

Una città, tante storie: alla scoperta della cittadinanza europea attraverso il senso di appartenenza locale e condiviso



Tema principale e valore europeo

- ◆ **Temi principali:** L'evoluzione della cittadinanza europea, con particolare attenzione al rapporto tra identità locale o nazionale e senso condiviso di appartenenza europea. Il gioco si interroga sul fatto che queste identità debbano necessariamente essere in competizione tra loro o se possano coesistere, utilizzando come banco di prova il festival annuale del patrimonio culturale di una piccola città.
- ◆ **Valori europei:** democrazia e uguaglianza, con filoni trasversali quali lo Stato di diritto (processi decisionali legittimi e trasparenti) e i diritti umani (il diritto di tutti i residenti, compresi i nuovi arrivati, di sentirsi parte integrante della comunità e di essere ascoltati).



Obiettivi didattici

- ✓ Spiegare come la cittadinanza europea si sia sviluppata parallelamente all'identità nazionale e locale, anziché sostituirla.
- ✓ Individuare situazioni concrete in cui il senso di appartenenza locale ed europeo possano rafforzarsi a vicenda.
- ✓ Valutare le preoccupazioni contrastanti delle comunità riguardo alle iniziative legate all'UE, compresi i timori legittimi sulle condizioni di finanziamento o sulla perdita di controllo locale.
- ✓ Applicare le competenze di partecipazione democratica (ascolto, raccolta di prove, negoziazione) a una decisione civica locale.
- ✓ Riflettere sul proprio senso di appartenenza a più comunità che si sovrappongono contemporaneamente.



Panoramica dello scenario

Il protagonista torna nella sua città natale dopo un anno trascorso altrove (a studiare, lavorare o fare volontariato in Europa) e inizia un breve tirocinio presso il Comune proprio mentre iniziano i preparativi per l'annuale festival della Giornata del Patrimonio.

Quest'anno il consiglio comunale deve decidere se mantenere il festival esattamente com'è sempre stato, ovvero una celebrazione della leggenda fondatrice della città, oppure se riconoscere anche i legami più recenti della città con l'Europa, instaurati grazie a un programma di scambio giovanile finanziato dall'UE che negli ultimi tre anni ha portato nuovi residenti, idee e amicizie.

La città è tranquilla ma sinceramente divisa. Alcuni residenti ritengono che il festival sia l'unico giorno all'anno che appartiene inequivocabilmente a loro e temono che l'aggiunta di un tema europeo possa indebolirne l'essenza o favorire influenze esterne. Altri, tra cui i nuovi residenti e molti giovani, si sentono esclusi da una storia che ancora non li include. Il consigliere Ferreira presiede la commissione che deciderà la formula del festival; è aperto a essere convinto, ma non si lascerà influenzare solo dall'entusiasmo.

Attraverso quattro missioni esplorative – l'archivio, la piazza del mercato, l'udienza del consiglio comunale e il giorno stesso del festival – il giocatore raccoglie prove, ascolta punti di vista divergenti e redige una proposta. Il gioco non presenta un'unica risposta corretta su come dovrebbe essere il senso di appartenenza; chiede al giocatore di costruirne una che la comunità possa riconoscere come equa.



Meccaniche di base e attività

- ◆ **Mappa di esplorazione:** il giocatore si muove liberamente su una mappa della città vista dall'alto (archivio, piazza del mercato, sala del consiglio,



area dei festival), tipica del design in stile RPG Maker, sbloccando nuove aree man mano che le missioni vengono completate.

- ◆ **Missioni NPC:** ogni luogo principale offre una breve missione che prevede dialoghi, semplici compiti di ricerca e la raccolta di oggetti o informazioni (ad esempio, raccogliere le opinioni dei residenti o documenti d'archivio).
- ◆ **Indicatore di appartenenza:** un semplice indicatore a due assi (Fiducia locale e Apertura europea) varia in base alle scelte del giocatore, senza mai premiare un estremo rispetto a un approccio equilibrato.
- ◆ **Credibilità del Consiglio:** una risorsa costruita attraverso scelte oneste e basate su prove concrete, necessaria per sbloccare il finale più forte durante l'udienza finale.
- ◆ I compiti includono:
 - ✓ Missione 1: Effettuare ricerche nell'archivio cittadino;
 - ✓ Missione 2: Raccogliere le opinioni dei residenti al mercato;
 - ✓ Missione 3: Difendere una bozza di proposta durante un'udienza del Consiglio;
 - ✓ Missione 4: Progettare e organizzare la giornata di apertura del festival.



Ruolo del giocatore

Il giocatore è **Robin**, un ex residente di 18 anni appena tornato a casa dopo un periodo trascorso all'estero nell'ambito di un programma europeo di mobilità giovanile. All'inizio Robin non ha un'opinione definita: è capace sia di provare orgoglio per le tradizioni locali, sia di nutrire curiosità per i legami più ampi con l'Europa.

In qualità di stagista presso il Comune, il giocatore ha una reale libertà d'azione: può scegliere a quali elementi dare priorità, quali residenti consultare e come strutturare la proposta finale per il festival. Le scelte del giocatore influenzano sia l'indicatore di "Appartenenza" sia quali personaggi non giocanti (NPC) diventeranno suoi alleati entro la fine del gioco.



Profili dei personaggi non giocatori

Nome	Ruolo nella trama e funzione nel gameplay	Tratti della personalità
Mara	Mentore e archivista comunale. Gestisce il museo locale del patrimonio culturale e ha dedicato trent'anni a documentare la storia della città, comprese le ondate migratorie e gli scambi che l'hanno plasmata molto prima che l'Unione Europea esistesse. Accompagna il giocatore nelle missioni legate all'archivio, fornendo un contesto storico che complica le semplici narrazioni del tipo "noi contro loro".	È paziente, curioso e ama i racconti lunghi. Crede che l'identità sia stratificata, non una competizione. Incoraggia il giocatore a porre domande piuttosto che ad accettare risposte facili.
Iris	Alleata e amica d'infanzia. Gestisce il centro giovanile della città e co-organizza il festival annuale "Heritage Day". Aiuta il giocatore a raccogliere firme, a testare idee con altri giovani residenti e a orientarsi nella mappa sociale della città. In privato, teme che i discorsi sull'"Europa" possano mettere in secondo piano le tradizioni locali a cui tiene.	Cordiale, leale, a volte sulla difensiva quando si tratta delle tradizioni locali. Si lascia persuadere se le viene mostrato rispetto, piuttosto che se le viene detto che ha torto. Pronta a ridere, pronta a preoccuparsi.
Councillor Ferreira	Opponente (con sfumature). Un consigliere comunale di lunga data che presiede la commissione incaricata di decidere il futuro del festival. Ha sinceramente a cuore la sopravvivenza economica della città e teme che un finanziamento comunale legato a un programma di scambio dell'UE possa comportare condizioni vincolanti o indebolire il controllo locale. Non è ostile all'Europa, ma non è convinto che essa sia utile a questa città in particolare.	È pragmatico, scettico e protettivo nei confronti della sua comunità. Risponde alle prove e ai benefici locali concreti, non agli slogan. È capace di cambiare idea se gli vengono dimostrati rispetto e prove concrete.



Opzioni di dialogo, scelte e conseguenze

Dialogo o dilemma	Opzioni disponibili (2-3)	Conseguenze a breve e a lungo termine
Missione 1 (L'Archivio): Mara mostra al giocatore due bozze in competizione tra loro per il tema della Giornata del Patrimonio di quest'anno: una incentrata esclusivamente sulla leggenda della fondazione della città, l'altra che include anche il programma di scambio finanziato dall'UE che negli ultimi anni ha portato nuovi residenti e nuove idee. Il giocatore deve scegliere quale versione approfondire per prima.	- Approfondire la leggenda della fondazione, per onorare la versione che la maggior parte dei residenti già conosce. - Analizzare l'impatto locale del programma di scambio, per sostenere la scelta di un tema incentrato sul senso di appartenenza condivisa. - Dividere equamente il tempo tra entrambe, rischiando un'analisi meno approfondita di ciascuna ma ottenendo un maggiore equilibrio	- Iris è sollevata e offre il suo sostegno; il consigliere Ferreira è soddisfatto, ma in seguito il giocatore avrà meno elementi a sostegno di una proposta più ampia. - Il giocatore ottiene prove solide a favore del cambiamento, ma Iben ritiene che la storia più antica della città venga messa in secondo piano; la fiducia cala leggermente. - Rapporti equilibrati con entrambi i personaggi non giocanti, ma Mara osserva che la ricerca risulta a tratti superficiale, il che in seguito costerà un po' di credibilità con il consigliere.
Missione 2 (La piazza): Al mercato settimanale, i residenti esprimono opinioni contrastanti sull'opportunità di aggiungere al festival una	Raccogli solo le opinioni che sostengono la proposta del giocatore, per rendere la sua	All'inizio la proposta sembra solida, ma in seguito il consigliere Ferreira ne scopre le lacune e la fiducia cala drasticamente.

sezione dedicata alla "Giornata dell'Europa". Il giocatore deve decidere come raccogliere e presentare queste opinioni al consiglio. m Raccogliere solo le opinioni a sostegno della propria proposta, per renderla più convincente.	argomentazione più convincente. ○ Raccogliere una gamma rappresentativa di opinioni, comprese quelle contrarie, e presentarle in modo onesto. ○ Evitare del tutto la piazza e affidarsi invece alle statistiche ufficiali.	○ La preparazione richiede più tempo, ma il consiglio apprezza la trasparenza; la credibilità a lungo termine aumenta con tutti e tre i personaggi non giocanti (NPC). ○ La proposta sembra distante dalla realtà dei residenti; Iris avverte che la gente si accorgerà di non essere stata consultata.
Missione 3 (L'udienza del Consiglio): Il giocatore presenta una bozza di proposta. Il consigliere Ferreira esprime perplessità riguardo alle condizioni di finanziamento previste dai programmi dell'UE e chiede al giocatore di rispondere in tempi ristretti.	○ Sostenere che le norme di finanziamento dell'UE non costituiscono un vero vincolo e respingere la perplessità. ○ Riconoscere direttamente la perplessità e proporre una clausola che lasci le decisioni finali al Consiglio comunale. ○ Sugerire di rinviare la votazione fino a quando non saranno state condotte ulteriori ricerche.	○ Il consigliere si sente inascoltato; l'opposizione si irrigidisce e la proposta rischia di arenarsi. ○ La fiducia del consigliere cresce notevolmente; questa opzione apre la strada più sicura verso una maggioranza in consiglio. ○ Si guadagna tempo, ma Iris teme che lo slancio e l'interesse dei giovani si affievoliscano prima della prossima seduta.
Missione 4 (Giorno del Festival): Viene svelato il progetto definitivo del	○ Impostare la giornata come una celebrazione	○ Accolto calorosamente a livello locale, ma i partner di scambio e i residenti più

festival. Il giocatore sceglie come impostare il discorso di apertura della giornata rivolto ai residenti e ai partner in visita provenienti dal programma di scambio finanziato dall'UE.	esclusivamente della leggenda fondatrice della città. ○ Impostare la giornata come un'unica storia con molti capitoli – locali, regionali ed europei – raccontati parallelamente. ○ Impostare la giornata incentrata principalmente sul partenariato con l'UE, ridimensionando la tradizione locale.	recenti si sentono esclusi dalla storia della città. ○ Risultato complessivo migliore: i residenti, il consigliere Ferreira e i partner di scambio si sentono tutti rappresentati; si instaura un formato ricorrente su base annuale. ○ I partner di scambio sono soddisfatti, ma molti residenti di lunga data ritengono che l'identità della loro città sia stata sovrascritta; ne consegue una reazione negativa a livello locale.
--	--	---



Sintesi, resoconto e domande di riflessione

Dopo aver completato il gioco, rifletti sulle seguenti domande:

- ◆ Cosa significa appartenere contemporaneamente a una città, a un paese e all'Europa? Una di queste deve avere la precedenza?
- ◆ Le preoccupazioni del consigliere Ferreira non derivavano da un'ostilità nei confronti dell'Europa. Cosa rendeva legittime le sue obiezioni, anche laddove non eravate d'accordo con lui?
- ◆ In che modo il gioco ha mostrato che l'identità locale e quella europea si rafforzano a vicenda, anziché essere in competizione?
- ◆ Come potrebbe una città reale del vostro paese affrontare una decisione simile? Come si presenterebbe un esito positivo?



Riferimenti e risorse aggiuntive

- ✦ European Commission. (n.d.). Europe and you: get involved.
https://commission.europa.eu/get-involved_en
- ✦ European Parliament. (n.d.). Citizens' rights and EU citizenship.
<https://www.europarl.europa.eu/factsheets/en/sheet/146/citizens-rights-and-eu-citizenship>
- ✦ Council of Europe. (n.d.). Identity and belonging in a diverse Europe.
<https://www.coe.int/en/web/compass>
- ✦ Risse, T. (2010). A community of Europeans? Transnational identities and public spheres. Cornell University Press.
<https://www.jstor.org/stable/10.7591/j.ctt7v8r0>
- ✦ European Union. (1992). Treaty on European Union (Maastricht Treaty). Official Journal of the European Communities. <https://eur-lex.europa.eu/eli/treaty/teu/sign/eng>



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Codice del progetto: KA220-YOU-000286883