia, durante l'epoca rinascimentale, le distopie si concentravano sull'aspetto filosofico della società, come ad esempio come agire come gruppo o come evitare eventuali disuguaglianze. Ma progressivamente, e a partire dal XX secolo, le distopie si sono concentrate sempre più





sull'aspetto politico. Nel 21° secolo è stato integrato anche l'aspetto. In altre parole, le distopie derivano da diversi tipi di controllo e potere, la cui natura è cambiata nel tempo. Il Miami Dade College classifica le distopie in base ai loro tipi di controllo:

- controllo filosofico o religioso, in cui la società fittizia è controllata da un'ideologia filosofica o religiosa;
- controllo burocratico, dove le distopie sono legate ad una serie di assurde formalità amministrative, regolamenti e funzionari pubblici incompetenti;
- controllo aziendale, la società è controllata da una o più corporazioni attraverso prodotti, pubblicità e media;
- controllo tecnologico, che descrive le società controllate tramite computer, robot o mezzi scientifici.

A prescindere da questa categorizzazione, i diversi tipi di distopie spesso si mescolano. Ad esempio, una distopia aziendale potrebbe basare il suo potere sul controllo tecnologico e filosofico insieme.

Esempi di distopie dai paesi partner

Belgio

Durante le interviste con gli animatori giovanili belgi, abbiamo sorprendentemente sperimentato che, anche se hanno familiarità con il concetto di utopia, conoscono a malapena l'idea di distopia.

I film belgi sulle distopie, come *The Hunger Games* (2012), *The Truman Show* (1998) o anche *Children of men* (2006), probabilmente non sono così conosciuti, ma se ne possono trovare alcuni affascinanti, come *Vivarium* (2019), horror diretto da Lorcan Finnegan, o *Mr. Nessuno* (2009), una storia utopica di fantascienza sull'ultimo uomo mortale sulla Terra.

Anche in letteratura si possono trovare alcuni rappresentanti interessanti di questo argomento, come "La sortie est au fond de l'espace" (1956) di Jacques Sternberg.

Francia





Durante le interviste con gli animatori e le organizzazioni giovanili francesi, sono stati citati alcuni film e libri. La serie di film "Mad Max" è una delle più note in Francia. Alcuni operatori giovanili ci hanno inoltre fornito alcuni riferimenti culturali utilizzati dai giovani quando parlano di distopie. Questi sono, tra gli altri, il film "Dune", l'anime "One Piece" e la serie "Altered Carbon".

In Francia c'è il film franco-italiano "Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution" di Jean-Luc Godard (1965). Descrive una società distopica e totalitaria in cui i sentimenti e le emozioni non sono ammessi e un computer dotato di logica e ragionamento controlla ogni cosa. Ci sono inoltre libri come "Le dernier Monde" di Céline Minard (2007) e "La Zone du dehors" di Alain Damasio (1999). Nella letteratura, nel cinema o nell'arte francese, la distopia è per lo più mescolata con altri stili, come la fantascienza o l'anticipazione.

Ungheria

Il termine distopia è meno conosciuto tra gli operatori giovanili ungheresi. E anche se il termine non è necessariamente familiare, comprendendone il significato, essi sono consapevoli di aver incontrato il concetto stesso molte volte. La pensano allo stesso modo dei giovani con cui sono in contatto. Dopotutto, la distopia appare in molti film e serie, un elemento fondamentale del fantasy e della fantascienza, che sono anche molto popolari tra i giovani. Il concetto di distopia è spesso presentato come uno "scenario peggiore" nel lavoro giovanile o, quando si pianifica il futuro, come un'immagine che si vorrebbe evitare facendo i passi giusti. La storia ungherese e quindi la cultura fanno sì che la società pensi a se stessa come a una vittima. Le generazioni più anziane hanno sofferto molto per le diverse situazioni politiche e belliche, e le giovani generazioni di oggi sono colpite da alcuni traumi che cercano di risolvere con un atteggiamento piuttosto positivo e costruttivo.

Italia

Due esempi di romanzi distopici in Italia sono "2119 - Il disfacimento dei Sapiens" di Sabrina Guzzanti ed "Elianto" di Stefano Benni. Entrambi usano l'ironia e l'umorismo per parlare di futuri distopici.





Nel primo, la regista, sceneggiatrice e attrice trasporta nel 2119, in un mondo rovinato da disastri ambientali. Il romanzo affronta questioni di attualità come il cambiamento climatico, la concentrazione della ricchezza e la dipendenza dalla tecnologia. Gli esseri umani sono divisi tra una minoranza di potenti miliardari e una maggioranza di migranti ecologici senza diritti. I robot si occupano di scuole, giustizia e informazione.

L'unica eccezione è Holly, l'unico giornale scritto da esseri umani, che gioca un ruolo cruciale.

Nel secondo romanzo viene proposta una serie di mondi fantastici popolati da personaggi irresistibili. I difetti e i problemi del nostro mondo sono facilmente rintracciabili; Benni prende spunto da politici e volti televisivi, mettendo in scena una commedia drammatica e mescolando fantasy, satira, filosofia e fantascienza. "Che razza di paese è questo, dove gli unici che hanno ancora qualche speranza sono chiamati disperati?"

Polonia

Con l'emergere dell'idea di nazione perfetta nel corso del XIX secolo e lo sviluppo della civiltà tecnica e la sua influenza sulla cultura, Zygmunt Krasinski pubblicò nel 1835 "Nie-Boska Komedia" (Commedia non divina). È la prima anti-utopia della letteratura polacca. Questo libro parla del fallimento della rivoluzione popolare condotta sotto la bandiera della libertà, dell'uguaglianza e del rinnovamento dell'umanità. Ci sono riferimenti culturali anche nel cinema polacco. Il film polacco "Seksmisja" (Sexmission) diretto da Juliusz Machulski (1984) parla di una società distopica di sole donne in cui tutti gli uomini sono scomparsi. Le donne si riproducono per partenogenesi, vivendo in una società femminista oppressiva in cui i burocrati insegnano che le donne hanno sofferto sotto il dominio dei maschi fino a quando i maschi non sono stati rimossi dal mondo.





POLITICA E PARTECIPAZIONE CIVICA

In generale, possiamo definire le utopie come "architetture temporali", che riflettono le aspettative delle persone in base alla loro consapevolezza della società in cui vivono e delle grandi sfide della contemporaneità. Arrivati a questo livello di intuizione delle utopie e delle distopie, è lecito chiedersi: verso quali utopie dovremmo tendere noi, contemporanei e in particolare i giovani, protagonisti della società di domani? Quali sono gli ambiti della nostra società che si prestano maggiormente all'utopia e alla distopia? Quali caratteristiche dovrebbe avere un mondo nuovo, migliore e ideale, a partire dalla situazione attuale? Per trovare le basi teoriche per l'uso pedagogico di utopie e distopie e la loro applicazione nell'ambito della politica e della partecipazione civica, una figura a cui ispirarsi è senza dubbio il filosofo e scrittore Ernst Bloch, intendendo i giovani utopisti come realizzazione della sua idea di "ottimisti militanti" (Bloch, 2019).

Bloch, infatti, considerava "utopia" in un senso nuovo rispetto ai suoi predecessori: per lui, essa non definisce una realtà illusoria e chimerica. Rappresenta invece "ciò che oggi non è ancora, ma ciò che domani potrebbe essere". Questo approccio mette al centro una cosa in particolare: la speranza. È una speranza rivoluzionaria che può guidare l'azione collettiva per trasformare il futuro, insieme alla ricerca della felicità insita nell'uomo e all'impegno a credere nella possibilità dell'utopia.

Pertanto, seguendo Bloch, un approccio pedagogico che utilizza il concetto di utopia mira a "insegnare a sperare": l'obiettivo non è inseguire un mondo fantastico, ma individuare quale tipo di utopia perseguire e coltivarla. Da questo punto di vista, il filosofo distingue tra "Utopia astratta" e "Utopia concreta" (Bloch, 2019); la prima è un desiderio puro, non accompagnato da alcuna volontà; dall'altra parte, l'utopia concreta è diretta verso futuri reali o necessary; il suo obiettivo è trasformare il presente ed è ancorata alla sfera pubblica.

"La collettività diventa così lo spazio di trascendenza del soggetto: la finitezza, che lo terrorizza, può essere rovesciata dal progetto collettivo di costruzione del mondo che verrà" (Levitas, 1990).





Utopie per "ottimisti militanti"

Il paradigma dell'Utopia Concreta è rilevante dal punto di vista pedagogico, infatti chi abbraccia il pensiero utopico può essere considerato "ottimista militante" (Bloch, 2019): praticare la speranza non rappresenta un esercizio mentale di immaginazione, ma un vero e proprio lavoro attivo verso il mondo che verrà, di pari passo con un atteggiamento critico nei confronti delle condizioni distopiche del mondo contemporaneo.

Un esempio interessante per capire come applicare il concetto di utopia concreta da un punto di vista pedagogico è dato dai 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs) delle Nazioni Unite, che costituiscono il fulcro dell' Agenda 2030.

Astrattamente, ciò che si potrebbe leggere dietro i 17 obiettivi è il desiderio di creare un mondo più verde, più pulito e più giusto; un mondo più sostenibile e meno consumistico, più solidale e meno egoista, più locale e meno globale, più sicuro e meno ingiusto. Ma gli stessi obiettivi possono essere trasformati in obiettivi concreti con il contributo degli "ottimisti militanti" o, nel contesto di EUtopia, con il contributo dei giovani utopisti.

Ovviamente, è difficile per un giovane avere un pensiero critico su ciascuna delle dimensioni degli SDGs e quindi essere in grado di sviluppare un ruolo attivo attraverso i diversi obiettivi; piuttosto dovrà concentrarsi su una specifica direzione di partecipazione civica, a seconda delle sue inclinazioni, desideri e capacità personali.

Nello specifico, sulla base dell'approccio dell'Agenda 2030, le dimensioni più rilevanti che possono essere individuate per le utopie di sviluppo sostenibile sono: economica, sociale ed ecologica.

La dimensione economica ed ecologica di Utopia o "Ecotopia"

A proposito della dimensione ecologica delle possibili utopie concrete attuali, è interessante usare il termine Ecotopia, mutuandolo dal romanzo utopico scritto da Ernest Callenbach. La società descritta nel libro è utopica ed ecologica ma allo stesso tempo "possibile". Infatti, le meraviglie tecnologiche descritte da





Callenbach si basano su vere e proprie ricerche scientifiche e scoperte pubblicate su riviste come Scientific American.

Ecotopia nasce allo scopo di riparare i danni arrecati al pianeta. Ma questo scopo non dovrebbe essere generato dalla distopia dell'ansia della catastrofe climatica ma dalla realizzazione della speranza che gli esseri umani possano salvare la terra per renderla migliore per tutti, comprese le generazioni future. Da questo sentimento scaturisce lo sforzo di cambiare se stessi e il mondo.

Alcune applicazioni pratiche relative a questa dimensione dell'utopia saranno descritte più specificamente nel paragrafo dedicato all'ambiente e ai cambiamenti climatici.

La dimensione sociale dell'utopia o "utopia cosmopolita"

Abbatere i "confini" degli Stati-nazione è un concetto che appartiene al mondo delle utopie. Tuttavia, è una prospettiva di un futuro desiderabile basata sulla consapevolezza di appartenere a un mondo che è sempre più interdipendente nei suoi valori umani (pace, giustizia, fratellanza...) e necessariamente destinato a perseguire alla sostenibilità per la sopravvivenza (finanza, economia, sfruttamento delle risorse, rispetto per l'ambiente...). In questo auspicabile mondo futuro, ogni cittadino ha uguali diritti in quanto "persona cosmopolita". La realizzazione di questa utopia richiede lo sviluppo di strumenti giuridici e norme di valori e comportamenti da trasmettere al cittadino. A. Papisca elenca a questo proposito alcuni principi a cui i sistemi educativi dovrebbero fare riferimento per formare il "cittadino cosmopolita":

- Inclusione cosmopolita, strettamente correlata al concetto di democrazia, in cui tutti partecipano ai processi decisionali che riguardano il bene comune;
- Responsabilità cosmopolita, legata alla necessità che l'azione politica sia indirizzata e attuata nell'interesse di "tutti".

Sul piano pedagogico, fondare una nuova "cultura della cittadinanza" richiede la sperimentazione e l'adozione di modelli, strumenti e metodologie, che consentano la formazione di un cittadino responsabile, dotato di un'elevata coscienza critica, di una solida cultura della legalità e del rispetto delle regole e, in particolare, di uno "spirito cosmopolita". E' utile ricordare a questo proposito il modello di educazione alla cittadinanza di M. Santerini, che, mirando a questo scopo, presuppone:

- l'assunzione di responsabilità, individuale e collettiva;



- 
- l'accettazione e la difesa delle differenze culturali;
 - lo sviluppo del pensiero critico;
 - l'attitudine a trovare soluzioni nonviolente ai conflitti;
 - la disponibilità a cambiare stile di vita a favore della tutela dell'ambiente;
 - sensibilità alla tutela dei diritti umani;
 - partecipazione politica a livello locale, nazionale e sovranazionale.

Questi modelli pedagogici dovrebbero coinvolgere progressivamente i diversi attori di una comunità, da quelli più sensibili e coinvolti nel processo educativo (insegnanti, educatori...) a quelli più distanti (per ideologia, visione partitica, insensibilità...).

La dimensione personale dell'utopia, ovvero "Goditi il tuo tempo"

In questa carrellata di Utopie concrete per il mondo contemporaneo e riflessioni su un approccio pedagogico, è necessario uno sguardo sulla dimensione personale dell'utopia. Secondo le interviste condotte da alcuni partner del progetto Eutopia, i giovani sono quasi insensibili al concetto di utopia. Sopraffatti dalla "velocità" di una vita frenetica, sembrano essere "trascinati dai fatti", "spettatori passivi con poca motivazione ad agire", "critici nei confronti della società in cui vivono ma scettici sui possibili cambiamenti". Di conseguenza, non c'è tempo per riflettere su se stessi, sui propri sogni, desideri e idee, nemmeno per porsi domande su cosa funziona e cosa no nella loro società, cosa dovrebbe essere cambiato e perché. Pensano al presente come lo spazio principale per pianificare il proprio tempo e sono molto concreti nel fissare degli obiettivi, piuttosto individualisti.

A questo proposito, è interessante ricordare il romanzo di S. Agostini "Lettere dalla Kirghisia": l'autore immagina un paese utopico dove l'uomo possa essere veramente uomo e godere della vita nel suo senso più alto. In Kirghisia la ricchezza più grande è godersi il tempo. Il tempo di cui parla Agosti è il tempo per riflettere, il tempo per imparare, il tempo per stare in mezzo agli altri, il tempo per confrontarsi e non avere fretta di fare altro. La Kirghisia è una città organizzata sul buon senso, dove si lavora perché si ha bisogno di contribuire alla società e dare una mano agli altri; si impara per il desiderio di conoscere e la conoscenza è una forma di piacere.





Questa rappresenta forse l'utopia più difficile da realizzare ma, citando ancora Bloch, "Non c'è mai stato un uomo che abbia vissuto senza questi sogni, tuttavia l'importante è conoscerli sempre meglio e poi mantenerli nella giusta Direzione; non devono ingannarci, bensì, al contrario, aiutarci."

Conclusioni

L'approccio pedagogico al tema dell'utopia non dovrebbe partire da una percezione distopica della contemporaneità ma da una reazione di speranza al cambiamento climatico, alla necessità di una maggiore sostenibilità, alla disuguaglianza e all'ingiustizia sociale. Ciò che è più capace di formare "ottimisti militanti" non è la proiezione di futuri distopici, ma la formazione della speranza. Questa formazione dovrebbe iniziare con la capacità di dedicare del tempo a:

- osservazione e riflessione critica;
- formulazione di un pensiero sulle criticità riscontrate;
- condivisione dei propri pensieri con la comunità (sia essa la classe, l'associazione, il quartiere, ...).

Ciò che può cambiare il futuro non è certo il desiderio individuale ma la speranza rivoluzionaria di realizzare insieme "ciò che oggi non è ancora, ma domani può essere". Dovrebbe essere un mondo in cui i diritti della natura siano i diritti di tutti e in cui, attraverso la completa inclusione, si possa costruire una vera democrazia.

A ben vedere, queste "utopie" sono già obiettivi ampiamente condivisi per i quali sono state pianificate strategie politiche e piani d'azione condivisi. Ciò che occorre fare è rendere consapevoli i cittadini, e in particolare i giovani, che non sono solo le strategie internazionali a cambiare il mondo, ma la speranza rivoluzionaria degli individui e delle loro comunità.

Con gli strumenti e le competenze tecnologiche, comunicative e relazionali di cui abbiamo a disposizione oggi, il futuro che ci aspetta potrebbe essere migliore di quanto potessimo pensare!





LOTTA CONTRO LA DISCRIMINAZIONE

Panoramica europea

I giovani si trovano ad affrontare vari tipi di discriminazione nell'Unione europea. Oltre agli argomenti più comuni come la religione e il credo, la nazionalità e l'origine etnica, il genere, l'orientamento sessuale, il background socio-economico e le abilità, i giovani affrontano anche discriminazioni basate sull'età o sull'esperienza.

Secondo l'indagine del Forum Europeo della Gioventù sulla discriminazione multipla, che è stata lanciata con la partecipazione di quasi 500 giovani (tra i 18 e i 35 anni) in tutta Europa, i giovani non hanno familiarità con il concetto di discriminazione multipla, anche se devono affrontarla ogni giorno. Pertanto, è necessario aumentare la consapevolezza su questo problema al fine di ridurre la discriminazione in generale.

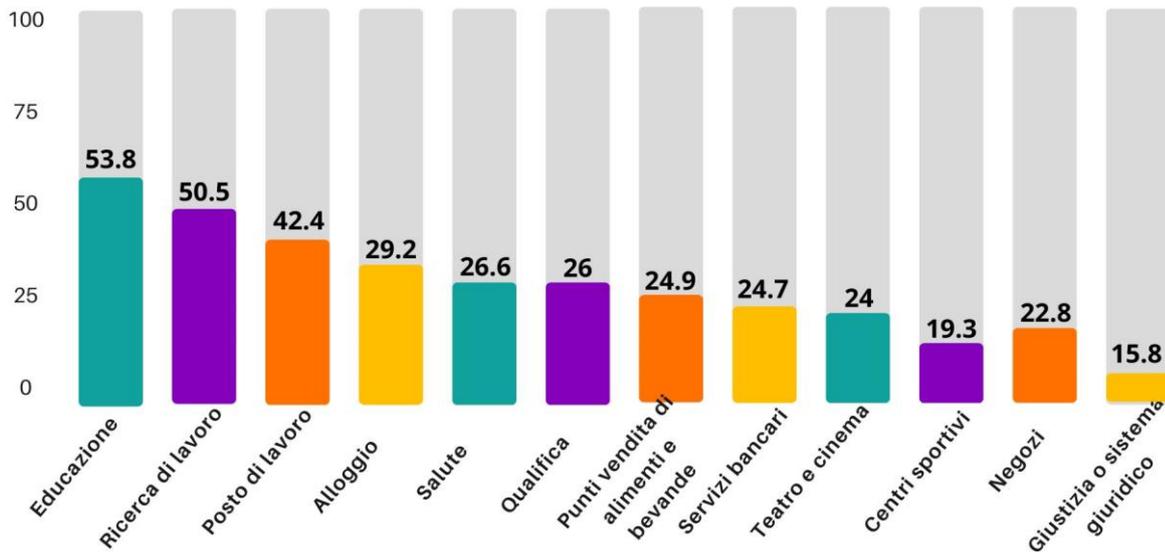
Sebbene il sondaggio fosse online e disponibile in inglese (il che significa che non è stato possibile raggiungere i giovani che non hanno accesso alle ICT e hanno difficoltà legate all'analfabetismo linguistico, il che pone in situazioni ancora più a rischio), il risultato parla da solo:





Discriminazione multipla in diverse teorie

Giovani fra i 18-35 anni



(Fonte: European Youth Forum. (2014). Discrimination. Retrieved June 29, 2023, from <https://tools.youthforum.org/policy-library/wp-content/uploads/2021/04/Multiple-discrimination-and-young-people-in-Europe.pdf>)

Il 53,8% degli intervistati ha subito discriminazioni nel campo dell'istruzione; il 50,5% nella ricerca di un lavoro retribuito; 42,4% sul posto di lavoro; il 29,2% alla ricerca di un alloggio; 26,6% nella sanità; il 26,0% al riconoscimento del titolo; il 24,9% nei ristoranti, bar o pub; il 24,7% quando cerca di ottenere servizi bancari; il 24% al cinema, a teatro o nei locali; 19,3% nei centri sportivi; il 22,8% in negozi, supermercati o centri commerciali; 15,8% nell'accesso alla giustizia o al sistema legale.

Secondo i dati, i giovani iniziano la loro vita adulta con enormi svantaggi; pertanto, la sensibilizzazione sulle leggi e sulle politiche antidiscriminatorie è di fondamentale importanza.

Obiettivi di sviluppo sostenibile

Gli obiettivi di sviluppo sostenibile mirano a raggiungere la libertà universale, la prosperità, l'uguaglianza e lo sviluppo delle tre dimensioni della sostenibilità: economica, sociale e ambientale, entro il 2030. L'agenda è stata adottata dalle Nazioni Unite nel 2015.





La maggior parte dei diciassette obiettivi principali sono inscindibilmente connessi all'inclusione, alla diminuzione delle discriminazioni e al sostegno della partecipazione attiva, ma riteniamo essenziale evidenziare l'ultimo della lista.

L'obiettivo 17 dice: "Rafforzare i mezzi di attuazione e rivitalizzare il partenariato globale per lo sviluppo sostenibile".

È possibile realizzare questa ambiziosa missione se tutti i settori e le parti interessate lavorano insieme per raggiungere gli obiettivi. Altrimenti, possono essere facilmente considerate come idee utopiche. Pertanto, educare e responsabilizzare il settore giovanile europeo (in quanto attore rilevante in questo gioco) è essenziale per implementare gli SDG.

The role of youth work

Tra i principi fondamentali dell'animazione socioeducativa c'è, ovviamente, la protezione dei diritti umani tra i giovani, fornire loro pari opportunità di partecipazione attiva e il sostegno per realizzare il loro potenziale attraverso la lotta contro la discriminazione. Pertanto il ruolo dell'animazione socioeducativa in materia di antidiscriminazione è indiscusso.

Mettiamo in evidenza due principi.

Il primo è quello di rendere i giovani consapevoli del loro diritto a riconoscere le situazioni discriminatorie e di metterli in condizione di lottare contro le disuguaglianze. Il primo passo verso l'uguaglianza è riconoscere il problema e trovare le migliori soluzioni per prevenire situazioni discriminatorie in futuro.

In secondo luogo, i giovani sono la chiave per costruire una società più inclusiva. Pertanto, è fondamentale far comprendere loro l'essenza del problema ed educarli ad essere più aperti ad altre opinioni, culture, religioni, ecc. Oltre alla famiglia e al sistema educativo, l'animazione socioeducativa svolge un ruolo importante nell'incoraggiare i giovani ad avere una mentalità aperta e curiosa quando incontrano qualcosa di nuovo, perché la conoscenza, l'esperienza e l'apertura sono alla base dell'accettazione e dell'inclusione.





Come dice il proverbio, il cambiamento inizia da te. Nel caso del lavoro giovanile, questo è qualcosa da evidenziare e insegnare ai giovani. Devono essere consapevoli che possono essere il motore dei cambiamenti e che il cambiamento inizia nella loro micro-comunità. Per offrire uno spazio sicuro per i cambiamenti, è necessario anche creare un'atmosfera inclusiva per i giovani che possa realizzare uno dei loro desideri principali, il senso di appartenenza. Questo è alla base della partecipazione attiva, anche quando si parla di appartenenza a persone o luoghi. Gli operatori giovanili devono sostenere i giovani nello sviluppo di entrambi questi aspetti.

Utopie e distopie per l'inclusione

L'inclusione comprende l'uguaglianza, la libertà, la parità di accesso all'istruzione e all'assistenza sanitaria per tutti, indipendentemente dalla religione, dal colore della pelle, dall'orientamento sessuale o dall'origine etnica e la pace globale. Un elenco piuttosto impressionante, vero? Questi sono i valori principali delle utopie. Probabilmente siamo tutti d'accordo sul fatto che costruire un'utopia perfetta potrebbe essere l'obiettivo finale del mondo, nonostante si vada verso distopie basate sul controllo, la povertà, l'iniquità e il divieto di pensiero indipendente. Se lavoriamo insieme per realizzare questa missione, possiamo raggiungere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, che possono essere considerate le nostre utopie concrete. L'inclusione è vitale per il partenariato del progetto EUtopia, e consideriamo il concetto di utopie e distopie una base perfetta per comprendere e costruire l'idea di una società più accogliente. Abbiamo deciso di utilizzare le strutture delle utopie e delle distopie come concetto innovativo perché crediamo che sia essenziale dare ai giovani la possibilità di pensare fuori dagli schemi, lasciare che i loro sogni crescano e renderli consapevoli di poter innescare cambiamenti fondamentali nella società.

L'idea principale è quella di immaginare un mondo ideale e pensare ai passi che ci portano verso questa idea; quindi fondamentalmente, partendo dallo scenario migliore o dall'obiettivo principale, occorre pensare a ritroso per definire i passi necessari. Naturalmente, ciò non significa incoraggiare i giovani a identificare un obiettivo impossibile e irraggiungibile o lottare per salvare il mondo da soli e immediatamente. È fondamentale capire che questo è un processo a lungo termine, che richiede molto impegno e la collaborazione di più persone; ma anche le piccole cose della vita quotidiana possono





avvicinarci sempre di più alla meta. In quest'ottica diventa avvincente impegnarsi per contribuire a raggiungere l'obiettivo finale.

Durante il progetto, organizzeremo un concorso a livello europeo tra i giovani per incoraggiarli a pensare a utopie possibili e desiderabili, e forniremo l'opportunità ad alcuni di loro di partecipare alla nostra formazione, dove insegneremo loro come mettere in pratica le loro idee. In seguito, questi piccoli progetti saranno disponibili sul sito web del progetto come ispirazioni e buoni esempi per coloro che vogliono lavorare sulle loro idee a livello locale, regionale, nazionale o internazionale. Il sito web del progetto consentirà di fare rete e condividere altri buoni esempi per sostenere e responsabilizzare i giovani utopisti a fare i primi passi verso un futuro migliore.





AMBIENTE E CAMBIAMENTI CLIMATICI

Utopie e distopie ambientali

Cosa sono le utopie e le distopie ambientali?

I temi ambientali e del cambiamento climatico possono apparire in qualsiasi storia utopica o distopica, poiché per definizione l'ambiente è tutto intorno a noi, quindi qualsiasi storia si svolge in una qualche forma di ambiente. Le utopie e le distopie legate all'ambiente e al cambiamento climatico spesso criticano l'impatto dell'uomo sulla natura (diminuzione della biodiversità, diffusione di malattie, difficoltà a coltivare cibo, ecc.), trattano il tema dell'esaurimento della capacità dell'ambiente di sostenere la vita (umana) e della competizione per le risorse. Hanno lo scopo di mettere in guardia contro le minacce ambientali per spingere il lettore o lo spettatore a considerare l'impatto ambientale del loro (o possibile) stile di vita; sostenere il ritorno a modi di vita presumibilmente più naturali, mettendo in dubbio il progresso e la tecnologia, le ingiustizie sociali o la competizione per le risorse.

Sia le utopie che le distopie ambientali fanno luce sul fatto che le questioni ambientali sono pienamente legate alla società, alla politica e all'economia.

Opere fondanti

Le distopie legate alla crisi ecologica non furono realmente famose fino agli anni '70. *Soylent Green*, film del 1973 tratto dal romanzo "Make Room! Fare spazio!" scritto da Harry Harrison e diretto da Richard Fleischer, è una delle prime e più famose distopie ecologiche. Il romanzo è incentrato sulle conseguenze negative della sovrappopolazione sull'ambiente, con un orientamento politico e psicologico.

Il termine "Ecotopia" è usato per parlare di distopie legate a temi ecologici. Deriva da un famoso libro intitolato "Ecotopia" scritto da Ernest Callenbach e pubblicato nel 1975. In questo libro, 3 stati della costa





occidentale degli Stati Uniti hanno deciso di separarsi e di creare una società ecologica radicale in totale isolamento. Il libro mette anche in discussione l'equilibrio tra individualità e comunità e la ricerca della felicità e della realizzazione. Ecotopia nasce dalla necessità di riparare i danni arrecati al pianeta. Ma questo obiettivo non dovrebbe essere generato dalla distopia dell'ansia della catastrofe climatica, bensì dalla realizzazione della speranza che gli esseri umani possano salvare la terra per renderla migliore per tutti, comprese le generazioni future. Da questo sentimento scaturisce lo sforzo di cambiare se stessi e il mondo. Non mancano le applicazioni più o meno concrete di questa dimensione dell'Utopia. Una di queste è il "Solarpunk", che, oltre ad essere un genere letterario e un'estetica, è anche un movimento nato negli anni '10 di questo secolo. Andrew Dana Hudson, scrittore e membro del Center for Science and the Imagination presso l'Università dell'Arizona, lo definisce "uno sforzo collaborativo per immaginare e progettare un mondo di prosperità, pace, sostenibilità e bellezza, raggiungibile con ciò che abbiamo e da dove siamo ora". Il Solarpunk immagina così un futuro migliore e costruisce strategie operative per renderlo possibile, avanzando sentimenti e richieste di progresso collettivo, organico, equo, ecologico e inclusivo. Preferisce la fiducia all'ottimismo, intendendola come impegno a collaborare per un futuro migliore e l'aspettativa di riuscire a costruirlo. Il Solarpunk immagina società de-urbanizzate in cui la natura non è più circoscritta all'interno di perimetri ma diventa la radice delle città. Il movimento vuole offrire non avvertimenti ma soluzioni, ad esempio, per vivere comodamente anche senza combustibili fossili, per gestire equamente la scarsità di risorse naturali ed essere più responsabili nei confronti dei nostri simili e del pianeta che abitiamo. "Esteticamente, il Solarpunk riporta la natura al centro e la guarda in modo ponderato e diverso da quanto fatto ultimamente. (...) La biomimetica, l'ispirazione e l'uso di materiali, modelli ispirati alla natura, comportano l'incorporazione o la fusione di tali elementi nelle infrastrutture urbane, negli edifici pubblici e privati e nei tessuti di abbigliamento. Invece di rappresentare la natura con strumenti artificiali, si imitano i suoi processi naturali."

I giovani sono preoccupati per l'ambiente, ma si sentono impotenti

Dato che i giovani sono difficilmente presenti o visibili nei luoghi del dibattito politico, sono spesso percepiti come disinteressati e disimpegnati a prendere parte alla società come cittadini. Tuttavia, il più delle volte si sentono effettivamente preoccupati per le questioni sociali e si può sostenere che si impegnino in modi diversi rispetto ai mezzi istituzionali tradizionali, ad esempio sui social media o attraverso le loro scelte di





consumo. Uno dei settori in cui i giovani possono impegnarsi in modo concreto e che è davvero preoccupante per loro è l'ambiente e il cambiamento climatico connesso.

Dall'estate del 2018, queste preoccupazioni dei giovani sono state portate alla luce ancora più di prima con gli scioperi scolastici di Fridays for Future e i movimenti successivi.

L'indagine #ClimateOfChange (Dunne & Bijwaard, 2021), condotta da IPSOS e finanziata dalla Commissione europea, ha intervistato oltre 22.000 giovani dell'UE provenienti da 23 paesi nel 2020 e ha rivelato che quasi la metà di loro (46%) considera il cambiamento climatico tra i problemi più gravi che il mondo deve affrontare; il secondo è il degrado ambientale (44%), anche se l'indagine è stata condotta nel bel mezzo della pandemia di COVID-19.

Inoltre, secondo la valutazione PISA 2018 delle competenze globali, il 79% dei quindicenni nei Paesi dell'OCSE è consapevole del cambiamento climatico e della necessità di agire per affrontarlo (79%). Tuttavia, se ne sono consapevoli, in media solo il 57% ritiene di poter fare qualcosa al riguardo.

Educare i giovani e promuovere il loro senso di azione potrebbe essere la chiave

Pertanto, il rapporto rileva che i giovani hanno bisogno di "un senso di empowerment e di azione per fare davvero la differenza" (Schleicher, 2021). Questa esigenza è ulteriormente sostenuta dalla Commissione europea, che ha identificato un approccio positivo all'insegnamento in materia di ambiente e cambiamento climatico come chiave per dare una spinta all'azione da parte degli studenti (Commissione europea, 2022). Questo permette di contrastare l'eco-ansia, poiché affrontare le problematiche ambientali e il cambiamento climatico solo in un'ottica negativa può rendere i giovani ansiosi, facendoli sentire impotenti ad agire (INSERM, 2022).

È stata condotta un'indagine pubblica per valutare il ruolo dell'istruzione e della formazione nell'aiutare le persone a comprendere e ad agire in materia di sostenibilità ambientale: l'istruzione e la formazione sono state classificate come il settore più importante dal 71% degli intervistati, davanti agli enti pubblici e ai





governi (56%), e media (34%) (Commissione europea, 2022). Le raccomandazioni della Commissione considerano anche il coinvolgimento dei giovani e le attività all'aperto come mezzi di educazione ambientale.

In questo contesto, come si collocano il lavoro giovanile, l'educazione ambientale, l'utopia e la distopia?

Come utopie e distopie possono favorire nei giovani la spinta ad agire per l'ambiente e il cambiamento climatico

Usare utopie e distopie come strumenti per educare i giovani all'ambiente e al cambiamento climatico potrebbe sembrare controintuitivo all'inizio. Dopotutto, le utopie non sono troppo perfette per essere trasferite nel mondo reale, e le distopie troppo negative per ispirare un'azione positiva? L'utopia e la distopia non comportano il rischio di semplificare eccessivamente le cose, che si tratti di conoscenza ambientale o politica?

La narrativa può servire come terreno di discussione più neutrale

Innanzitutto, ricordiamo le definizioni di utopie e distopie introdotte in precedenza. Entrambe sono finzioni che mirano a supportarci nell'esplorazione di ciò che potrebbe essere buono o cattivo, di come le buone idee potrebbero diventare cattive o di come le cattive situazioni possano ispirare l'azione di miglioramento. Poiché le utopie e le distopie sono finzione, possano effettivamente fornire un terreno più neutrale per il dibattito e la discussione.

I giovani possono vivere in un'epoca di informazione costante, ma è anche un'epoca di sfide su come gestire le informazioni. Le fake news sono onnipresenti, il discorso politico tende a diventare più polarizzato e la fiducia nelle scienze sembra basarsi sull'ideologia. In questo contesto, non solo le capacità critiche dei giovani sono costantemente messe alla prova, ma tutte le loro scelte o opinioni politiche possono portarli ad essere etichettati dagli altri, che si tratti dei loro amici, familiari, scuola e insegnanti, o datori di lavoro. È





quindi difficile porre domande su questioni polarizzanti, come quelle relative all'ambiente e al cambiamento climatico, o schierarsi a favore o contro qualsiasi cosa per paura delle conseguenze.

Se introdotta correttamente, la narrativa può fornire una base più neutrale per esplorare argomenti legati all'ambiente e al cambiamento climatico. Innanzitutto, nella narrativa, nessuno ne sa più degli altri: se un gruppo guarda un film o legge un libro, si trova di fronte a un mondo finito che può essere più facile da afferrare della nostra realtà. Questo è vero anche per gli universi estesi con trame lunghe, in quanto è possibile spiegare una situazione entro i confini di un libro, di un episodio o di un film.

In secondo luogo, partendo da questo primo punto, semplificare le rappresentazioni va bene, almeno per consentire una prima lettura o comprensione di una storia. Ciò consente a coloro che potrebbero non sentirsi a proprio agio o attrezzati per affrontare un determinato argomento di correre il rischio di esplorarlo senza chiedersi costantemente se hanno ragione o torto nelle loro supposizioni e sentendo che potrebbero essere giudicati per questo.

Inoltre, mentre i personaggi e le situazioni rappresentate possono essere simili alla realtà, l'utilizzo di esempi di fantasia ci permette di esplorare situazioni meno personali, che possono favorire un dialogo più sereno tra giovani che hanno opinioni diverse.

La finzione può abbassare la barriera alla conoscenza scientifica

Ciò che può distinguere l'educazione sull'ambiente e sul cambiamento climatico da altri temi di cittadinanza è che richiedono una conoscenza di base in alcuni settori scientifici: ingegneria; biologia, scienze della terra, energia, gestione dei rifiuti, chimica, ecc.

D'altra parte, l'educazione ambientale è anche un fattore di inclusione: i risultati di PISA 2018 hanno rivelato che i quindicenni che hanno ottenuto il punteggio più alto nelle domande di scienze ambientali erano quelli che avevano più familiarità e sensibilità verso le questioni ambientali complesse. Ciò contrasta con gli studenti con risultati inferiori in scienze, che "spesso hanno riportato un ottimismo quasi ingenuo sul fatto che le sfide ambientali scompariranno in futuro" (Schleicher, 2021).

Pertanto, l'utilizzo della narrativa ci permette ancora una volta di semplificare gli argomenti affrontati.

Pertanto, un gruppo con diverse competenze scientifiche può lavorare insieme in un contesto fittizio.





A sua volta, l'esplorazione di argomenti scientifici può consentire ai giovani di esplorare tali conoscenze anche nella realtà.

Mettere in guardia contro i rischi della semplificazione e dell'eroificazione

Un limite che gli educatori e i giovani stessi devono tenere a mente, tuttavia, è che i giovani non dovrebbero solo affrontare i problemi della vita reale attraverso il prisma dell'eccessiva semplificazione (il bene contro il male) o inquadrare tutte le storie sotto la lente dell'eroificazione.

I formatori e i giovani stessi dovrebbero partire da ispirazioni utopiche e distopiche per analizzare criticamente ciò che possono scegliere da entrambe le parti e ciò che è desiderabile e realizzabile nella vita reale. Possono agire come specchi attraverso i quali esplorare futuri possibili, e lavorare per raggiungerli o evitarli.

Il rischio collaterale della semplificazione è l'eroificazione. Loewen definisce l'eroificazione come il processo di narrazione attraverso il quale le persone vengono trasformate in eroi che fanno la storia, e raffigurando queste persone come "creature perfette senza conflitti, dolore, credibilità o interesse umano". (Loewen, 1995). Questo approccio può essere facilmente enfatizzato dai social media, che prosperano su storie eccezionali. Mentre i meriti di coloro che potrebbero essere percepiti come "eroi" non dovrebbero essere sminuiti, non dovrebbero nemmeno essere posizionati come obiettivi ideali irraggiungibili. Ad esempio, nell'ambito dell'attivismo ambientale, la figura di Greta Thunberg è spesso eroificata o, al contrario, denigrata. I giovani dovrebbero tenere a mente che lei, e tutti gli altri attivisti in qualsiasi area, non sono altro che esseri umani e che hanno sia pregi che difetti.

Un altro rischio dell'eroificazione è che i giovani, nel confrontare la loro capacità di azione o il loro progetto, possano sentirsi scoraggiati non potendo ottenere risultati analoghi negli stessi tempi e modi. Ciò è reso ancor più pericoloso dal confronto sui social, spesso incapaci di trasmettere informazioni nel modo corretto. Per affrontare questo rischio, è meglio evitare di guardare solo alle grandi personalità, ma piuttosto concentrarsi sul proprio (anche piccolo) progetto. Questo può aiutare coloro che potrebbero sentirsi insicuri e demoralizzarsi se il loro contributo non potrà "fare notizia".





Sebbene questi rischi non debbano essere ignorati, non sono barriere complete all'uso di utopie e distopie nella formazione e nell'animazione socioeducativa, ma i formatori e i giovani dovrebbero tenerli a mente per rimanere critici e lavorare in modo costruttivo al loro progetto.





CONCLUSIONI

In questo manuale abbiamo esaminato le origini e l'evoluzione dei concetti di utopia e distopia, i loro riferimenti culturali nei contesti dei paesi partner del progetto e il loro utilizzo in ambito pedagogico. Inoltre, in quest'ottica, abbiamo visto anche come questi concetti possano essere utilmente declinati in alcuni ambiti specifici: la politica e la partecipazione civica, la lotta alle discriminazioni e ai cambiamenti ambientali e climatici e come l'utopia debba contemplare aree di inclusione.

Uno degli obiettivi principali di "EUtopia" è quello di raccogliere strumenti e attività per avvicinare i giovani all'impegno attivo e alla partecipazione attraverso i concetti di utopia e distopia. In effetti, i percorsi educativi contemporanei lasciano ancora troppo poco spazio alle utopie. Eppure, nell'educazione, non c'è niente di più serio dell'utopia.

Per i giovani, lavorare con le utopie significa avere l'opportunità di prendere parte ad attività che, partendo dall'osservazione del mondo e dalla consapevolezza della condizione e dei problemi del contemporaneo, portano all'azione, alla creazione di progetti che possono cambiare le cose, modificando le regole ritenute più ingiuste e sperimentando la complessità dei processi decisionali.

Al contrario, è necessario che i giovani vedano le utopie in azione, il che permette loro di sentirsi agenti di cambiamento. La pedagogia del "fare qui" abbraccia la pedagogia dell'"azione", scavando più a fondo nei gradi di consapevolezza dei giovani.

Con le azioni utopiche non si solo immagina, si agisce. La dimensione formativa è strettamente legata al grado di coinvolgimento attivo dei giovani. È un legame che non può essere separato, sono due pratiche complementari; una congiunzione che racchiude tutto il significato pedagogico delle utopie.

Ed è per questo motivo che è necessario che le giovani generazioni siano affiancate e guidate da operatori opportunamente formati, professionisti con il preciso compito di favorire il coinvolgimento dei giovani anche nei singoli dettagli.

Questo progetto si rivolge essenzialmente ai giovani. Eppure, nelle utopie, non può applicarsi una logica puramente generazionale.





Anche questo progetto dovrebbe essere globale, per tutti. E proprio perché è di tutti, i giovani hanno pari dignità, non minoranza ma pieno diritto di esserci, ora, oggi, pronti a cambiare. E' la sfida delle comunità locali, dei singoli Paesi, dell'Europa intera, ma anche della comunità globale.

Le utopie funzionano perché non sono l'ennesimo gioco, l'ennesimo "spazio dedicato", ma perché sono una seria assunzione di responsabilità collettiva, che parte dalle giovani generazioni ma che abbraccia tutti, nessuno escluso.





BIBLIOGRAFIA:

Antonio Papisca, Il diritto della Dignità umana, Marsilio Editori 2010

Benni, S. (1993) "Elianto"

Access to rights - Youth - www.coe.int. (n.d.). Youth. <https://www.coe.int/en/web/youth/access-to-rights>

Bradbury, R. (1951). "Fahrenheit 451". Ballantine Books.

Bregman, Rutberg (2017). "Utopia for realists"

Callenbach, E. (1975). "Ecotopia". Banyan Tree Books.

Carraz, M. (2022, October 21). "Dossier: Qu'est-ce que la dystopie? (1/4 - Définition de la dystopie). SyFantasy.

<https://syfantasy.fr/dossiers/dossier-quest-ce-que-la-dystopie-1-4-definition-de-la-dystopie/#:~:text=Une%20d%C3%A9finition%20de%20la%20dystopie%20par%20les%20points%20communs%20de,%20nationalismes%20etc%E2%80%A6>.

Casterman - Les Cités obscures. (n.d.). Casterman. <https://www.casterman.com/Bande-dessinee/Collections-series/bd-ado-adultes/les-cites-obscures>

Culturalstudiesleuven. (2019, October 29). Between Utopia and Dystopia. Cultural Studies Leuven.

<https://culturalstudiesleuven.net/2019/10/29/between-utopia-and-dystopia/>

CESIE. (2019, November 15). Inclusive Youth Work Practices and Approaches - CESIE.

<https://cesie.org/en/studies/inclusive-youth-work-practices-and-approaches/>

CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée). (2021, March 4), "Comment la dystopie a marqué de cinéma français", https://www.cnc.fr/cinema/actualites/comment-la-dystopie-a-marque-le-cinema-francais_946421

Code of Ethics - The Institute for Youth Work - Membership. (2021, March 6). Institute for Youth Work.

<https://iyw.org.uk/code-of-ethics/>

Cuarón A. (Director). (2006). "Children of Men" [Film]. Universal Pictures

Damasio, A. (1999). "La Zone du dehors". Cylibris.

Deléage, J. (2008). Utopies et dystopies écologiques. *Écologie & politique*, 37, 33-43.

<https://doi.org/10.3917/ecopo.037.0033>

Dunne A., Bijwaard D. (2021), Pan-European Survey: Main multi-country report. IPSOS-Multi-Country-Report-complete.FINAL_.pdf (kinstacdn.com)

Ernest Callenbach, Ecotopia, Castelvechi 2012

Ernst Bloch, Il principio speranza, Mimesis 2019

EU Anti-Discrimination Law. (n.d.). <https://era-comm.eu/eu-anti-discrimination-law/>

European Youth Forum. (2014). Discrimination. Retrieved June 29, 2023, from <https://tools.youthforum.org/policy-library/wp-content/uploads/2021/04/Multiple-discrimination-and-young-people-in-Europe.pdf>





- Fandor Channel, (2017, July 23). "The Greatest Dystopian Films of All Time", YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=-l-YhJ9-_B4
- Farkas, D. (2019). Utópia vagy apátia?
- Feldmár, András (2020) "A tudatállapotok szivárványa"
- Finnegan L. (Director). (2019). "Vivarium" [Film]. Vertigo Releasing and Wildcard Distribution
- Fleischer, R. (Director). (1973). "Soylent Green". [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- François Schuiten and Benoît Peeters , 1982, Les Cités obscures
- Godard, J-L. (Director). (1965). "Alphaville, une étranger aventure de Lemmy Caution" [Film]. Athos Film.
- Green, Emma (2017). "Seeking an Escape From Trump's America"
<https://www.theatlantic.com/politics/archive/2017/01/anarchism-intentional-communities-trump/513086/>
- Grimbaudo, G. (2021) "Utopia e illusione in immagine nella letteratura di Italo Calvino"
- Guzzanti, S. (2021) "2119 - La disfatta dei Sapiens"
- Harrison, H., (966). "Make Room! Make Room!". Doubleday.
- Home - Europe goes local. (2022, July 25). Europe Goes Local. <https://europegoeslocal.eu/home/>
- Huxley, A. (1931). "The Brave New World". Chatto & Windus.
- Inclusiveness: Building Stronger Connections. (n.d.). Youth Work Professionals - ACT for Youth.
https://actforyouth.net/youth_development/professionals/inclusiveness.cfm
- INSERM Press Office (2022, January 14th) 'L'éco-anxiété, une maladie mentale, vraiment ?', inserm.fr. Available at:
<https://presse.inserm.fr/en/leco-anxiete-une-maladie-mentale-vraiment-2/44466/>
- Jacques Sternberg. (1956) La sortie est au fond de l'espace
- Krasicki I. (1776). "Mikolaja Doswiadczyńskiego przypadki". (n.d.)
- Krasinski Z. (1835). "Nie-Boska Komedia". Noir sur blanc.
- La sortie est au fond de l'espace - Jacques Sternberg - Babelio. (n.d.). Babelio.
<https://www.babelio.com/livres/Sternberg-La-sortie-est-au-fond-de-lespace/234572>
- Lawrence F . Ross G. (Directors). (2012). "The Hunger Games" [Film]. Lionsgate
- Lem S. (1955). "Obłok Magellan". Iskry.
- LibGuides: Dystopias & Utopias: Utopias. (n.d.).
<https://libraryguides.mdc.edu/topias#:-:text=Characteristics%20of%20a%20Utopian%20Society&text=Citizens%20have%20no%20fear%20of%20the%20outside%20world.&text=Citizens%20live%20in%20a%20harmonious%20state.&text=The%20natural%20world%20is%20embraced%20and%20revered.&text=Citizens%20embrace%20social%20and%20moral%20ideals.>
- Loewen, J.W. (1995) Lies My Teacher Told Me: Everything Your American History Textbook Got Wrong. The New Press, New York.





- Luneau, A. (2020, April 1). "Lisez "Ecotopia" de Ernest Callenbach, une façon de (re)penser le monde d'aujourd'hui...". Radio France, France Culture. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/lisez-ecotopia-de-ernest-callenbach-une-facon-de-re-penser-le-monde-d-aujourd-hui-3590826>
- Machulski J. (Director). (1984). "Seksmisja". Zespól Filmowy Kadr.
- Madách; Imre (1862) : "Az ember tragédiája"
- Mantel, M. (2021, June 10). "L'écologie dans la science-fiction cinématographique". La Fabrique Ecologique. <https://www.lafabriqueecologique.fr/lecologie-dans-la-science-fiction-cinematographique/>
- Miami Dade College, (2019, August 28). "Dystopias & Utopias: Dystopias", <https://libraryguides.mdc.edu/c.php?g=957851&p=6914808>
- Minard, C. (2007). "Le dernier Monde". Denoël.
- Mór; Jókai (1872): "Az aranyember"
- More, Thomas (1551). "Utopia"
- Mourgues, E. (2022, November 7). ""Soleil Vert", il y a 50 ans la science-fiction avait prédit 2022". Radio France, France Culture. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/soleil-vert-il-y-a-50-ans-la-science-fiction-avait-predit-2022-1985152>
- Mugnier, P. (2021, January). "Utopia and Dystopia as Critical Representations of Reality", Between Anxiety and Hope Two Fundamental Aspects of the Human Condition, n°02, Humanities Arts & Society Magazine <https://humanitiesartsandsociety.org/magazine/utopia-and-dystopia-as-critical-representations-of-reality/>
- Non-discrimination. (n.d.). European Commission. https://commission.europa.eu/aid-development-cooperation-fundamental-rights/your-rights-eu/know-your-rights/equality/non-discrimination_en
- Ogilvie, G., Miller, G. (Directors). (1979). "Mad Max" [Film]. Kennedy Miller Productions.
- Orwell, G. (1949). "1984". Secker and Warburg.
- Rabelais, F. (1534). "Gargantua".
- Radio France, (2023, January 4). , "La dystopie, entre peur et fascination", Zoom zoom zen radio podcast from France Inter, <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/zoom-zoom-zen/zoom-zoom-zen-du-mercredi-04-janvier-2023-8904987>
- Rizzarelli, G. (2002) "La città di carta e inchiostro: «Le città invisibili» di Italo Calvino e la letteratura utopica"
- Robin E. (2016 May 19). "Littérature young adult, dystopie et société de l'information". <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01401375/document>
- Sapochnik, M. (2018). "Altered Carbon" [Serie]. Skydance Media, Mythology Entertainment.
- Schleicher, A. (2021), Green at fifteen – what schools can do to support the climate. <https://oecdeditoday.com/green-at-fifteen-schools-support-climate/>





- Schyns, M. (2021, January 12). 14 Belgian cult movies you have to watch at least once in a lifetime -. Imagine Belgium. <https://imaginebelgium.be/en/14-belgian-cult-films-you-have-to-watch-at-least-once-in-a-lifetime/>
- Vivarium - Urban Horror Dystopia directed by Lorcan Finnegan. (n.d.). <https://www.duart.hr/news/jesse-eisenberg-and-imagene-pots-in-ireland-danmark-belgium-co-production>
- Serreau, C. (Director). (1996). "La Belle Verte". [Film]. Les Films Alain Sarde.
- Silvano Agosti, Lettere dalla Kirghisia, L'Immagine Edizioni 2004
- Szathmáry; Sándor (1941) : "Kazohinia"
- The Editors of Encyclopaedia Britannica. (1998, 20 juli). Utopia | Definition, Examples, & Facts. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/utopia>
- Tisdall, N. (2016, November 4). Postcard from Belgium: the birthplace of utopia. Financial Times. <https://www.ft.com/content/2f94aa6a-a0f8-11e6-891e-abe238dee8e2>
- Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development | Department of Economic and Social Affairs. (n.d.). <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- Uda, K., Miyamoto, M.S., H., Fukazawa, T., Nagamine, T. (1999) "One Piece". [Anime]. Toei Animation.
- Van Dormael J. (Director). (2009). "Mr Nobody" [Film]. Belga Films
- Villeneuve, D. (2021). "Dune". [Film]. Legendary Pictures.
- Voltaire. (1759). "Candide ou l'Optimisme".
- Weir P. (Director). (1998). "The Truman Show" [Film]. Paramount Pictures
- Wells, H.G. (1905). "Modern Utopia"
- What is Youth Work – NYA. (n.d.). <https://www.nya.org.uk/career-in-youth-work/what-is-youth-work/#:~:text=Youth%20work%20values&text=Utilising%20young%20people's%20view%20of,stronger%20relationships%20and%20collective%20identities.>
- Youth work - Youth - www.coe.int. (n.d.). Youth. <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-work>
- YOUTH WORK FOR INCLUSION OF YOUNG PEOPLE WITH DISABILITIES. (n.d.). SALTO-YOUTH. Retrieved June 21, 2023, from <https://www.salto-youth.net/downloads/4-17-2775/YOUTH%20WORK%20FOR%20INCLUSION%20OF%20YPD.pdf>
- Zamiatine, E. (1920). "We". Gallimard.





APPENDICE – RIFERIMENTI CULTURALI A DISTOPIE E UTOPIE

- ✦ Alexis Sweet, Laszlo Barbo, 2023, "The Fantastic 5" [Series], RTI – Lux Vide
- ✦ Andrew Stanton, 2008, "Wall-E", Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.
- ✦ Atwood, Margaret, 1939-. The Handmaid's Tale. New York :Anchor Books, a division of Penguin Random House LLC, 1998.
- ✦ Beethoven, L. (1824) Symphony No.9 "Ode to Joy" (also known as the anthem of Europe)
- ✦ Bethesda Game Studios. (2015). *Fallout 4* [Video game]. Bethesda Softworks.
- ✦ Bosch Hieronymus. "The Garden of Earthly Delights." 1490-1500. Grisaille, Oil on oak panel. 185.8cm x 390 cm. Prado, Madrid. Museo del Prado
- ✦ Charlie Brooker, Annabel Jones, 2011, "Black Mirror" [series], Charlie Brooker, Annabel Jones
- ✦ Edoardo Bennato, 1980, "L'isola che non c'è" [Song], SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
- ✦ Huxley, A. (2010). Brave new world. Vintage.
- ✦ James DeMonaco, 2013, "American Nightmare" [Film], Blumhouse Productions.
- ✦ John Lennon (1971). Imagine. Imagine, Ascot Sound, Record Plant East, New York City, Apple
- ✦ Lem, S. (1970). Solaris. Harvest/HBJ.
- ✦ Lowry, L. (2014). The Giver. HarperCollins.
- ✦ Niccol,A. (1998) The Truman Show [Film] Scott Rudin Productions.
- ✦ Orwell, G. (1946). Animal farm. New York, NY: Harcourt.
- ✦ Orwell, G. (1949). Nineteen Eighty-Four. Penguin Classics.
- ✦ Plato (c.375 BC) Republic
- ✦ Riccardo Milani, 2013, "Welcome President!" [Film]
- ✦ Riccardo Milani, 2024, "A world apart" [Film], Medusa
- ✦ Swift, Jonathan, 1667-1745. Gulliver's Travels. New York :Harper, 1950.
- ✦ Sydney Sibilia, 2020, "Roses Island" [Film], 01 Distribution



- 
- ✦ U2 (1987) "Where the Streets Have No Name" The Joshua Tree, Windmill Lane Studios[Song]
 - ✦ Ubisoft, 2020, "Watch Dogs: Legion" [Video Game], Ubisoft.
 - ✦ Vasarely, V. (1970) "Plasti-cité"
 - ✦ Zep, 2022, "Ce que nous sommes", Rue de Sèvres.



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espressi sono tuttavia solo quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali questioni.

