A surreal image of a person in a basket climbing a ladder to a cloud. The ladder is suspended from a large, fluffy white cloud at the top. The person is standing on a small wooden basket, reaching up to the ladder. The background is a blue sky with several other white clouds. In the foreground, there is a calm lake reflecting the sky and a line of green trees on the shore.

IL WORKPLACE SI METTE IN GIOCO

INCONTRO ASSUFFICIO

Prof. F. Schianchi

24 Maggio 2016 Milano



**Un vero viaggio di scoperta
non è cercare nuove terre,
ma avere nuovi occhi**

Marcel Proust

Siamo dentro ad una metamorfosi

- **Antropologica**
 - **Sociale**
 - **Relazionale**
 - **Emotiva**
- **Tecnologica**
 - **Valoriale**



Siamo dentro un “nuovo paesaggio”

**Sono cambiate tutte le serrature della realtà:
con le vecchie chiavi si rimane fuori.**

- E' necessario cambiare**
- ✓ **Le chiavi interpretative**
 - ✓ **I progetti**
 - ✓ **Le narrazioni**
 - ✓ **Gli artefatti**



Cambio di paradigma



Per affrontare le trasformazioni del mondo del lavoro
e di conseguenza degli spazi/luoghi di lavoro è necessario
utilizzare

una “lente” antropologica,

non tanto tecnologica, comportamentale, organizzativa.

Cambio di paradigma

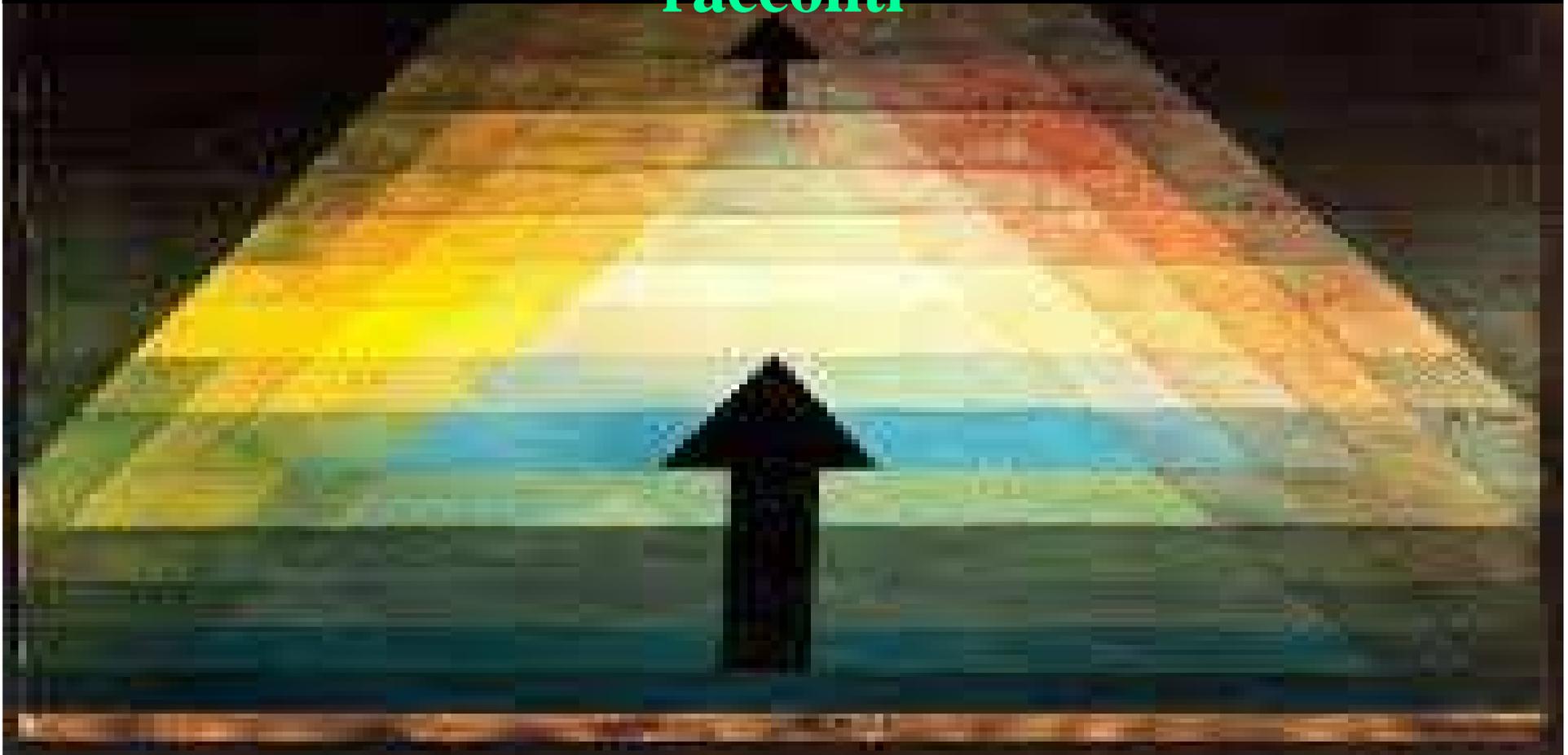
«l'uomo è un animale sospeso fra **ragnatele di significati** che egli stesso ha tessuto» (M. Weber)



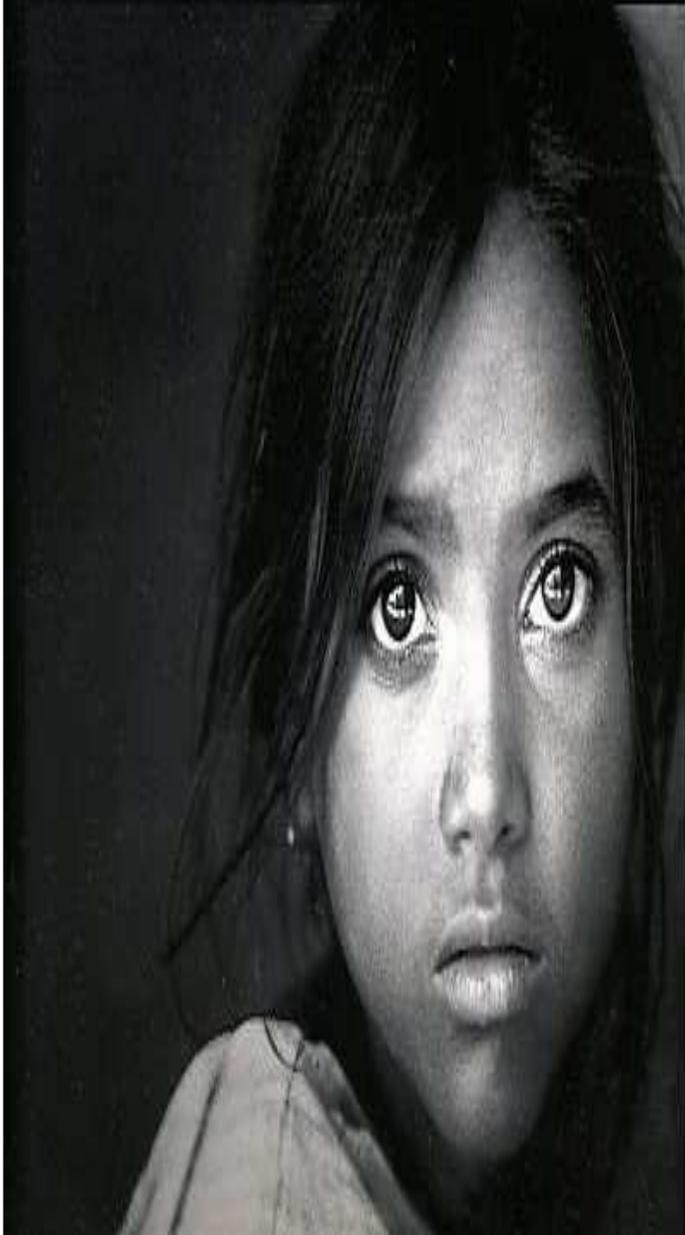
La cultura è fatta di queste ragnatele: l'antropologia “una scienza interpretativa in cerca di significati” (C. Geertz)

Il Design

è un'attività progettuale finalizzata a
dare un senso alle cose e alle relazioni ,
attraverso la produzione di “**segni,**” simboli,
racconti



Per essere un nuovo DESIGN



Design

è chiamato a progettare

“forme di vita”

dell'uomo e per gli altri,

a proporre contenuti e desideri

che si concretizzano in prodotti/

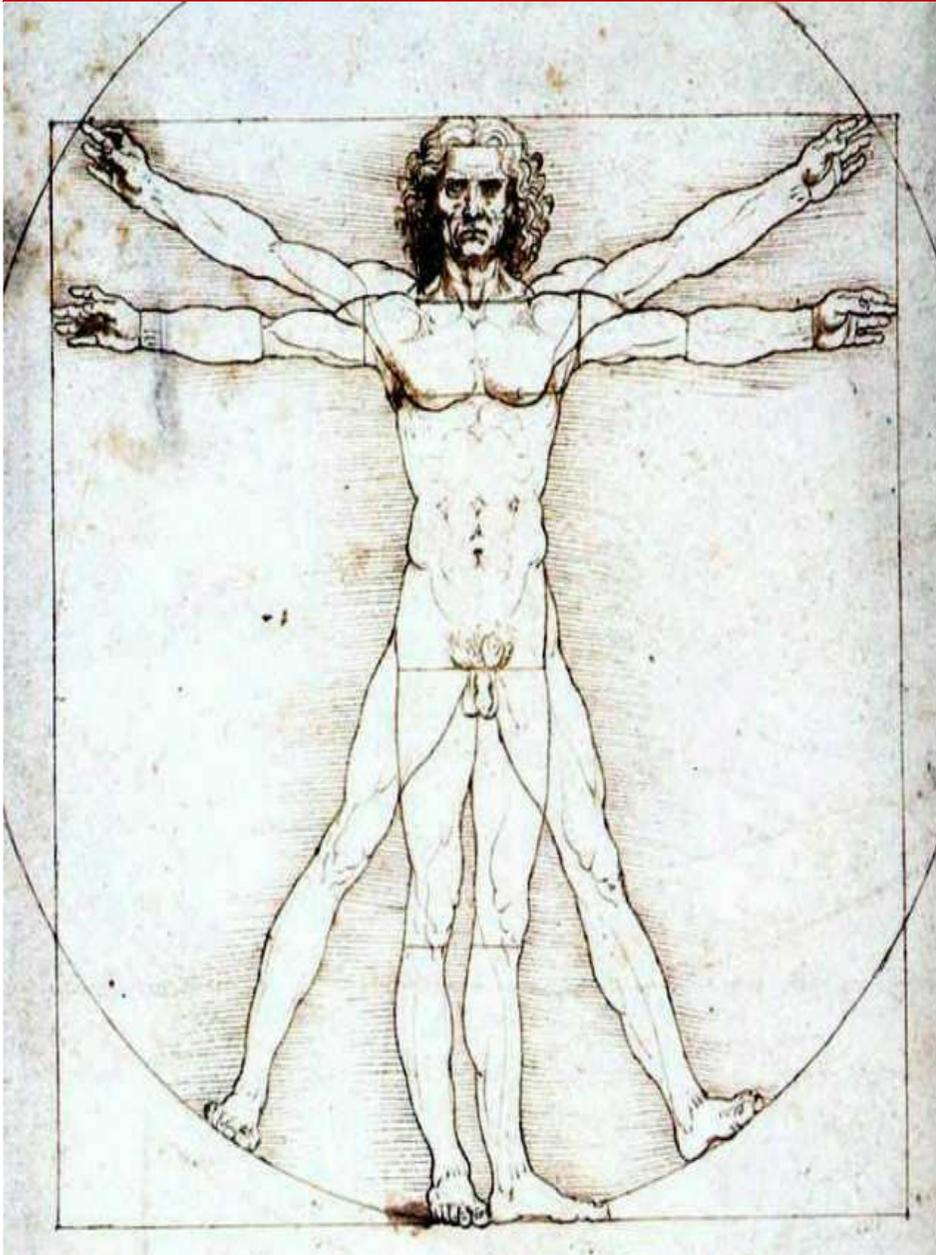
servizi materiali e immateriali,

reti, **artefatti che si**

interfacciano

con il corpo, la mente, il cuore.

Per essere un nuovo DESIGN



L'impronta progettuale del
presente-futuro:
ANTROPODESIGN,
il design per l'uomo,
che mette al centro la
vita delle persone, per
migliorarne la qualità
*rendendo concreto il
diritto di ogni vivente ad
essere felice.*

Cambio di paradigma

Dal sapere/saper fare al *saper*

essere / sapere bene-essere

Sono le

**“variabili culturali e
immateriali”**

a ri-definire

i progetti-percorsi esistenziali

nei quali il lavoro,

nei suoi tempi e significati,

assume valori, modalità e vissuti

inconfrontabili con il passato.



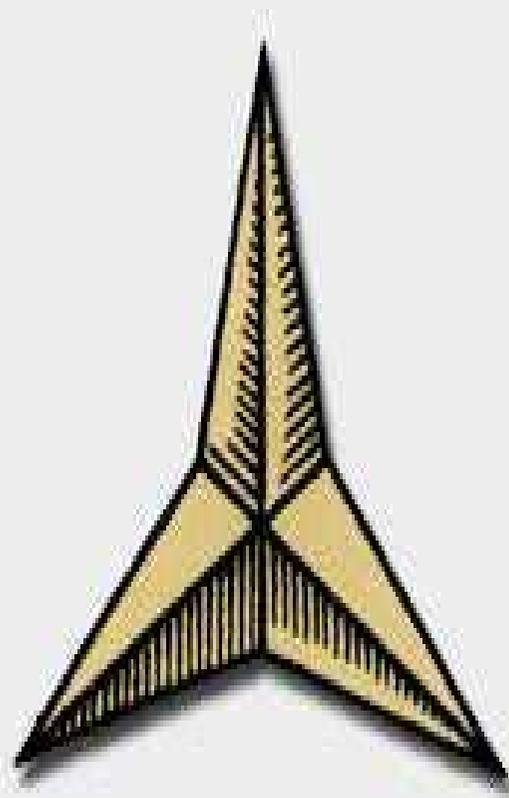
Il lavoro è sempre più

attività ubiquitaria e diffusa,

un sempre e dovunque, che rompe le regole, le rigidità, per aprire le potenzialità della co-progettazione, collaborazione, conversazione.

attività creativa:

cresce
esponenzialmente
l'invenzione di nuove
“applicazioni” della
creatività,
dell'innovazione, con
attraversamenti di
“territori inesplorati”



condensatore di intelligenze:

le persone sono
chiamate esprimere
*intelligenza emotiva,
interpersonale,
sistemica, linguistica,
tecnologica,
esistenziale.*

Mettere in gioco il lavoro

I grandi dividono il loro tempo in lavoro e in gioco.

Il lavoro è considerato serio, finalizzato, pianificato, utile, spesso un'attività faticosa, noiosa: per l'adulto, una condanna inevitabile.



Il gioco è da sempre considerato un divergere, un divertirsi, svago, dopo-lavoro, distrazione, una dimensione festiva, marginale.

Un nuovo paradigma del lavoro



Si gioca-lavora-si compete per dimostrare a se stessi e agli altri **il proprio valore: il lavoro e il gioco sono esperienze totalizzanti, intrecciate, sempre più culturalmente simili, dove la passione per ciò che si fa, “è il vento che gonfia le vele dei vascelli “** (Voltaire) *e nutre la vita.*

Un nuovo paradigma del lavoro



**Il lavoro diventa sempre
più giocoso,
perché si alimenta
progressivamente di
ludicità,**

**l'esperienza umana profonda
attraverso la quale si apprendono la
lotta, la rappresentazione, la sfida,
la finzione, la tensione, l'azzardo, la
gara, la regola, la vertigine, la
competizione, l'imitazione.**

Un nuovo paradigma del lavoro



Nel “*nuovo senso del lavoro*”
emerge una
dimensione ludiforme
dove
operativo e desiderativo,
individuale e collettivo,
riconoscimenti e ricompense,
regole e trasgressioni, rigidità
e fluidità diventano variabili
che tendono a trasformare
la vita in un’opera d’arte,
a metterla in gioco,
non solo al lavoro

Un nuovo paradigma del lavoro

**Nel lavoro come nel gioco emerge la necessità di esprimere
la perseveranza, la tenacia, la pazienza, l'impegno**



**Nel gioco come nel lavoro si impara a tener sotto controllo
l'aggressività, la padronanza di sé e a dare valore a
ordine, ritmo ed armonia.**

Mettere in gioco il lavoro

Non si tratta di inserire elementi del gioco nel lavoro (*gamification*) ma di considerare il lavoro come una nuova “forma di gioco”



la ludicità è un *cammino* nella curiosità, nella creatività, nell'apprendimento sociale e relazionale

Ri-luoghi

Il workplace è il territorio dell'accadere, lo spazio/tempo nel quale *si tessono e si smontano le ragnatele di significati, di senso, di progetto.*



In questi luoghi vanno in scena *sensi, emozioni, memorie, sogni, racconti, sfide, competizioni, giochi.*

Ri-luoghi

Il workplace è *un luogo di vita piena*

**Qui si esprime una
intelligenza diffusa e
interconnessa: “*idee,
argomenti, progetti,
iniziative, pratiche positive,
competenze, saperi*”**

Qui vivono soprattutto persone costantemente dialogano, si confrontano, collaborano e si connettono.

Ri-luoghi

Il workplace è sempre più il territorio di:

bene-essere esistenziale :
*per garantire il diritto alla
libertà e alla felicità*

orizzontalità :
*per esprimere
l'integrazione delle
responsabilità*

co-progettualità, collaborazione, conversazioni
come paradigma quotidiano del lavoro



La sfida

Le imprese e i progettisti hanno davanti una sfida : *mettersi in gioco per “accompagnare il tempo/luogo del lavoro”* **come esperienza attraente e giocosa, espressiva di sé:**
come opportunità per connettersi con sé, gli altri, il mondo



La sfida

Le imprese e i progettisti sono chiamati a proporre un “allestimento”, **da indossare, da trasformare** attraverso il proprio stare lì, muoversi lì, vivere lì capace di produrre **riappropriazioni, re-impaginazioni** che sappiano seguire *i nomadismi dei progetti e dei processi* ed essere *una scenografia utile, bella, adattiva* per un palcoscenico **dove si interpreta la vita**



Per concludere *con un interrogativo*



**Come faccio a spiegare a mia moglie che
quando guardo fuori dalla finestra,
sto lavorando? (J.Conrad)**



PER
VOSTRO
ASCOLTO
GRAZIE

www.settemuse.it

Lucio Fontana: Concetto spaziale Artista (1965)

Come over