

Nominare le prossime generazioni per prendercene cura: un laboratorio di immaginAzione intergenerazionale

di Claudia Poppi, Rocco Scolozzi, Joice Preira

Abstract

Naming is a generative act that shapes reality. While “future generations” are increasingly recognized in legal and sustainability frameworks, they often remain abstract concepts, hindering true intergenerational empathy. This paper presents the methodology and results of the workshop “Naming to Care,” experimented at the Italian Institute for the Future conference (2025). Integrating Futures Studies, Speculative Design, and Semiotics, the workshop guided participants to imagine, profile, and name generations living in 2095. Using the Polak Game to define different scenarios with contrasting quality and level of individual agency, participants created “Futures Personae”, as people living in those scenarios; then, they defined names of generations represented by the sketched personae. The findings reveal that naming is a powerful tool for *futures literacy*: it transforms the future from a distant abstraction into a relational space. By giving a face and a name to those who do not yet exist, this practice activates “longpath thinking,” fostering the ethical posture of “good ancestors” and triggering concrete responsibility in the present.

Keywords: (...)

Introduzione: nominare come atto generativo di realtà

Dare un nome non è mai un gesto neutro. Come ci insegnano la filosofia del linguaggio e la sociologia della conoscenza, la parola non si limita a descrivere il mondo, ma partecipa attivamente alla sua costruzione sociale. In diverse culture, nominare equivale a far esistere: è un atto intenzionale che trasforma l'indistinto in riconoscibile e l'invisibile in condivisibile.

Finché un fenomeno non viene nominato, infatti, resta privo di contorni cognitivi e di spazio nella coscienza collettiva; nel momento in cui viene enunciato, assume consistenza e possibilità di relazione (Berger & Luckmann, 1966; Austin, 1962).

Questa intuizione attraversa la storia del pensiero, dal *Logos* occiden-

tale («In principio era il Verbo») alle tradizioni orientali, dove la realtà si manifesta quando pensiero, intenzione e parola entrano in risonanza. Nominare non è quindi un atto di dominio, bensì un gesto di allineamento che rende visibile ciò che era latente (Austin, 1962). Tuttavia, quando rivolgiamo lo sguardo al domani, notiamo una lacuna: le generazioni future, spesso evocate nei discorsi sulla sostenibilità, rimangono entità vaghe e astratte. Prive di un volto simbolico e di un nome, faticano a entrare nei nostri orizzonti di responsabilità.

La relazione tra pensiero, immaginazione del futuro e orientamento dell'azione è centrale tanto nella riflessione filosofica sul giudizio e sulla responsabilità (Arendt, 1971), quanto negli studi sulle immagini di futuro come motore del cambiamento sociale (Polak, 1973). Queste riflessioni si ritrovano negli Studi di Futuro contemporanei: secondo la Causal Layered Analysis (CLA) sviluppata da Sohail Inayatullah, le metafore risiedono al livello più profondo della realtà sociale (Inayatullah, 2008). Cambiare la metafora con cui descriviamo il domani – o in questo caso, “battezzare” chi lo abiterà – non è un mero esercizio linguistico, ma una potente leva di cambiamento sociale capace di travalicare le litanie ufficiali e aprire nuovi orizzonti di possibilità. A questo si possono collegare le intuizioni di Carl Jung riguardo l'inconscio collettivo, ereditato e condiviso da tutta l'umanità, che contiene modelli universali e primordiali chiamati archetipi (come l'Eroe, la Madre, l'Ombra) e che si manifesta attraverso miti, simboli e comportamenti ripetitivi nelle diverse culture.

Tuttavia, quando rivolgiamo lo sguardo al domani, notiamo una discrepanza tra il riconoscimento formale e l'immaginario collettivo. Da una parte, solo le generazioni viventi o passate entrano nei discorsi di oggi, con etichette date a posteriori, come *millennials*, *generazione X*, *generazione Alpha o Beta*. Dall'altra le “generazioni future” sono ormai un pilastro normativo: dalla celebre definizione di sviluppo sostenibile del Rapporto Brundtland (1987), e nella sua recente trasformazione nel concetto dell'economia della ciambella (Raworth, 2017), fino alla storica riforma del 2022 della Costituzione Italiana, che modificando gli articoli 9 e 41 ha introdotto l'esplicita tutela dell'ambiente e delle future generazioni e al più recente riferimento legislativo del novembre 2025 (legge n. 167), che ha formalizzato l'obbligo di valutare l'impatto generazionale delle scelte normative.

Eppure, nonostante questa crescente legittimazione giuridica, le generazioni future rimangono spesso entità vaghe, astratte e prive di un volto

simbolico. Finché restano un concetto burocratico o filosofico, faticano a entrare empaticamente nei nostri processi decisionali e nei nostri orizzonti di cura. Eppure, nonostante questa legittimazione giuridica, esse rimangono spesso entità vaghe, astratte e prive di un volto simbolico. Finché restano un concetto burocratico o filosofico, faticano a entrare empaticamente nei nostri processi decisionali e nei nostri orizzonti di cura.

Il laboratorio “Dare un nome per prendersi cura”, sperimentato durante il Convegno di Futures Studies 2025 dell’Italian Institute for the Future (*Futuro chiuso/Futuri aperti*, 25-27 settembre 2025), nasce proprio da questa consapevolezza: nominare le generazioni future è un atto di *futures literacy* che le rende interlocutori simbolici delle scelte attuali. Questa operazione si inserisce nel solco del Longpath thinking teorizzato da Ari Wallach (*Longpath: Becoming the Great Ancestors Our Future Needs*, 2022). Wallach ci invita a superare il “breve-terminismo” patologico della società contemporanea per abbracciare una mentalità di lungo periodo, dove le decisioni presenti sono vagliate per il loro impatto su orizzonti temporali estesi.

Ispirandosi al principio di responsabilità intergenerazionale presente nelle culture indigene (come la decisione per le “sette generazioni” degli Irochesi) e al concetto di “buon antenato” di Roman Krznaric, il laboratorio propone di trasformare l’astrazione del futuro in una relazione concreta (Paura, 2022). Se, come suggerisce l’episodio dell’*apprendista stregone* in *Fantasia* (1940) di Disney (ispirato all’omonima ballata di Goethe, 1797), l’intenzione precede la magia della trasformazione, dare un nome diventa una formula per rendere il futuro tangibile. Nominare chi ancora non c’è significa riconoscerlo come soggetto morale, permettendoci di agire oggi non solo come consumatori di tempo, ma come antenati responsabili.

Riferimenti metodologici

Il laboratorio “Dare un nome per prendersi cura” si colloca al crocevia tra più metodologie e campi di ricerca, integrando approcci provenienti dai Futures Studies, dallo Speculative e Critical Design, dalla semiotica, dall’etica intergenerazionale e dalle pratiche emergenti delle *futures personas*, intese come rappresentazioni simboliche delle generazioni future.

Il laboratorio si colloca nell’ambito della *futures literacy* (Miller, 2017),

dove nominare le generazioni future assume un valore epistemico e trasformativo: rende esplicite le immagini implicite di futuro, ne favorisce il confronto e ne evidenzia l'impatto sulle scelte presenti. Questo approccio si rifà a Fred L. Polak (1973), secondo cui le immagini di futuro guidano il cambiamento sociale e l'azione collettiva, ancor prima che il futuro diventi realtà storica.

La pratica del laboratorio si allinea ai metodi del *social foresight* che lavorano sull'immaginazione come competenza cognitiva e sociale, e trova una traduzione operativa nel Polak Game (Hayward and Candy, 2017), strumento ispirato alla teoria delle immagini di futuro (Polak, 1973). Attraverso il confronto tra rappresentazioni future (positive, negative o ambivalenti) il Polak Game rende visibili aspettative, paure e desideri che orientano implicitamente le decisioni del presente, attivando una consapevolezza temporale estesa.

Un secondo riferimento centrale è lo *Speculative & Critical Design*, pratica critica che utilizza narrazioni, artefatti e situazioni immaginate per interrogare le implicazioni sociali, culturali ed etiche dei futuri possibili (Dunne & Raby, 2013). A differenza del design tradizionale orientato alla soluzione, lo Speculative Design non mira a risolvere problemi, ma a porre domande, destabilizzare assunti impliciti e rendere visibili alternative spesso escluse dall'immaginario dominante.

Nel laboratorio, la dimensione speculativa non si concretizza necessariamente in oggetti materiali, ma in costruzioni simboliche e narrative, come l'attribuzione di nomi, caratteristiche e valori a generazioni future. Queste operazioni funzionano come "prototipi concettuali": dispositivi che rendono il futuro tangibile senza chiuderlo in forme definitive. Nominare una generazione significa, in questo senso, creare un artefatto immateriale che permette di esplorare relazioni, responsabilità e tensioni tra presente e futuro. Lo Speculative Design contribuisce inoltre a sospendere l'incredulità, aprendo uno spazio di riflessione immaginativa in cui le generazioni future possono essere esplorate e nominate come territorio etico e culturale. In questo spazio, la sospensione dell'incredulità richiede una disponibilità attiva: la disponibilità a considerare possibilità alternative, a mettere tra parentesi le certezze del presente e a interrogare i valori, i conflitti e le asimmetrie che ogni generazione porterà con sé.

Un ulteriore riferimento metodologico è la semiotica, in particolare nella sua attenzione ai processi di produzione di significato e alla funzione simbolica del linguaggio. Dal punto di vista semiotico, nominare equivale

a costruire una categoria di senso che rende un'entità riconoscibile e socialmente rilevante. L'atto di attribuire un nome a una generazione futura produce un effetto di realtà, stabilisce confini simbolici e rende possibile una relazione, anche in assenza di un referente empirico immediato. In questo senso, il laboratorio lavora consapevolmente sulla dimensione simbolica del linguaggio come dispositivo di mediazione tra presente e futuri, trasformando ciò che è assente o indeterminato in qualcosa di pensabile e condivisibile. La semiotica consente inoltre di leggere il laboratorio come uno spazio di negoziazione di significati intertemporali, in cui i partecipanti non solo immaginano futuri possibili, ma costruiscono sistemi simbolici che riflettono valori, visioni del mondo e assunzioni culturali per le generazioni. Esistono collegamenti significativi tra semiotica e futures studies. Entrambe le discipline si occupano di costruzione di significato: la semiotica studia come i segni e i simboli producono senso, mentre i futures studies si interessano a come gli individui e le società immaginano, rappresentano e narrano il futuro. L'intersezione tra le due avviene soprattutto quando si analizza come i futuri vengono "letti", codificati e comunicati attraverso testi, narrazioni, artefatti, linguaggi e pratiche culturali.

In continuità con questa prospettiva si colloca il design delle *futures personas* (Fergnani, 2019), utilizzate nel laboratorio come rappresentazioni simboliche delle generazioni future. Analogamente alle *personas* impiegate nel design e nell'innovazione sociale, le *futures personas* svolgono una funzione esplorativa ed empatica: servono a dare forma, voce e identità a soggetti che non esistono (ancora), ma che risultano eticamente e politicamente rilevanti (Pereira & Mereu, 2025). Attraverso la costruzione di queste figure, le generazioni future cessano di essere un'astrazione indistinta e diventano interlocutori simbolici, portatori di bisogni, valori e vulnerabilità.

Nel laboratorio le *futures personas* sono concepite come "dispositivi" relazionali che facilitano: l'assunzione di prospettive non presenti e l'esercizio della responsabilità intergenerazionale. L'attribuzione di nomi, tratti e orizzonti di senso alle generazioni future attiva un processo di immedesimazione critica che rende più tangibili le conseguenze di lungo periodo delle scelte del presente. In questo modo, l'immaginazione del futuro non si limita a produrre scenari, ma diventa una pratica di cura, capace di connettere linguaggio, immaginazione e responsabilità etica in un orizzonte temporale esteso.

Struttura del laboratorio

Il laboratorio è stato strutturato con l'intento di attivare diversi livelli di riflessione e diverse modalità di interazione, in un mix di azioni, visualizzazioni individuali e riflessioni collettive guidate. Lo scopo di questa varietà di stimoli è facilitare un'immaginazione svincolata dalla razionalità del presente e, possibilmente, dalle auto-censure (del "corretto" o del "probabile"), permettendo così viaggi mentali nel tempo collettivo, pur rimanendo nel cono del possibile e plausibile.

Il laboratorio si sviluppa nelle seguenti fasi:

- *Accoglienza e cerchio di apertura*: i partecipanti sono accolti in una temporanea comunità dialogante e aperta all'immaginazione collettiva.
- *Introduzione concettuale*: presentazione dello scopo e della logica del laboratorio.
- *Gioco di Polak*: i partecipanti, rispondono spostandosi nello spazio a due domande sul proprio modo di guardare al futuro (positivo/negativo, attitudine ottimista/pessimista) e alla propria fiducia di poterlo influenzare (credenza di autoefficacia, o bassa/alta agency). La combinazione delle risposte possibili distinguono 4 scenari (es. futuro migliore x alta agency, futuro peggiore x alta agency, ecc.). I partecipanti sono divisi in 4 gruppi, a ciascuno è affidato uno scenario.
- *Viaggio nel futuro (2095)*: visualizzazione individuale guidata per "uscire" dal tempo presente e confrontarsi con una realtà temporale distante.
- *Identificazione di un oggetto transazionale*: i gruppi identificano un oggetto reale, selezionato tra quelli disponibili al momento (qualsiasi cosa trovata nel proprio zaino o nella stanza) e associano ad esso una persona vivente nel 2095.
- *Sviluppo di un profilo plausibile (Future Persona)*: ciascun gruppo definisce elementi chiave di una persona di età predefinita nel 2095: paure, speranze, azioni, luoghi e risorse, li mappa creativamente su un poster.
- *Nomina della generazione futura*: i gruppi danno un nome alla generazione rappresentata dalla persona immaginata.
- *Condivisione*: condivisione in plenaria degli oggetti delle persone viventi nel 2095 e dei nomi delle generazioni a cui appartengono.
- *Impegno*: ciascun partecipante esprime un'azione fattibile oggi, un'in-

tenzione o un impegno, per prendersi cura delle generazioni nominate.

Il gioco di Polak ha la funzione di preparare una riflessione collettiva a partire da un'azione e posizionamento rispetto al futuro, senza giudizio e con la considerazione che, il messaggio chiave del gioco, per perseguire dei futuri desiderabili abbiamo bisogno di tutti, pessimisti e ottimisti, persone fiduciose della propria capacità di influenzare i futuri e quelle rassegnate, da ognuno possiamo imparare qualcosa, poiché dalle diverse posizioni si vedono cose diverse, diversi segnali di futuri possibili. Tutto ciò è utile ad allargare il cono di visuale sui futuri possibili oltre il presente o ai futuri più *mainstream*.

Sulla base delle due dimensioni del gioco di Polak (qualità del futuro: migliore/peggiore, livello di agency: bassa/alta) si forma un quadrante che fisicamente marca lo spazio a disposizione e divide i partecipanti in quattro gruppi con una consegna distinta: ciascuno dovrà immaginare un futuro diverso:

- futuro migliore con scarsa influenza dei singoli,
- futuro peggiore con scarsa influenza dei singoli,
- futuro migliore con significativa influenza dei singoli,
- futuro peggiore con significativa influenza dei singoli (almeno locale).

La visualizzazione guidata, a occhi chiusi, con sottofondo sonoro, aiuta a posizionarsi nel presente e a “pulire” il pensiero dalle distrazioni contingenti (es. i messaggi al cellulare, gli impegni del giorno), per meglio lanciare l'immaginazione in un tempo intenzionalmente lontano, così lontano dall'obbligare i partecipanti a pensare al “dopo di noi”, alle future generazioni.

Per aumentare la divergenza delle immagini tra i gruppi, oltre ai diversi scenari del quadrante (2x2), a ciascuno è suggerita un'età della persona nel 2095, nell'occasione di Napoli le persone (o *futures personas*) hanno 15, 35 o 75 anni nel 2095 (e sono rispettivamente nate nel 2075, 2060, 2020). Il 75enne include intenzionalmente la generazione già nata, per suggerire che si può dare un nome diverso da quello dato oggi a posteriori alla generazione Alpha (nati 2010-2024) o Beta (nati 2025-2039).

L'oggetto transazionale che, nell'immaginazione del gruppo, è “tipicamente” usato dalla Persona del 2095 ha l'utilità di connettere congettura e immaginazione a percezioni e sensi, particolarmente funzionale a creare una narrazione condivisa attraverso un ponte comunicativo tra il 2025 e

il presente. Questa fase richiama i principi dello speculative design, che utilizza artefatti e narrazioni per interrogare criticamente i futuri possibili.

Le Personas sono abbozzate rispondendo alle seguenti domande guida:

- Cosa pensa? Cosa conta realmente per lei/lui
- Cosa sente? Cosa dicono di lui/lei, chi lo/la influenza
- Cosa vede? Ambiente di vita
- Cosa dice e fa? Comportamento atteggiamento in pubblico
- Paure – Ostacoli, timori, frustrazioni
- Speranze – desideri, sogni, criteri di successo

I nomi dati alle generazioni future, di cui le *futures persona* sono rappresentanti, non sono una categorizzazione sociologica definitiva, ma l'esito dinamico di una riflessione collettiva che gioca con narrazioni, significati e valori condivisi; può cambiare ogni volta, poiché conta più il processo e l'esperienza che il risultato.

Risultati della prima sperimentazione

Nel primo laboratorio, durante il convegno dell'IIF, il 27 settembre 2025, hanno contribuito 24 persone, coinvolte per circa 2 ore. Lo spazio a disposizione era una piccola stanza, svuotata di arredi. Il tempo a disposizione non ha permesso di sviluppare adeguatamente l'ultima fase sopra descritta.



Fig.1 – A sinistra la stanza e partecipanti divisi in quadranti, a destra il poster prodotto da uno dei quattro gruppi.

Nella Tabella 1 si riporta una sintesi delle trascrizioni dei poster prodotti dai quattro gruppi. Di seguito si presenta una sintesi narrativa dei quattro mondi emersi.

Tabella 1. Sintesi delle riflessioni dei gruppi.

	Futuro peggiore – bassa agency	Futuro peggiore – alta agency	Futuro migliore – bassa agency	Futuro migliore – alta agency
Nomi generazione	Match-Gen Nostal-Gen Generazione Arca Sunk Gen	I predatori dell'empatia perduta	Fito Gen Gardeners	Joy Gen Gen Bees Quélo Gen Colab Gen Holistic gen Best G
Età Persona nel 2095	15	35	55	75
Oggetto transazionale	Caramella / scezanometro per gestire il senso di solitudine	G Power x / connettersi / empatia	Pianta per rigenerare il mondo	Braccialetto passepourtout per entrare in comunità/housing che porta una memoria storica della vita personale e monitora parametri di salute

Lo scenario Futuro Peggior / Bassa Agency è caratterizzato dalla nostalgia della connessione: domina un senso di impotenza e declino, solitudine e scarsità non solo materiale ma demografica, le personas “cercano altri veri 15enni”. Il nome “Nostal Gen” lo rappresenta bene, come emblematico è lo “scezanometro”, un dispositivo per gestire il senso di solitudine, o una semplice caramella, simbolo di un piacere perduto. Si vive nel ricordo (“speranza di ricostruire il passato”) e nella negazione (“siamo sempre giovani”). La paura dominante è la solitudine in un mondo svuotato di relazioni autentiche.

Nello scenario Futuro Peggior / Alta Agency, il mondo è come “un campo di battaglia” o un luogo violento, ma gli attori reagiscono con una forte spinta vitale, mostrando una resilienza nell’ostilità dell’ambiente di

vita. I rappresentanti della generazione che ha 35 anni in quel periodo sono definiti “Predatori dell’empatia perduta”, in pratica dei “sopravvissuti attivi”. La tecnologia diventa strumento di difesa o connessione disperata, come il “G POWER” per connettersi empaticamente nonostante le condizioni. Lo slogan che lo sintetizza (usato dai partecipanti nella plenaria): “È un mondo brutto ma me la cavo”.

Lo scenario Futuro Migliore / Bassa Agency è un Eden passivo: il futuro è luminoso e verde, ma vissuto con una certa passività o distacco contemplativo. Le generazioni Fito Gen o Gardeners abitano un mondo rigenerato, simboleggiato da una foglia “pianta per rigenerare il mondo” o simbolo di gentilezza (“camminare a piedi nudi”). Tuttavia, l’atteggiamento è fatalista: “Siamo in un mondo migliore, ma non dipende da noi” sembra un’utopia bucolica dove l’armonia è ricevuta in dono piuttosto che costruita.

Nell’ultimo scenario Futuro Migliore / Alta Agency vivono comunità consapevoli. Qui l’ottimismo si sposa con l’azione politica e sociale intenzionale. L’oggetto “braccialetto” racchiude molteplici funzioni tecnologiche e sociali. I valori sono post-capitalisti: “i soldi non sono l’obiettivo”, si vive in co-housing high-tech, si mangia in cucine di comunità e si valorizza la diversità. C’è una forte consapevolezza sistemica (“il mondo è collaborativo ed empatico”) e la paura principale è che la demagogia o la manipolazione possano rovinare l’equilibrio raggiunto. È un futuro in cui ciascuno “lavora per mantenere il mondo in salute”.

Discussione: intuizioni significative, limiti e prospettive di sviluppo

I risultati emersi dal laboratorio offrono uno spaccato affascinante di come l’immaginario collettivo configuri il domani quando stimolato dalle variabili di qualità del futuro (migliore/peggiore) e agency (bassa/alta). I poster prodotti dai quattro gruppi hanno dato vita a Future Personas con età variabili dai 15 ai 75 anni nel 2095, restituendo una visione intergenerazionale complessa.

Analizzando trasversalmente i risultati, emergono alcune evidenze significative:

- Centralità dell’empatia: sorprendentemente, il bisogno di empatia e relazione attraversa tutti gli scenari. Nel futuro peggiore, è una risorsa scarsa da “predare” o simulare tecnologicamente; nel futuro migliore, è il fondamento strutturale della società

- Tecnologia vs. Natura: Mentre la natura è l'elemento dominante del benessere nel quadrante bassa agency (giardini, piante, piedi nudi), nel quadrante alta agency il benessere è mediato da strutture sociali e tecnologie abitative (co-housing, dispositivi di memoria). Sembra che quando i partecipanti si sentono "potenti" (alta agency), immaginino soluzioni sociali; quando si sentono "impotenti" (bassa agency), si rifugino nella natura o nella nostalgia.
- L'evoluzione del lavoro: nei futuri positivi, il lavoro perde la sua connotazione di fatica o necessità economica per diventare cura (del verde o della comunità) o espressione di sé ("posso fare ed essere qualsiasi cosa voglio").

Questa mappatura dimostra come, anche partendo da premesse distopiche, l'atto di nominare spinga i partecipanti a cercare nuclei di senso e sopravvivenza umana, confermando la natura intrinsecamente relazionale dell'immaginazione di lungo periodo.

L'esperienza del laboratorio, pur nella sua efficacia generativa, ha evidenziato alcune criticità legate principalmente ai vincoli temporali. Il tempo limitato a disposizione ha imposto una caratterizzazione rapida delle Future Personas, rischiando talvolta di ridurle a rappresentazioni generiche o categorie stereotipate. Soprattutto è mancata o sviluppata troppo in chiusura la definizione delle azioni di cura, previste nella struttura originale.

Una creazione accurata richiede un processo di sedimentazione più lungo, essenziale per garantire che i profili non riflettano solo le realtà e le esigenze del presente, ma riescano ad anticipare bisogni e desideri inediti di utenti futuri. Questo gap di profondità si riflette inevitabilmente sulla qualità degli scenari, che rischiano di mancare della ricchezza necessaria per un testing robusto.

La sfida metodologica centrale rimane quella di garantire che le Future Personas non siano meri specchi dell'oggi. Uno futuro sviluppo della struttura, con un tempo maggiore a disposizione, potrebbe includere una riflessione critica sulle implicazioni etiche, politiche ed economiche dei diversi scenari, e sulle interazioni tra Personas e tra Generazioni che vivono in essi. L'uso di schemi più articolati per caratterizzare le Personas (es. Fergnani, 2019; Pereira & Mereu, 2025) potrebbero arricchire le descrizioni, la loro vividezza e la loro capacità di attivare empatia quindi senso di responsabilità. La definizione di impegni personali, azioni individuali o collettive di cura delle generazioni nominate richiede un tempo maggiore

rispetto alle due ore sperimentate a Napoli, dense di domande, riflessioni e stimoli.

Nonostante i limiti evidenziati, questa pratica mostra già potenzialità per applicazioni in molteplici contesti: nell'educazione e formazione, integrando la *futures literacy* per aiutare studenti e docenti a sviluppare pensiero critico e anticipatorio, nelle comunità locali, in processi partecipativi che collegano cittadini di diverse età nella co-costruzione di visioni di futuro, nelle organizzazioni e imprese, per supportare lo sviluppo di strategie di lungo periodo e la cultura dell'innovazione responsabile, nelle policy e governance, per contribuire alla costruzione di politiche che riconoscono la responsabilità verso le generazioni future (in linea con la valutazione di impatto generazionale).

Il laboratorio non ambisce a produrre etichette definitive, che rischierebbero di fissare il futuro entro confini rigidi, bensì a rendere esperibile un processo di futures thinking. È nella dinamica partecipativa, nel dialogo e nell'esperienza sensoriale che i partecipanti costruiscono senso e si confrontano con le proprie anticipazioni di futuro. Pensiamo che nella diffusione e moltiplicarsi dei laboratori – in comunità e organizzazioni – possa emergere una pluralità di volti e nomi che, popolando i futuri, aiuteranno a uscire dalla “gabbia del presente”. Questa impostazione è coerente con una visione della *futures literacy* intesa non come strumento di previsione, ma come capacità riflessiva e collettiva di usare il futuro per interrogare il presente, in linea con l'approccio proposto da Miller (2018).

Conclusioni: verso un'ecologia delle pratiche di futuro

In un mondo sempre più segnato da incertezze globali e crisi sistemiche, la *futures literacy* cessa di essere un lusso intellettuale, ma diventa una risorsa sociale fondamentale. Il laboratorio *Dare un nome per prendersi cura* risponde a questa urgenza allenando individui e comunità a una postura di *longpath thinking*: nominare chi verrà dopo di noi diventa un esercizio concreto di “manutenzione etica” che ci trasforma in *buoni antenati*, capaci di agire nel presente con la consapevolezza di un orizzonte temporale esteso.

L'auspicio è che la diffusione di queste esperienze contribuisca a far emergere una vera “ecologia di pratiche di futuro”. Ogni nome e ogni storia prodotta può costituire un “archivio vivo” di futuri immaginati,

un patrimonio simbolico essenziale per normalizzare l'immaginazione come competenza sociale legittima e integrabile nei processi decisionali. In altre parole, intendiamo il laboratorio come un inizio di connessioni consapevoli e inconsapevoli (attraverso l'inconscio collettivo) e che il suo diffondersi possa trasformare il linguaggio con cui parliamo del domani, rendendolo meno astratto e dominato dalla retorica dell'inevitabilità, e aprendo invece spazi di possibilità e speranza progettuale.

Inoltre, questa pratica ci rende consapevoli di come i bisogni umani saranno inevitabilmente mediati dall'evoluzione tecnologica, spingendoci a intervenire oggi per garantire relazioni future più autentiche ed equilibrate. Non si tratta di attendere che siano altri a decidere, ma di spezzare le dinamiche disfunzionali attuali: dare un volto – e un nome – a chi ancora non esiste significa trasformarlo da concetto distante a soggetto riconoscibile. È in questo passaggio che l'anticipazione si fa politica e cura: conferire alle generazioni future una *presenza nel presente* è il primo, necessario passo per includerle nel nostro orizzonte morale e assumercene, qui e ora, la piena responsabilità.

Bibliografia

- Arendt H., *La vita della mente*, Il Mulino, Bologna, 1971.
- Austin J.L., *How to do things with words*, Oxford University Press, Oxford, 1962.
- Berger P.L.; Luckmann T., *The social construction of reality*, Anchor Books, New York, 1966.
- Dunne A., Raby F., *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming*, MIT Press, Cambridge (MA), 2013.
- Fergnani A., *The future persona: A futures method to let your scenarios come to life*, "Foresight", vol. 21, n. 4, 2019.
- Hayward P., Candy S., *The Polak game, or: Where do you stand?*, "Journal of Futures Studies", vol. 22, n. 2, 2017.
- Inayatullah S., *Deconstructing and reconstructing the future: Predictive, cultural and critical epistemologies*, "Futures", vol. 22, n. 2, 1990.
- Krznicaric R., *Come essere buoni antenati*, Bompiani, Milano, 2019.
- Miller R., *Transforming the future: Anticipation in the 21st century*, UNESCO, Paris, 2018.
- Paura R., *Occupare il futuro*, Codice, Torino, 2022.
- Polak F.L., *The image of the future*, Elsevier, Amsterdam, 1973.
- Pereira J., Mereu A., *Un framework personas-first per gli scenari di futuri sulla base del quadrato semiotico: Uno studio sul caso del futurewashing*, "Futuri", vol. 23, 2025.
- Raworth K., *L'economia della ciambella. Sette mosse per pensare come un economista del XXI secolo*, Edizioni Ambiente, Milano, 2017.
- Wallach A., *Longpath: Becoming the great ancestors our future needs*, Penguin Press, New York, 2022.