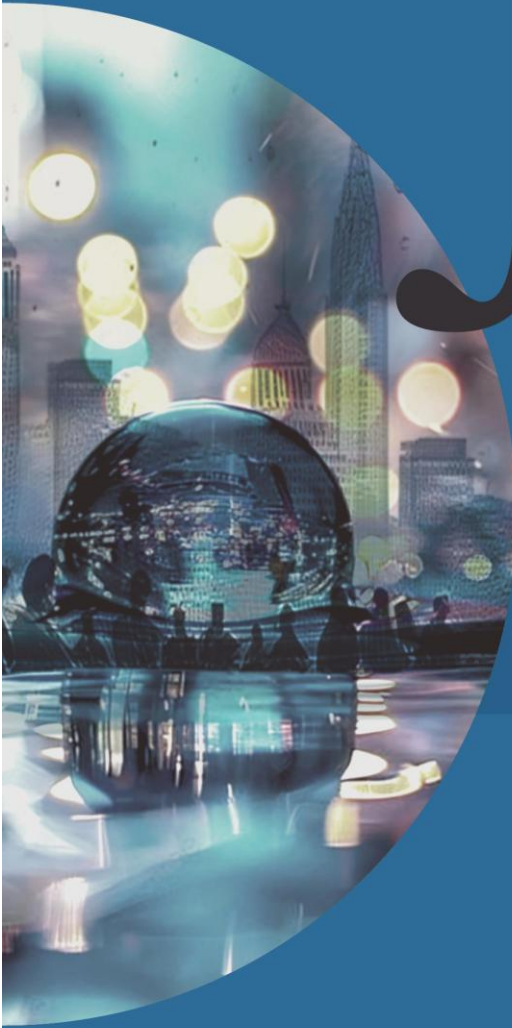


Rivista Semestrale | ISSN 2281-8960

ETNOGRAFIA DELL'INTERAZIONE QUOTIDIANA | PROSPETTIVE CLINICHE E SOCIALI | DESIGN

NARRARE I GRUPPI



DESIGN, SOCIETÀ, AMBIENTE.
VERSO UNA CULTURA INTERDISCIPLINARE
DELL'ABITARE

a cura di Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli

Issue 1

[20] 2025

Copertina a cura di Lucetta Petrini – designer
– DIDA – Università degli Studi di Firenze

Narrare i gruppi

*Etnografia dell'interazione quotidiana,
prospettive cliniche e sociali, design*

Design, società, ambiente.
Verso una cultura interdisciplinare dell'abitare

Vol. 20 n° 1, giugno 2025

pagine: 01-182



A cura di Francesco Armato e Riccardi Maria Pulselli

SOMMARIO

Prefazione

1. La sfida della complessità e la necessità della pluralità convergente di approcci

Michele Filippo Fontefrancesco,

pagine 07-15

Introduzione

2. Design, società, ambiente. Verso una cultura interdisciplinare dell'abitare

Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli

pagine 17-19

Metodologia della ricerca

3. Un approccio teorico al *nature driven design*, dalla modernità alle pratiche contemporanee

Riccardo Maria Pulselli, Giuliana Randazzo, Alejandro Martinez

pagine 21-36

Gruppi nel sociale

4. Design per una innovazione sociale equa e sostenibile

Francesco Armato

pagine 37-54

5. Lifecycle thinking per il co-design circolare

Riccardo Maria Pulselli

pagine 55-71

6. Architettura pelle a pelle

Marco Casagrande, Menno Cramer

pagine 73-86

7. La crisi del futuro nel mondo contemporaneo. Il ruolo della creatività e del pensiero complesso nella creazione di nuove progettualità

Alfonso Montuori

pagine 87-107

8. Rinnovo comunitario e ricostruzione della memoria pubblica:
uno studio di caso sullo 'Story Store' di Yuyuan Road, Shanghai
Shude Song, Geng Huang pagine 109-123

**9. Di fronte alla crisi ecologica "uguali più degli altri"? Opportunità
e dilemmi della ricerca-azione trasformativa in campo ambientale**
Mara Benadusi pagine 125-154

10. Design sostenibile per l'oro blu
Francesco Armato pagine 155-166

Postfazione

**11. Tertium datur: pensiero complesso, intelligenza artificiale e nuovi orizzonti
di ricerca nello studio della contemporaneità**
Giuseppe Licari pagine 167-176

Note

**12. Antropologia nell'era dell'Intelligenza Artificiale Generativa: Cosa fare
con la scrittura, l'IA e l'educazione antropologica?**
Michele Filippo Fontefrancesco pagine 177-182

Il Design per una innovazione sociale equa e sostenibile

Francesco Armato

	<h2>Narrare i gruppi</h2> <p><i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design</i> - vol. 20, n° 1, giugno 2025</p> <p>ISSN: 2281-8960</p>
---	--

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: www.narrareigruppi.it

Titolo completo dell'articolo	
Il Design per una innovazione sociale equa e sostenibile	
Autore	Ente di appartenenza
Francesco Armato	<i>Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria</i>
Pagine 37-54	Pubblicato on-line il 30 giugno 2025
Cita così l'articolo	
Armato, F. (2025). Il Design per una innovazione sociale equa e sostenibile. In <i>Narrare i Gruppi</i> , vol. 20, n° 1, giugno 2025, pp. 37-54 - website: www.narrareigruppi.it	

IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

gruppi nel sociale

Il Design per una innovazione sociale equa e sostenibile

Francesco Armato

Riassunto

Il lavoro che propongo descrive lo scopo dell'innovazione sociale nei processi di promozione e attuazione di nuove idee, nuovi metodi, modelli di *business*, servizi e prodotti per affrontare problemi complessi, in *primis* la povertà, l'esclusione e la disuguaglianza sociale per raggiungere un benessere diffuso, una innovazione rivolta ad assumersi la responsabilità sociale, economia e ambientale di un territorio.

Promuovere sempre di più un ambiente di lavoro paritario, sostenibile e duraturo che aiuti a raggiungere gli obiettivi dell'agenda 2030 delle Nazioni Unite, creare un mondo più inclusivo, equo e sostenibile. Una partecipazione attiva delle singole persone, delle comunità, delle imprese, delle associazioni, delle istituzioni e dell'intero territorio per progettare e fare; un design partecipativo che integri le questioni eco-sociali che spesso possono apparire differenti rispetto al design, ma sono integrate nello sviluppo di sistemi di efficienza sociale, del *welfare* e della tutela dell'ambiente e della valorizzare dei contesti territoriali attuando una rivitalizzazione urbana e sociale con competenze locali, esperienze strutturate e promosse dal basso, con discussioni aperte a tutti per incentivare l'inclusione sociale e la sostenibilità del fare, essere propositivi nelle aree depresse e nei territori minori per ridurre lo spopolamento e rafforzare il rapporto di appartenenza con i propri luoghi. Educare i cittadini a diffondere il proprio patrimonio culturale rafforza la consapevolezza di identità di ogni individuo e dell'intera società.

Parole chiave: design, identità, innovazione, inclusione, complessità, transdisciplinarietà

Design for fair and sustainable social innovation

Abstract

The work I propose describes the purpose of social innovation in the processes of promoting and implementing new ideas, new methods, business models, services, and products to address complex problems, mainstream poverty, exclusion and social inequality, to achieve widespread well-being. An innovation aimed at assuming social, economic, and environmental responsibility for a territory. Promoting increasingly a fair, sustainable, and long-lasting work environment that contributes to achieving the goals of the United Nations 2030 Agenda and the creation of a more inclusive, fair, and sustainable world. An active participation of individuals, communities, businesses, associations, institutions and the entire territory in the design and implementation; A participatory design that integrates eco-social instances that may often appear different from Design, but that are integrated in the development of systems of social efficiency, welfare and environmental protection and in the valorisation of territorial contexts, implementing an urban and social revitalization with local skills, structured and bottom-up experiences, with debates open to all to promote social inclusion and the sustainability of doing, being proactive in depressed areas and minor territories to reduce depopulation and strengthen the relationship of belonging to places. Educating citizens about the diffusion of their cultural heritage strengthens the identity awareness of each individual and the entire society.

Keywords: design, identity, innovation, inclusion, complexity, transdisciplinarity

1. Introduzione

L'innovazione non sempre è sostenibile e le nuove attività spesso vengono definite innovative solo perché diverse dalle precedenti, il nuovo non è detto sia migliore del vecchio; per essere considerata equa e sostenibile l'innovazione deve valutare diversi aspetti della vita sociale nel territorio e rispettare l'ambiente. Promuovere sempre di più un ambiente di lavoro paritario e sostenibile aiuta a raggiungere gli obiettivi dell'agenda 2030 delle Nazioni Unite per ottenere un mondo più inclusivo, equo e sostenibile.

Lo sviluppo sostenibile si basa su 5 concetti chiave, i cinque pilastri che definiscono e sintetizzano l'Agenda 2030:

- P1 - Persone (eliminare la povertà, la fame e garantire dignità e uguaglianza per tutti);

- P2 - Prosperità (benessere economico duraturo, economia inclusiva e sostenibile per favorire l'innovazione, accesso a risorse e servizi);
- P3 - Pace (creare società pacifiche, inclusive e giuste, rispetto dei diritti umani e giustizia sociale, promuovere istituzioni forti e responsabili);
- P4 - *Partnership* (collaborazione tra i governi, organizzazioni internazionali, società civile, per raggiungere lo sviluppo sostenibile);
- P5 - Pianeta (protezione del nostro pianeta, favorire la sostenibilità ambientale, gestione delle risorse naturali, conservazione della biodiversità e lotta contro il cambiamento climatico).

Gro Harlem Brundland, presidente del WCED nel 1987 nel suo rapporto intitolato, 'Il nostro futuro comune', afferma che, *"lo sviluppo sostenibile è uno sviluppo che soddisfa i bisogni del presente senza compromettere la possibilità delle generazioni future di soddisfare i propri"* (Brundland, 1987: [1]).

Brundland nella sua definizione non esprime soltanto un pensiero etico verso l'ambiente, ma per l'intera umanità, in quanto condividono 'lo stesso luogo', uno ha bisogno dell'altro, concentrarsi sul benessere delle persone e di conseguenza anche della qualità dell'ambiente. Responsabilità diventa la parola chiave per Brundland, e la proietta verso le generazioni di oggi nei confronti delle generazioni future.

Il tema dell'equità e della sostenibilità socio-ambientale è molto complesso, spesso diventa un percorso molto arduo e tortuoso perché le sfide che la società deve affrontare richiedono sforzi e approcci scientifici creativi fuori dagli schemi classici di cui l'uomo è stato abituato. L'umano nella sua ricerca dell'innovazione cerca di soddisfare i desideri e di risolvere i problemi che affliggono l'umanità, ma in questa continua ricerca spesso dimentica una componente molto importante, il fattore ambiente. Occorre ricordare che gli uomini e l'ambiente condividono lo stesso pianeta.

Si raggiunge l'innovazione sociale e ambientale attraverso il continuo forgiare idee, servizi, modelli e approcci che mirano a risolvere problemi sociali diffusi su grande scala e di grande entità: inclusione, povertà, disuguaglianza, servizi essenziali.

Michael Young, sociologo e politico britannico, nel 1968, nel libro *'The Rise of the Meritocracy'*, si chiede come è possibile affrontare il fenomeno della disuguaglianza e come promuovere una società equa.

Young sostiene che la sola meritocrazia può causare disuguaglianze nette e profonde, perché l'intelligenza e la capacità di ogni individuo non può essere misurata con precisione. Il merito potrebbe diventare uno strumento di oppressione e non di uguaglianza sociale se togliamo il termine opportunità.

Un altro pioniere nell'ambito della innovazione sociale è stato Muhammad Yunus, fondatore della *Grameen Bank*, che negli anni settanta ha sviluppato la filosofia di microcredito in Bangladesh, con finanziamenti dedicati alle piccole imprese e agli individui con redditi molto bassi, riducendo la povertà attraverso piccole 'iniezioni economiche', distribuite sull'intero territorio sociale, a partire dal basso per diffondere benessere a tutti, una goccia economica, piccoli finanziamenti che si diffondono e si dilatano sull'intera area geografica. Sollevare l'economia in modo parallelo e uniforme senza creare situazioni frastagliate e puntiformi, produrre un benessere economico distribuito ed equo.

L'innovazione sociale così può essere declinata in relazioni partecipative, per migliorare le condizioni della collettività attraverso il progresso tecnologico, per sviluppare una maggiore efficienza economica, una crescita uniforme e una innovazione che rispetti le risorse naturali e le materie prime, un uso razionale e ponderato che rafforzi una parola chiave importante: economia circolare.

L'economia circolare è una grande opportunità in un contesto di sostenibilità, uno strumento idoneo per la salute del pianeta e di tutti gli esseri viventi e della crescita economica. L'utilizzo di materie prime naturali e di processi produttivi a chilometro zero frenano il fenomeno distruttivo e negativo del 'prendi, produci e smaltisci'.

Nonostante le difficoltà affrontate durante il periodo del Covid -19, si è potuto notare una rigenerazione dell'intero pianeta, le emissioni di gas serra erano diminuite notevolmente preservando molte risorse. Da questo possiamo dedurre che le relazioni tra ambiente e uomo sono legami imprescindibili molto importanti per la vita. Durante la pandemia, si è potuto osservare che il virus si è moltiplicato in modo esponenziale in ambienti molto inquinati, smog e polveri sottili, un ambiente ostile per la vita.

L'economia circolare è sicuramente l'unico modello virtuoso di produzione e di consumo che include condivisione, riparazione, riutilizzo, prestito, lo *Sharing* e il riciclo dei materiali, è completamente opposto al fallimentare

modello lineare: estrarre, produrre, utilizzare e gettare. Per Staid, un design non deve dare solamente forma ai prodotti, ma essere responsabile verso il pianeta nella fase di progettazione, un design ricostituente, capace di strutturare legami tra umani e non umani: piante, corpi, luoghi e persone (Staid, 2025).

Nel 2016 il parlamento Europeo [2016/227/INI] incentiva la riparabilità e la longevità dei prodotti. *“Prodotti senza tempo: una direzione che può apparire ‘fuori tempo’ e per certi versi anacronistica, ma che potrebbe contribuire positivamente su una scala di produzione globale. Realizzare oggetti con un’alta qualità tecnologia, belli esteticamente e con la possibilità di poterli riparare. È dimostrato, da un’inchiesta delle Nazioni Unite, che molti prodotti trovati in discarica sono ancora funzionanti e utilizzabili. Gli oggetti non sono affatto rotti, è il nostro modo di pensare che è ‘rotto’, le persone non riescono più a creare un rapporto di continuità con le cose”* (Armato, 2021).

Osservare il mondo nei dettagli e nella sua essenza per comprendere la profondità della realtà da altri punti di vista e con più consapevolezza (Calvino, 1983), per raggiungere una maggiore coscienza del mondo che ci circonda.

2. Prodotti, società e ambiente

Gli oggetti e le forme, duraturi, funzionali, espressivi e belli, raccontava Gillo Dorfles in una intervista rilasciata a Sergio Zavoli negli anni novanta, invecchiano più rapidamente rispetto al passato, bisogna affezionarsi agli oggetti che animano i nostri spazi, tenere caro l’oggetto ereditato.

Mettere in atto un modello di economia circolare significa rimettere in gioco i meccanismi della creazione del prodotto: idea - progetto - produzione - consumo - fine del ciclo vitale, con la prospettiva di risparmiare energia e risorse, far sì che gli scarti di produzione siano ridotti al minimo o assenti. Gli scarti di lavorazione rappresentano un grande ostacolo nel processo dell’economia circolare, dopo trent'anni, nel diritto comunitario dell'UE, non è ancora molto chiara la legislazione a tal proposito (Albertazzi, 2021).

La tecnologia potrebbe avere un ruolo fondamentale per risolvere problemi legati agli scarti durante il processo produttivo circolare, basti pensare alle tecnologie avanzate come le lavorazioni a controllo numerico o a *Software* MES (*Manufacturing Execution System*). La tecnologia spesso è stata vista

come il capro espiatorio di tutti i mali legati all'inquinamento, ma nella realtà non è così, dipende dal suo utilizzo, basti pensare al gruppo 9999 [1] che negli anni Settanta parlava di tecnologia benefica per controllare l'eccesso di consumo delle risorse naturali.

Stefano Marzano, *Art director* della Philips design, rivendicava il grande contributo della tecnologia per risolvere soluzioni che riguardavano l'innovazione sociale e ambientale del mondo (Marzano, Areante, 2009).

Il Parlamento Europeo per risolvere il problema rifiuto/scarto propone la riparabilità e longevità dei prodotti [2016/2272 INI], in altre parole produrre meno e ridurre notevolmente i polimeri dal processo industriale come materia per la produzione di artefatti, obiettivo: allungare notevolmente la vita dei prodotti, eliminare totalmente produzioni con scadenze indotte.

Utilizzare materiali che possano rendere accessibile la riparabilità di un oggetto e la sostituzione dei suoi componenti, oggi questo pensiero potrebbe apparire rivoluzionario, ma nel 1971 Victor Papanek diceva: *“Se il design è responsabile dal punto di vista ecologico, esso è anche rivoluzionario”* (Papanek, 1971: 269).

Dalla rivoluzione industriale ad oggi molte società hanno basato lo sviluppo socio-economico in modo errato e fuorviante: acquistare di più, consumare di più, sprecare di più, usare e gettare, il pianeta è stato visto come luogo dove era possibile consumare tutto quello che occorreva senza porsi il problema se le risorse potessero finire e non essere infinite. Enzo Mari concepiva l'oggetto necessario e utile per funzioni quotidiane, egli affermava, *“I prodotti non dovrebbero essere disegnati solo per svolgere dei compiti, ma anche per essere riparati ogni volta che ce n'è bisogno [...]”* (Mari, 2021: Domus-Web). Bisogna cambiare rotta prima che sia troppo tardi, l'obiettivo principale è che i prodotti siano concepiti, soprattutto, per la loro utilità e la loro durabilità, puntare ad una produzione che recupererà le materie di scarto salvaguardando i materiali naturali e che usi sempre fonti rinnovabili per non avere un impatto negativo sull'ambiente e valorizzare il più possibile le risorse locali (Catania, 2011).

Immaginare che ogni territorio è virtuoso attraverso le proprie risorse, per sfruttare al massimo quello che si ha, creare sinergie tra le piccole e le grandi imprese e che facciano parte della stessa 'squadra di sostenibilità', mettendo, in primo piano, le tradizioni e il sapere degli artigiani, di conseguenza si riesce

a sviluppare l'impresa locale e ad ottenere una economia diffusa distribuita su tutto il territorio di appartenenza. Fondamentale è intervenire a livello locale sui comparti produttivi sostenibili e sul benessere delle persone che vi abitano per favorire connessioni tra società, imprese, attori pubblici e privati al fine di promuovere un benessere sociale, culturale e ambientale. *“Nella dimensione locale il progetto di design è finalizzato a rendere visibili e a valorizzare le caratteristiche della cultura del luogo e a guidarli verso una sostenibilità ambientale, mettendo in relazione l'economia, la produzione e il tessuto sociale e culturale”* (Catania, 2011: 28 - 29).

Fondamentali sono i valori identitari, patrimoniali e territoriali come suggerimento per una costruzione sociale, attraverso la partecipazione attiva dei cittadini per una pianificazione comunitaria-economica dei luoghi dove si vive (Licari, 2006).

Sostenibilità e inclusione sociale sono due fattori fondamentali per interagire con l'ambiente e le imprese per soddisfare le necessità della gente e dell'ambiente che li ospita.

La programmazione europea sulla circolarità non riguarda un cambio di paradigma rivolto esclusivamente allo spreco di risorse, alla produzione di prodotti o allo smaltimento degli scarti, ma anche quello che riguarda la mobilità, rendere le città più sostenibili e meno inquinanti, spazi dell'abitare più flessibili concepiti anche come luogo di lavoro, di socialità e di svago. Spazi creati per vivere e condividere momenti di vita, crescere attraverso lo scambio di opinioni, *“l'esperienza dell'edificazione autonoma in cui il mutuo aiuto rafforza l'idea di costruzione di un luogo proprio come gli spazi «altri», abbattendo la barriera tra regno privato e regno pubblico”* (Prandi, 2010: 43).

Una città pensata per raggiungere il più possibile il concetto di prossimità (Manzini, 2021), una città misurabile con servizi distribuiti e non concentrati in un solo luogo, dove il rapporto di scala tra uomo e spazio sia in perfetto equilibrio, spazi urbani eterogenei e densi di funzioni e di servizi diversificati, residenze, aree commerciali e spazi pubblici, mescolati fra di loro, raggiungere quello che si desidera in pochi minuti, possibilmente a piedi e senza l'ausilio dell'automobile.

L'innovazione socio-economica circolare dà vita a un sistema collaborativo e di benessere che non mette al centro la proprietà del prodotto o dello spazio, ma la sua funzione e il suo utilizzo, sviluppando modelli di consumo che si

basano sullo *Sharing* e sul *Coworking*. Un bellissimo esempio è COSO, Comunità Organizzata per Scambio Oggetti, consumo responsabile, il motto: riuso, riciclo, antispreco, condivisione, una associazione nata negli ultimi anni a Torino con principi etici importanti, la rigenerazione dei legami comunitari per contrastare l'individualismo e l'emarginazione, l'esclusione e la discriminazione.

Il territorio come insieme di fattori che si relazionano tra loro per creare una partecipazione attiva di impresa (agricoltura, artigianato, industria, turismo), dove il fare, materiale e immateriale, diventa fattore di coesione, il collante tra cultura, territorio e cittadini; contribuire allo *Slow Design* dove la comunità nel suo territorio partecipa in modo dinamico alla crescita della sostenibilità, nel luogo dove vive e abita (Maffei, Bianchini, Parini, Zotti, 2017); far emergere la coesione sociale, connessione tra le parti, attraverso una innovazione che abbia radici nella tradizione (Bonomi, in Bonomi, Revelli, Magnaghi, 2015).

Una partecipazione che vede insieme le singole persone, le comunità, le imprese, le associazioni, le istituzioni per pianificare e migliorare l'aspetto socio-economico della propria vita. Un benessere partecipativo e diffuso, equo e *non-profit*, possiamo notarlo nelle piccole aziende agricole che operano nel settore biologico *agri-food* a carattere familiare, definiti innovatori sociali, come i G.A.S., (Gruppi di Acquisto Solidale), questi piccoli imprenditori hanno acquisito, negli ultimi decenni, una forma progressiva di consumo alternativo con soluzioni economiche che partono dal basso raggiungendo direttamente il consumatore/utente finale, sviluppando una buona economia locale. *“A questo proposito, l'ambito degli Alternative Food Networks è particolarmente fertile: pratiche come gruppi di acquisto solidale evidenziano nuovi comportamenti dei consumatori, guidati da quello che in letteratura è stato definito come consumerismo politico, potenzialmente fiorire della capacità di rinnovare le catene alimentari locali attraverso un movimento che nasce dall'attivazione dei cittadini”* (Maestripietri, 2017: 199).

Molte sono le organizzazioni internazionali che operano nel campo dell'innovazione sociale e ognuna con una precisa missione, promuovere benessere sociale declinato in settori diversi. *Global Innovation Fund* finanzia e dà supporto tecnico per migliorare i redditi medio bassi nei paesi dove la povertà supera notevolmente la ricchezza media, *Social Innovation Exchange*,

conosciuta con l'acronimo (SIX), mira a diffondere lo scambio di conoscenze, buone pratiche e il *Know-how*, creando rapporti e connessioni tra governi, organizzazioni *non-profit*, imprese e strutture accademiche a livello globale, una delle più attive è l'*UNICEF Innovation* che ha uno scopo molto nobile, aiutare e migliorare le condizioni di salute dei bambini e delle comunità in tutto il mondo.

Le organizzazioni sono dei grandi laboratori di idee e di soluzioni per creare una innovazione sociale inclusiva, per programmare una visione futura dell'*Habitat* comunitario attraverso la fusione del design esperto (praticato da chi ha una formazione da designer) e design diffuso (praticato da tutti), dove tutti progettano, generando idee che confluiscono in soluzioni spesso inedite, sviluppando una importante innovazione sociale (Manzini, 2015).

Le questioni climatiche ed eco-sociali possono apparire lontane dal Design partecipativo, il coinvolgimento dei cittadini nelle sfide climatiche è sempre più determinante, le comunità si sentono parte del problema e vogliono partecipare nelle scelte e nelle decisioni per trovare soluzioni ai cambiamenti climatici, questo li fa sentire parte del problema e li rende più responsabili e più consapevoli.

Le riflessioni sul *Welfare*, sulla crisi ecologica e sui processi di decarbonizzazione, negli ultimi anni, vengono promosse dal basso, con discussioni aperte e partecipative (Cucca, Kazepov, Villa, 2023), incontri che hanno delineato nuovi campi di ricerca definiti '*Sustainable Welfare*' e '*Eco-Social Policy*'.

Gli attori coinvolti, per la decarbonizzazione nei territori, sono le politiche locali, i gruppi di cittadini, le imprese e i movimenti ambientalisti che vedono la transizione verde come l'unica strada da percorrere, società e istituzioni devono creare processi di partecipazione attiva, dove tutti siano coinvolti. (Magnani, Vittori, De Vita, 2023).

I cambiamenti climatici interessano il globo intero, ma l'impatto è differente all'interno dei territori e delle società, obiettivo è raggiungere una condizione equa (Agenzia Europea dell'Ambiente, 2021); ridurre drasticamente le emissioni di carbonio potrebbe causare al pianeta disparità nella giustizia sociale e nella politica sociale (Ian Gough, James Meadowcroft, 2011).

Rafforzare la giustizia sociale e la sostenibilità del fare nelle aree depresse, riduce il fenomeno dell'allontanamento degli abitanti dai propri territori, occorre rafforzare il rapporto di appartenenza con i propri luoghi, attraverso la

diffusione di una economia capillare e favorendo la conoscenza del patrimonio artigianale e culturale in modo che ogni abitante abbia la consapevolezza della propria identità.

Il progetto di ricerca ReSTIMI, Rinascita e Sfide dei Sistemi Territoriali d'Impresa, (il Made in Italy, finanziamenti a cascata PNRR, capofila Nexus, Partners, Politecnico di Milano, Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria, Università di Palermo, Università degli Studi della Basilicata, CSM, Escooh, Nerosicilia, Conpietra, Karpeta., LADD, Superforma, Marioni, CSM, Nexus TLC s.r.l), ha il compito di stimolare e rafforzare ecosistemi d'innovazione per la sostenibilità, far crescere le strutture e le competenze, soprattutto nelle aree meno espressive a livello economico e spesso anche sociale, creando modelli nazionali di ricerca e di sviluppo. Coniugare saperi locali e nuove tecnologie e restituire agli attori interessati le risorse di innovazione, una realtà che mette in rete diverse aziende per migliorare il loro processo di produzione esistente inserendo materie naturali per innescare nuovi approcci produttivi, passando dalla produzione lineare a quella circolare. *“Creare un Network territoriale di appartenenza che assieme alle imprese costituiscono altrettanti attori orientati a «tirare e tessere i fili» di uno sviluppo sostenibile”* (Matacena, Del Baldo, 2008: 21).

Il progetto di ricerca ReSTIMI cerca di coinvolgere un numero importante di interlocutori per stimolare la crescita economica locale in modo puntiforme sull'intero territorio per diffondere un benessere diffuso. In questo modo possiamo incentivare lo sviluppo locale autosostenibile per ricostruire quella identità che si è persa nel tempo (Magnaghi, 2004),

“Comunità, territorio e reti relazionali, come fili dell'ordito, sembrano consentire la tessitura della trama dei processi di azione collettiva, nella costruzione del welfare locale” (Gui, Salvati, 2024: 13), progettare il futuro con la consapevolezza di mettere insieme diversi sistemi come la tecnica e la politica, creare un sistema che mette al centro il processo eco-evolutivo e di benessere dell'uomo e del territorio.

3. Design Antropo-Sociologico per l'innovazione

Il design per la cultura dell'innovazione ha una funzione importante, confronto e dialogo con il territorio e con i saperi locali per spingere le conoscenze acquisite che vivono una situazione di stallo e per superare quel *gap* che si è creato nel tempo tra tradizione e innovazione per instaurare nuove connessioni di equità sociale.

Analizzare e descrivere i popoli e i loro costumi, usi e culture, dove l'osservazione antropo-sociologica diventa punto cardine insieme al design per definire nuove strategie progettuali: prodotti, servizi, sistemi prendendo in esame i comportamenti degli utenti in relazione ai vari contesti socio-culturali.

Inserire le esperienze conoscitive umanistiche con le pratiche del fare per raggiungere un pensiero progettuale trans-disciplinare, integrare i diversi ambiti disciplinari per creare nuovi sistemi di indagine del design: *Product, Communication, Spatial, Service, Strategy, Experience, Critical...*, tutte orientate a migliorare la vita quotidiana delle società, in quanto il design ha la capacità di assorbire, percepire l'evoluzione della società e del contesto dove abita.

L'operato di Victor Papanek, negli anni settanta, ha dimostrato quanto importante siano i contesti sociali, ambientali e politici nella fase progettuale, il prodotto ha a che fare con il mondo reale dove viene concepito (Papanek, 1971). L'istituto *European Design Leadership Board (EDLB)*, istituito dalla commissione Europea nel 2021, attraverso varie iniziative, propone di divulgare il legame tra innovazione sociale e design, mettendo insieme studiosi e ricercatori di varie discipline per dare risposte concrete ai cambiamenti economici e sociali in atto in Europa. Uno studio per migliorare la qualità della vita di tutti i cittadini Europei e per consentire al design di essere parte attiva e integrante dell'innovazione nel territorio europeo.

"[...] prodotti e servizi che meglio potrebbero adattarsi alle nuove esigenze. Per esempio: Software di gestione per diverse e originali funzionalità; luoghi capaci di accogliere meglio le nuove attività; apparecchiature specificatamente pensate per i diversi impieghi che le soluzioni innovative propongono (elettrodomestici per Cohousing, attrezzi per l'uso condiviso, auto per car sharing, packaging per le nuove reti alimentari, [...])" (Vezzoli, Veneziano, 2009: 22 -23).

Considerato in un contesto interattivo e di dialogo il design ha la caratteristica di «mescolarsi» e di interagire con gli altri saperi per creare nuove sinergie, in quanto si può notare che la parola design accompagnata da un sostantivo assume un significato specifico preciso e inequivocabile: *Product Design, Interior Design, Communication Design, Industrial Design, Environmental Design, Urban Design, Interaction Design, Graphic Design, Web design, Light Design, Fashion design, Food Design, Experience Design, Service Design, Strategic Design, System design*.

Il design ha sempre partecipato con le altre discipline e oggi molto di più, in modo attivo e trasversale per individuare nuovi percorsi che possano contribuire a innovare e migliorare gli aspetti individuali, collettivi, sociali, economici, ambientali e culturali.

Un design sempre più dinamico e cross-disciplinarietà/co-disciplinarietà (Wenger, 2006), l'incontro di ricercatori di differenti discipline per dare consistenza al progetto scientifico, porre il dialogo sul piano della pratica per sviscerare la complessità delle cose (Morin, 2011). Intrecci di conoscenze contribuiscono alla realizzazione di nuovi prodotti, materiali e immateriali, utili per svolgere nuove funzioni dell'abitare e creare nuove prospettive e nuove visioni del mondo.

Un design che sviluppa un approccio formativo e operativo che rompe la verticalità e l'unidirezionalità della conoscenza, saperi diversi che si incrociano per definire nuovi sistemi più fluidi e che si espandono e si contaminano, per entrare in contatto con altre formazioni e per raggiungere nuovi ambiti di indagine. Pensare per competenze aggregate e con esperienze immersive (Branzi, 1984), conoscenze fluide, che spostano le idee e danno la possibilità di interrogarsi su nuove esigenze e bisogni sociali che possono variare, dall'uguaglianza economica ai fabbisogni di prima necessità, servizi, spazi pubblici collettivi. Incubatori di idee e di *Know-How* per favorire l'avvio di nuove iniziative e nuove strategie, una condivisione di spazi, condivisi, *Open Source System*, dove confrontare le esperienze di ricerca. Le comunità, i ricercatori, le aziende, le organizzazioni culturali, possono così collaborare e fare in modo che il design diffuso incontri il design esperto (Manzini, 2015). In questa direzione, si possono generare pensieri comuni e diffondere la cultura del design attraverso la co-disciplinarietà (Armato, 2023).

Il design ha un ruolo fondamentale nel processo di innovazione, *'To Design'*, è un verbo di origine anglosassone, il cui significato generico è progettare, fare, disegnare e individuare nuovi sistemi e nuovi piani strategici, nuovi processi e nuovi prodotti.

Design come sistema cerniera e interconnesso con le altre discipline (Armato, 2023), una ricerca flessibile e partecipativa per studiare gli individui e l'ambiente come un'unica entità, in quanto l'una ha bisogno dell'altra e condividono lo stesso pianeta, non possiamo soddisfare le esigenze delle società escludendo le necessità dell'ambiente (Norman, 2008), ed è per questo che il design diventa la parte operativa e si «insinua» negli altri saperi come l'arte, l'economia, le scienze ambientali, le discipline scientifiche e umanistiche per affrontare problemi complessi.

In passato l'innovazione era concentrata soprattutto sulla tecnologia e si considerava benessere il superamento di lavori faticosi e usuranti con l'ausilio di mezzi e macchine che potessero migliorare il benessere fisico e possibilmente quello economico.

Negli ultimi decenni, il design per l'innovazione sociale ha ampliato il raggio di azione andando a coprire tutti gli ambiti del vivere e dell'abitare.

“È interessante sottolineare che, per raggiungere un elevato livello di prestazioni, ogni paese ha bisogno di un sistema di innovazione equilibrato che garantisca un buon rendimento in tutte le dimensioni individuate: dal capitale umano ai centri di ricerca ai finanziamenti” (Rinaldi, 2020: 20).

Fondamentale è l'osservazione di Emanuele Arielli, il design si muove con attività di progettazione e con prospettive che appartengono alle scienze cognitive, analizzare e ampliare la conoscenza ai fini progettuali per sviluppare nuove combinazioni innovative del sapere che si ha a disposizione. *“L'analisi delle forme di ragionamento, in particolare di quello abduttivo, cerca di fare luce nel processo creativo, sulla formulazione di ipotesi e sulla ricerca innovativa di soluzioni ai problemi, processi spesso considerati impenetrabili e impossibili da descrivere in modo scientifico”* (Arielli, 2003: 18).

Considerando l'analisi sopra citata, nei decenni il senso del benessere ha subito molte sfumature, in quanto le necessità e i bisogni o la risoluzione dei problemi della gente cambia con il passare degli anni e con il contesto che la società si trova a vivere. Come più volte ricordato, l'innovazione si evolve, ma allo stesso tempo si adatta ai territori e ai contesti sociali e, negli ultimi

decenni, al contesto globale, tralasciando le necessità evolutive dei singoli popoli, ‘sparsi sulla superficie terrestre’, con culture e approcci completamente diversi tra loro. Condizioni e disponibilità dei luoghi, fisici o virtuali in cui i soggetti interagiscono e sperimentano nuove forme di innovazione per nuovi modelli di socializzazione (Carta, Contato, Orlando, 2017).

L’obiettivo è di realizzare soluzioni che possano far accrescere il *Welfare* per un numero maggiore di persone nel mondo, soprattutto quelle particolarmente più deboli.

Questo anche perché notiamo una grande discrepanza tra sud e nord del mondo, picchi economici sempre più alti al nord e più povertà diffusa nelle società del sud. Progettare uno sviluppo equo e sostenibile rispettando l’ambiente significa operare in modo puntiforme (Lerner, 2010), una *Social Acupuncture* che si connette tra le varie micro-regioni del mondo (Armato, 2022).

Dobbiamo sviluppare una innovazione creativa che affronta la complessità del mondo e degli esseri umani che lo abitano, una creatività che immagina nuove strade da percorrere, ma che, allo stesso tempo, si adatta alle condizioni territoriali, che scruta con occhi pieni di curiosità, contesti complessi e la realtà attraverso diverse prospettive (Morin, 2011).

Le strategie e gli studi per raggiungere livelli importanti di *Welfare* sono tanti e alcuni di loro molto efficaci, gli studi e le intuizioni di Fabrizio Barca, Philip McCann e Andrés Rodríguez-Pose, hanno dimostrato con i loro studi la necessità di oltrepassare lo sviluppo *One-Size-Fits-All* per giungere a un approccio che mette il territorio in primo piano, *Policy Place-based*, creare un rapporto equo-sostenibile tra ambiente e comunità. Un sistema che mette in primo piano la valorizzazione delle risorse locali, strategie di interazioni tra saperi locali e saperi esogeni, connessioni multiple, per favorire il confronto fra *Players* locali e *Players* globali.

Da molti decenni, il design è sempre più coinvolto in progetti che mirano a rispondere in modo significativo alle esigenze e alle sfide globali sociali, ambientali, economiche ed ecologiche come gli interventi del designer-artista Arturo Vittori che con il progetto *Warka Water* ha installato in Etiopia, nel 2015, una torre che recupera l’acqua attraverso l’umidità. Progetti con una dimensione socio-etica con particolare attenzione ai diritti umani, della libertà, della pace e dell’equità globale nella disponibilità e nel rispetto delle

risorse naturali, diversità culturali, biodiversità e identità regionali (Vezzoli, 2005).

L'ambito di riferimento, non è solamente il prodotto, ma si spinge oltre approdando alla progettazione dei servizi di *Welfare* declinati in diverse aree: umanistiche, creative e scientifiche, progetti per l'innovazione del cambiamento sociale.

4. Conclusioni

“La missione storica del design, di migliorare la qualità della vita delle gente, non è più limitata come in passato ad una funzione strettamente sociale e ergonomica” (Bassani & Sbalchiero, 2002: 74).

In passato strumenti multidisciplinari hanno creato atteggiamenti di interesse, stimolare l'interazione, far nascere l'empatia nella gente, coinvolgerla nelle scelte del pensiero progettuale per far emergere bisogni e desideri, essendo loro stessi a usufruirne, pensare e fare insieme (9999 Group, 1971) [2]. Il design, oggi, contribuisce a far percepire nuovi scenari utili all'abitare il pianeta, dà risposte a problemi complessi con approcci interdisciplinari che si 'impattano' positivamente sull'individuo e sulla società: aspetti culturali, etici, identitari e politici. *“Le ultime frontiere della progettazione di design nei confronti delle sfide ambientali, sociali e culturali non può che auspicare una sempre maggiore collaborazione con le altre discipline relative alle scienze sociali e in particolare con l'antropologia”* (Mazzarino, Scandurra, 2025: 51).

Un design partecipativo uomo e ambiente (Casagrande, 2015) che fa emergere la volontà di influenzare i processi e proiettarli nel prossimo futuro, una connessione di saperi che possa mettere in primo piano i contesti culturali del luogo dove si sviluppa l'idea e che, a sua volta, generi un prodotto sia materiale che immateriale.

Il processo del design per l'innovazione antropo-sociologico ha una missione che approda nella transdisciplinarietà, essenze diverse che viaggiano su linee parallele, ma che spesso, negli ultimi decenni si incontrano per amalgamarsi e integrarsi per dare risposte a future soluzioni.

Note

- [1] - 1987, Gro Harlem Brundtland, presidente della Commissione mondiale per l'ambiente e lo sviluppo (WCED), istituita nel 1983, presenta il rapporto «Il nostro futuro comune».
- [2] - Gruppo 9999 (Architettura Radicale) è stato un gruppo di giovani studenti della Facoltà di Architettura di Firenze, gruppo fondato nel 1968 da Giorgio Birelli, Carlo Calдини, Fabrizio Fiumi, Paolo Galli.

Bibliografia

- Albertazzi, B. (2021). *La gestione dei rifiuti nell'economia circolare*. Palermo: Dario Flacovio Editore.
- Arielli, E. (2003). *Pensiero e progettazione*. Milano: Mondadori.
- Armato, F. (2023). Design cerniera tra le cose, *AND rivista di architettura, città e architetti*, <https://www.and-architettura.it/index.php/and/article/view/609/>.
- Armato, F., Follesa S. (2022). Design e mutazioni sociali, in *Narrare i Gruppi*, vol. 17, n° 1, 2022, pp. 15-26, <https://www.narrareigruppi.it>.
- Armato, F. (2021). Siamo ancora all'uso e getta, *Il giornale dell'Architettura*, <https://ilgiornaledellarchitettura.com/2021/04/21/bellezza-senza-tempo-e-tecnologia-dei-materiali-per-un-design-sostenibile/>.
- Bassani, M., & Sbalchiero S. (2002). *Brand Design*. Firenze: Alinea.
- (Bonomi A., Revelli M., Magnaghi A. (2015). *Il vento di Adriano. La comunità concreta di Olivetti tra non più e non ancora*. Roma: DeriveApprodi.
- Catania A. (2011). *Design, Territorio e sostenibilità*. Milano: Franco Angeli.
- Carta M., Contato A., Orlando M. (2017). *Pianificare l'innovazione locale*. Milano: Franco Angeli.
- Cucca, R., Kazepov, Y., Villa, M. (2023) (eds.), *Towards a sustainable welfare system? The challenges and scenarios of eco-social transitions*, Introduction to Special Issue, «Social Policy», n. 1/2023, pp. 3-26.
- Cough I., Meadowcroft J. (2011). Decarbonising The Welfare State, rivista delle politiche sociali, *Italian Journal of Social Policy*, n 1 2011- https://www.futura-editrice.it/wp-content/uploads/2018/09/05gough_meadowcroft-1.pdf
- Gui, L., Salvati A. (2024). *Sfide del Welfare, Sostenibilità Co-progettazione Innovazione, e innovazione sociale*. Milano: Franco Angeli.
- De Vita, A., Magnani, N., Vittori F. (2023). *Transizione energetica e partecipazione della società civile*, Trento, Editore Università di Trento.
- Lerner, J. (2014). *Urban Acupuncture*. Washington: Island Press.
- Licari G. (2006). *Antropologia urbana*. Padova: Cleup,
- Maestripieri, L. (2017). La dimensione territoriale dell'innovazione sociale. Il caso dei gruppi di acquisto solidale, in *Meridiana (rivista di storia e scienze sociali)*. 90. 2017. Fare politica. Roma, Viella editrice.
- Mazzarino, G., Scandurra, G. (2025). *Antropologia del Design, Una relazione (ancora) da costruire*. Bologna: Esculapio.

- Magnaghi, A. (2004). Ricostruire l'identità dei luoghi, *Aiòn*, n°5, 2004.
- Maffei, S., Bianchini, M., Parini B. Zotti, E. (2017). *MakeTOCare. Un ecosistema di attori e soluzioni user-centred per l'innovazione nel campo dell'healthcare.* Monza: Librario Editore.
- Manzini, E. (2015). *Design When Everybody Designs.* Massachusetts: MIT Press.
- Manzini, E. (2021). *Abitare la prossimità.* Milano: Egea.
- Marzano, S., Argante E. (2009). *Domare la tecnologia.* Roma: Salerno Editrice.
- Morin, E. (2011). *La sfida della complessità.* Milano: Feltrinelli.
- Matacena A., Del Baldo M. (2008). *Responsabilità sociale d'impresa e Territorio.* Milano: Franco Angeli.
- Papanek, V. (1971). *Design for the real world.* New York: Pantheon.
- Prandi E. (2010). *Community/Architecture.* Parma: Casa editrice festival dell'architettura.
- Rinaldi, A. (2020). *Innovare attraverso il design e la tecnologia.* Milano: Franco Angeli.
- Staid A. (2025). *Dare forma al mondo, per un design multinaturalista,* Milano: De Agostini libri.
- Tabarelli N. (2021). *Da Enzo Mari al diritto di riparare: sappiamo ancora progettare in autonomia?* Milano, *Domus WEB*, 7 aprile 2021, <https://www.domusweb.it/it/speciali/domusfordesign/2021/da-enzo-mari-al-diritto-di-riparare-sappiamo-ancora-progettare-in-autonomia.html>.
- Vezzoli, C. (2005). *Design per la Sostenibilità. Una disciplina (sempre più) articolata,* in Vezzoli C., Tamborini P. (a cura di), *Atti di convegno: Formazione, sviluppo sostenibile e design: strategie e strumenti per la Decade,* Milano, CLUP.
- Vezzoli C., Veneziano R. (2009). *Pratiche sostenibili, itinerari del design nella ricerca italiana,* Firenze, Alinea.

Designing for fair and sustainable social innovation

Francesco Armato

	<p>Narrare i gruppi <i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design</i> - vol. 20, n° 1, June 2025</p> <p>ISSN: 2281-8960</p>
---	--

Biannual magazine published online since 2006 - website: www.narrareigruppi.it

Full title of the article	
Designing for fair and sustainable social innovation	
Autor	Membership organization
Francesco Armato	<i>Università Mediterranea di Reggio Calabria</i>
Pages 37-54	Published online June 30, 2025
He quotes the article like this	
Armato, F. (2025). Designing for fair and sustainable social innovation. In <i>Narrare i Gruppi</i> , vol. 20, n° 1, June 2025, pp. 37-54 - website: www.narrareigruppi.it	

IMPORTANT FOR THE MESSAGE IT CONTAINS.

This article may only be used for research, teaching and private study. Any substantial or systematic reproduction, or distribution for a fee, in any form, is expressly prohibited. The publisher is not responsible for any loss, claim, proceedings, request for costs or damages arising from any cause, directly or indirectly in connection with the use of this material.

social groups

Designing for fair and sustainable social innovation

Francesco Armato

Abstract

The proposed work explores the role of social innovation in promoting and implementing new ideas, methods, business models, services, and products aimed at addressing complex issues such as poverty, exclusion, and social inequality, with the goal of achieving widespread well-being. This form of innovation seeks to assume social, economic, and environmental responsibility within a given territory. The objective is to foster a more equitable, sustainable, and long-lasting working environment that contributes to the achievement of the United Nations 2030 Agenda, ultimately supporting the creation of a more inclusive, fair, and sustainable world. Active participation by individuals, communities, businesses, associations, institutions, and the broader territory is essential in a participatory design process that integrates eco-social issues. While these issues may sometimes appear disconnected from design practices, they are in fact integral to the development of socially efficient systems, welfare, environmental protection, and the enhancement of territorial contexts. Through structured, bottom-up experiences, the work promotes urban and social revitalization by leveraging local skills and fostering open, inclusive dialogue. This approach encourages social inclusion and sustainable action, particularly in disadvantaged areas and smaller territories, helping to counter depopulation and strengthen the sense of belonging to one's place. Educating citizens to value and disseminate their cultural heritage increases individual and collective identity awareness, reinforcing community cohesion and social resilience.

Keywords: Design - identity - innovation - inclusion - complexity – transdisciplinarity

1. Introduction

Innovation is not always sustainable, and new activities are often labelled as innovative simply because they differ from previous ones; however, the new is not necessarily better than the old. For innovation to be considered fair and sustainable, it must take into account various aspects of social life within a given territory and respect the environment.

Promoting a more equitable and sustainable working environment contributes to achieving the goals of the United Nations 2030 Agenda, which aims to build a more inclusive, fair, and sustainable world.

Sustainable development is based on five key concepts—the five pillars that define and summarize the 2030 Agenda:

- P1 – People: Eliminating poverty and hunger, and ensuring dignity and equality for all.
- P2 – Prosperity: Ensuring long-term economic well-being, through an inclusive and sustainable economy that fosters innovation and ensures access to resources and services.
- P3 – Peace: Building peaceful, inclusive, and just societies by respecting human rights and promoting social justice, along with strong and accountable institutions.
- P4 – Partnership: Strengthening collaboration among governments, international organizations, and civil society to achieve sustainable development.
- P5 – Planet: Protecting the planet by promoting environmental sustainability, managing natural resources responsibly, preserving biodiversity, and combating climate change.

Gro Harlem Brundtland, President of the World Commission on Environment and Development (WCED), stated in her 1987 report *Our Common Future* that: *“Sustainable development is development that meets the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs”* (Brundtland, 1987: [1]).

Brundtland, in her definition, expresses not only an ethical concern for the environment but also a broader vision for all of humanity. Since we all share "the same place," one depends on the other—the well-being of people is intrinsically linked to the quality of the environment. Responsibility becomes

the key concept in Brundtland's thinking, extending from present generations to future ones.

The theme of equity and socio-environmental sustainability is highly complex. It often becomes a difficult and winding path because the challenges that society faces require creative scientific efforts and approaches that go beyond the traditional frameworks to which humanity has long been accustomed. In the pursuit of innovation, humans strive to fulfil desires and solve the problems afflicting society, yet in this continuous search, a crucial element is often neglected: the environmental factor. It must always be remembered that humanity and the environment share the same planet.

Social and environmental innovation is driven by the ongoing development of ideas, services, models, and approaches aimed at solving large-scale, systemic social problems such as social exclusion, poverty, inequality, and lack of access to essential services.

In 1968, British sociologist and politician Michael Young, in his book 'The Rise of the Meritocracy,' questioned how the issue of inequality could be addressed and how to foster a more equitable society.

Young argued that meritocracy alone could lead to deep and evident inequalities, as intelligence and ability cannot be measured with complete accuracy. Merit, if detached from the concept of opportunity, risks becoming a tool of oppression rather than a pathway to social equality.

Despite the difficulties faced during the COVID-19 period, it was possible to observe a form of regeneration across the planet. Greenhouse gas emissions dropped significantly, helping to preserve many natural resources. This demonstrates that the relationship between humans and the environment is a crucial and inseparable link essential for life. During the pandemic, it became evident that the virus spread more rapidly in highly polluted areas, where smog and fine particulate matter created a hostile environment for living beings.

The circular economy is undoubtedly the only truly sustainable model of production and consumption. It promotes sharing, repairing, reusing, lending, and recycling of materials — a complete reversal of the failed linear model of extraction, production, consumption, and disposal. According to Staid, design should not only shape products, but also be environmentally responsible from the outset. This is known as restorative design: an approach capable of

creating meaningful connections between humans and non-humans — plants, bodies, places, and people (Staid, 2025).

In 2016, the European Parliament [2016/227/INI] encouraged the reparability and longevity of products. The concept of "timeless products" may seem outdated or even anachronistic, yet it offers a promising direction at a global production level. The aim is to create objects that are technologically advanced, aesthetically beautiful, and repairable. A United Nations survey revealed that many products found in landfills are still functional and usable. The issue lies not in the objects themselves, but in our mindset — it is our way of thinking that is 'broken.' People have lost the ability to form long-lasting relationships with the things they use (Armato, 2021).

Observing the world in detail and in its essence allows us to understand the depth of reality from different perspectives and with greater awareness (Calvino, 1983), leading to a deeper understanding of the world around us.

2. Products, Society, and the Environment

Objects and forms — long-lasting, functional, expressive, and beautiful — age more quickly today than in the past, as Gillo Dorfles remarked in an interview with Sergio Zavoli in the 1990s. We must learn to grow attached to the objects that animate our spaces and value those we inherit.

Implementing a circular economy model means rethinking the entire product lifecycle: idea – design – production – consumption – end of life. The goal is to save energy and resources while minimizing, or even eliminating, production waste. Waste from processing remains one of the main obstacles to a truly circular economy. Even after thirty years, European Union legislation on this issue is still unclear (Albertazzi, 2021).

Technology could play a key role in overcoming waste-related challenges in circular production. Consider advanced technologies like CNC (Computer Numerical Control) machining or MES (Manufacturing Execution System) software. While technology has often been blamed for many of the environmental issues we face, this isn't necessarily true — it all depends on how it's used. As early as the 1970s, the 9999 group spoke of 'beneficial technology' [2] that could help curb the overconsumption of natural resources. Similarly, Stefano

Marzano, Art Director of Philips Design, emphasized the potential of technology to drive solutions in both social and environmental innovation (Marzano, Areante, 2009).

To address the issue of waste, the European Parliament has promoted the reparability and longevity of products [2016/2272 INI]. In other words, the goal is to produce less while significantly reducing the use of industrial polymers as raw materials, and to extend product life cycles. This means eliminating planned obsolescence and using materials that make it easier to repair and replace components. While such thinking may seem revolutionary today, as early as 1971 Victor Papanek stated: *“If design is ecologically responsible, it is also revolutionary”* (Papanek, 1971: 269).

From the Industrial Revolution to the present day, many societies have pursued socio-economic development in a misguided and unsustainable way: buying more, consuming more, wasting more — a pattern of use and discard. The planet has been treated as an inexhaustible source of resources, with little concern for the fact that these resources are finite and could run out. Enzo Mari conceived the object as something essential and functional for daily life. He stated, *“Products should not only be designed to perform tasks, but also to be repaired whenever there is a need [...]”* (Mari, 2021: Domus-Web).

We must change course before it is too late. The primary goal should be to design products with usefulness and durability in mind, prioritizing production methods that recover waste materials, protect natural resources, and consistently rely on renewable energy sources. This approach minimizes environmental impact and enhances the value of local resources (Catania, 2011).

We should imagine each territory as virtuous through the intelligent use of its own resources — maximizing local potential, creating synergies between small and large businesses, and viewing them as part of the same ‘sustainability team’. This means putting traditions and artisanal knowledge at the center. Such an approach can foster local economic development and create a widespread, community-based economy rooted in the territory.

It is essential to take local action in sustainable production sectors and to promote the well-being of the people who live there. Strengthening connections among companies, businesses, and both public and private stakeholders can

help generate social, cultural, and environmental benefits. *“In the local dimension, the design project aims to highlight and enhance the specific characteristics of local culture and guide them toward environmental sustainability, linking economy, production, and the social and cultural fabric”* (Catania, 2011: 28–29).

Identity, heritage, and territorial values are fundamental to the social construction of communities, through the active participation of citizens in the economic and community planning of the places where they live (Licari, 2006).

Sustainability and social inclusion are two fundamental pillars for fostering interaction between the environment and businesses, in order to meet both human needs and those of the ecosystems that host them.

European programming on circularity is not limited to a paradigm shift solely focused on resource waste, product manufacturing, or waste disposal. It also encompasses areas such as mobility, with the aim of making cities more sustainable and less polluting, and living spaces more flexible — places designed for work, social life, and leisure. These are spaces conceived for living and sharing life experiences, growing through the exchange of ideas, and *“the experience of autonomous construction in which mutual aid reinforces the idea of building a place just like 'other' spaces, breaking down the barrier between the private and the public realm”* (Prandi, 2010: 43).

The vision is that of a city designed around the concept of proximity (Manzini, 2021) — a measurable, human-scale city where services are distributed rather than concentrated in a single hub. Urban areas would feature a balanced relationship between people and space, offering diverse and integrated functions: housing, commerce, public services, and green areas. In such a city, everything you need is accessible within minutes, ideally on foot and without relying on cars.

Circular socio-economic innovation creates a collaborative and wellbeing-oriented system that focuses not on ownership, but on the function and use of products and spaces. This gives rise to new consumption models based on sharing and coworking. A notable example is COSO (Comunità Organizzata per Scambio Oggetti – Community Organized for Object Exchange), an association founded in recent years in Turin, whose motto is reuse, recycle, re-

duce waste, and share. It promotes strong ethical values, working to regenerate community bonds and combat individualism, marginalization, exclusion, and discrimination.

The territory is understood as a network of interconnected factors that promote active participation among various productive sectors — agriculture, crafts, industry, and tourism — where both material and immaterial ‘making’ becomes a cohesive force, a glue that binds culture, land, and people. This contributes to the model of Slow Design, where the local community takes part in the sustainable development of its own territory in a dynamic way (Maffei, Bianchini, Parini, Zotti, 2017). It helps bring out social cohesion and strengthen connections between all stakeholders, through an innovation that is firmly rooted in tradition (Bonomi, in Bonomi, Revelli, Magnaghi, 2015).

A form of participation that brings together individuals, communities, businesses, associations, and institutions to plan and improve the socio-economic aspects of their lives. This participatory and widespread well-being — fair and non-profit — can be clearly seen in the small farms that support the organic, family-run agri-food sector. These are recognized as social innovators, such as the G.A.S. (Solidarity Purchasing Groups). Over recent decades, these small-scale entrepreneurs have developed a progressive model of alternative consumption, offering bottom-up economic solutions that reach consumers directly, thus fostering a strong local economy.

“In this regard, the field of Alternative Food Networks is particularly fertile: practices such as solidarity purchasing groups highlight new consumer behaviours, driven by what the literature defines as political consumerism, with the potential to renew local food supply chains through a movement born from active citizen engagement” (Maestriperri, 2017: 199).

There are many international organizations operating in the field of social innovation, each with a specific mission, all working to promote social well-being across various sectors. For example, the Global Innovation Fund provides funding and technical support to improve the living conditions of low- and middle-income populations in countries where poverty is significantly above the global average. Social Innovation Exchange (SIX) fosters the global exchange of knowledge, best practices, and know-how, building connections between governments, non-profits, businesses, and academic institutions. One of the most active organizations is UNICEF Innovation, which pursues the

noble goal of improving the health and well-being of children and communities around the world.

These organizations function as large laboratories of ideas and solutions, aimed at developing inclusive social innovation and envisioning a shared future for community habitats. This is achieved through the fusion of expert design (practiced by trained professionals) and diffuse design (practiced by everyone), where each individual contributes to generating ideas and co-creating often novel solutions. This collective process is at the heart of meaningful social innovation (Manzini, 2015).

Climate and eco-social issues may seem distant from Participatory Design, yet citizen involvement in addressing climate challenges is becoming increasingly essential. Communities now perceive themselves as part of the problem and want to be involved in decisions and choices to help find solutions to climate change. This sense of engagement fosters greater responsibility and awareness.

In recent years, reflections on welfare, the ecological crisis, and decarbonisation processes have often emerged from the bottom up, through open and participatory discussions (Cucca, Kazepov, Villa, 2023). These initiatives have led to the emergence of new research fields such as Sustainable Welfare and Eco-Social Policy.

The key actors involved in local decarbonisation efforts include local governments, citizen groups, businesses, and environmental movements, all of which view the green transition as the only viable path forward. Companies and institutions must therefore develop active participation processes, where everyone is included and has a role to play (Magnani, Vittori, De Vita, 2023). Although climate change affects the entire planet, its impacts are uneven across different regions and social groups. The European Environment Agency (2021) emphasizes the importance of achieving climate justice: while drastic reductions in carbon emissions are necessary, they may also lead to inequalities in social justice and policy implementation worldwide (Ian Gough, James Meadowcroft, 2011).

Strengthening social justice and sustainable practices in economically and socially disadvantaged areas can help reduce the depopulation of these territories. To achieve this, it is essential to foster a sense of belonging and identity, through a widespread local economy and by promoting awareness of craft

and cultural heritage. This helps residents develop a deeper connection with their land and community.

The ReSTIMI research project (Rebirth and Challenges of Territorial Business Systems, funded by the PNRR under the "Made in Italy" initiative and led by Nexus, with partners including Politecnico di Milano, Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria, Università di Palermo, Università degli Studi della Basilicata, CSM, Escooh, Nerosicilia, Conpietra, Kar.pe.ta., LADD, Superforma, Marioni, CSM, and Nexus TLC s.r.l.) aims to stimulate and strengthen innovation ecosystems for sustainability. The project focuses particularly on economically and socially weaker regions, fostering growth in structures and skills, and creating national models for research and development.

By combining local knowledge with new technologies, ReSTIMI seeks to return innovation resources to the communities involved, networking different companies to improve existing production processes. This includes integrating natural materials and promoting a transition from linear to circular production systems.

“Create a territorial network of belonging that, together with businesses, constitutes a set of actors oriented to ‘pull and weave the threads’ of sustainable development” (Matacena, Del Baldo, 2008: 21).

The ReSTIMI research project aims to involve a broad range of stakeholders to stimulate local economic growth in a targeted manner across the territory, fostering widespread well-being. In doing so, it seeks to promote self-sustaining local development, helping to rebuild a sense of identity that has been gradually lost over time (Magnaghi, 2004).

“Community, territory, and relational networks, like warp threads, seem to enable the weaving of the fabric of collective action processes in the construction of local welfare” (Gui, Salvati, 2024: 13). This means designing the future with the awareness that different systems — such as technology and politics — must come together to create a cohesive model that places the eco-evolutionary process and the well-being of people and the territory at its core.

3. Anthro-Sociological Design for Innovation

Design for a culture of innovation plays a crucial role in fostering dialogue and comparison with local territories and knowledge. Its goal is to advance knowledge that has reached a state of stagnation and to bridge the gap that has gradually emerged between tradition and innovation, establishing new connections rooted in social equity.

This approach involves analyzing and describing people — their customs, habits, and cultures — where anthro-sociological observation becomes a fundamental component alongside design, helping to define new design strategies for products, services, and systems. It focuses on understanding user behaviour in relation to diverse socio-cultural contexts.

By integrating humanistic and cognitive experiences with practical know-how, design can embrace a transdisciplinary design thinking approach — one that combines multiple disciplinary fields to create new systems of design inquiry: Product, Communication, Spatial, Service, Strategy, Experience, Critical, and more. All are directed toward improving the everyday life of societies, as design possesses the unique ability to perceive and absorb the evolution of the society and context in which it operates.

The work of Victor Papanek in the 1970s demonstrated how deeply social, environmental, and political contexts should influence the design process. A product must be conceived in relation to the real world in which it will exist (Papanek, 1971). Piero Frassinelli views Papanek's work as going beyond that of a designer — seeing him also as a philosopher and anthropologist.

The European Design Leadership Board (EDLB), established by the European Commission in 2021, promotes various initiatives aimed at strengthening the connection between design and social innovation. It brings together scholars and researchers from diverse disciplines to offer concrete responses to the economic and social transformations underway in Europe. The objective is to improve the quality of life for all European citizens and to position design as an active and integral part of innovation across the European landscape.

"[...] products and services that can better respond to emerging needs. For example: management software for new and original functions; spaces that better accommodate innovative activities; equipment specifically designed for the novel uses that these innovations suggest (household appliances for co-

housing, tools for shared use, vehicles for car sharing, packaging for new food networks, [...]" (Vezzoli, Veneziano, 2009: 22–23).

Considered within an interactive and dialogic context, design has the characteristic of 'blending' and interacting with other fields of knowledge to create new synergies. This is evident in how the word 'design', when paired with a noun, takes on a specific, precise, and unequivocal meaning: Product Design, Interior Design, Communication Design, Industrial Design, Environmental Design, Urban Design, Interaction Design, Graphic Design, Web Design, Light Design, Fashion Design, Food Design, Experience Design, Service Design, Strategic Design, System Design.

Design has always collaborated with other disciplines, and today even more so, in an active and transversal way, to identify new paths that can contribute to innovating and improving individual, collective, social, economic, environmental, and cultural dimensions.

This reflects an increasingly dynamic design practice characterized by cross-disciplinarity and co-disciplinarity (Wenger, 2006), where researchers from diverse fields come together to strengthen scientific projects and engage in practical dialogue to dissect the complexity of phenomena (Morin, 2011). The interweaving of knowledge contributes to the creation of new products—both tangible and intangible—that serve new ways of living and offer fresh perspectives and visions of the world.

Design develops a formative and operational approach that breaks down the vertical and unidirectional nature of traditional knowledge. Different knowledge domains intersect to define new, more fluid systems that expand, overlap, and influence each other, connecting with other disciplines and opening new areas of investigation. Thinking in terms of aggregated skills and immersive experiences (Branzi, 1984), this fluid knowledge challenges ideas and enables the exploration of emerging social needs and demands, which can range from economic equality to necessities, services, and collective public spaces.

These environments act as incubators of ideas and know-how, encouraging the launch of new initiatives and strategies, as well as the sharing of common spaces and Open-Source systems where research experiences can be exchanged. Communities, researchers, companies, and cultural organizations

can thus collaborate, ensuring that widespread design meets expert design (Manzini, 2015).

In this vein, shared ideas can be generated and the culture of design spread through co-disciplinarity (Armato, 2023).

Design plays a fundamental role in the innovation process. The verb ‘to design’ originates from Anglo-Saxon roots, meaning to plan, create, draw, and identify new systems, strategic plans, processes, and products.

Design acts as a hinge system interconnected with other disciplines (Armato, 2023), representing a flexible and participatory research approach that studies individuals and the environment as a single entity—one depends on the other, sharing the same planet. We cannot satisfy the needs of societies by excluding the needs of the environment (Norman, 2008). This is why design becomes the operational component that “insinuates” itself into other fields of knowledge such as art, economics, environmental sciences, and both scientific and humanistic disciplines to address complex problems.

In the past, innovation mainly focused on technology, and well-being was understood as the alleviation of tiring and exhausting labour through machines and tools that could improve physical and, possibly, economic conditions.

In recent decades, design for social innovation has expanded its scope to cover all areas of living and dwelling.

“It is interesting to underline that, to achieve a high level of performance, each country needs a balanced innovation system that guarantees good results across all identified dimensions: from human capital to research centers to financing” (Rinaldi, 2020: 20).

Emanuele Arielli’s observation is fundamental: design moves alongside planning activities and perspectives drawn from cognitive sciences, analyzing and expanding knowledge for design purposes to develop new innovative combinations of available knowledge. *“The analysis of forms of reasoning, particularly abductive reasoning, seeks to shed light on the creative process, on the formulation of hypotheses, and on the innovative search for solutions to problems—processes often considered impenetrable and impossible to describe scientifically”* (Arielli, 2003: 18).

Considering the analysis above, over the decades the meaning of well-being has undergone many nuances, as needs and requirements evolve and the

problems people face change with the context in which society lives. As repeatedly noted, innovation evolves but also adapts to territories and social contexts and, in recent decades, to the global context—often overlooking the evolutionary needs of individual populations ‘scattered across the earth’s surface’, with completely different cultures and approaches. The conditions and availability of places, physical or virtual, where people interact and experiment with new forms of innovation for new models of socialization (Carta, Contato, Orlando, 2017).

The goal is to create solutions that can increase welfare for a greater number of people worldwide, especially those who are particularly vulnerable.

This is also due to the significant discrepancy between the global North and South, with increasing economic peaks in the North and widespread poverty in southern societies. Designing fair and sustainable development while respecting the environment means operating in a point-based way (Lerner, 2010)—a Social Acupuncture that connects the various micro-regions of the world (Armato, 2022).

We must develop a creative innovation that addresses the complexity of the world and the human beings who inhabit it—creativity that imagines new paths to follow but, at the same time, adapts to territorial conditions, examining complex contexts and realities through different perspectives with eyes full of curiosity (Morin, 2011).

There are many strategies and studies aimed at achieving significant levels of welfare, some of which have proven very effective. The research and insights of Fabrizio Barca, Philip McCann, and Andrés Rodríguez-Pose have demonstrated the need to move beyond a one-size-fits-all approach to development, advocating for a place-based policy that prioritizes the territory, creating a fair and sustainable relationship between the environment and the community. This system emphasizes the valorisation of local resources, fosters interactions between local and external knowledge, and encourages multiple connections to promote dialogue between local and global actors.

For many decades, design has increasingly been involved in projects that aim to respond meaningfully to global social, environmental, economic, and ecological challenges. One notable example is designer-artist Arturo Vittori’s Warka Water project, which installed a tower in Ethiopia in 2015 that collects water from humidity.

These projects embody a socio-ethical dimension with particular attention to human rights, freedom, peace, and global equity in the availability and respect for natural resources, cultural diversity, biodiversity, and regional identities (Vezzoli, 2005).

The scope of reference is not limited to the product alone but extends to the design of welfare services across various fields—humanistic, creative, and scientific—focusing on projects that drive social change and innovation.

4. Conclusions

“The historical mission of design, to improve the quality of people’s lives, is no longer limited, as in the past, to a strictly social and ergonomic function” (Bassani & Sbalchiero, 2002: 74).

In the past, multidisciplinary tools fostered curiosity, stimulated interaction, and generated empathy in people, involving them in the choices of design thinking to bring out needs and desires—allowing users themselves to think, act, and create together (Gruppo 9999, 1971) [2].

Today, design helps us perceive new scenarios for inhabiting the planet and offers solutions to complex problems through interdisciplinary approaches that have a positive impact on individuals and society, touching cultural, ethical, identity, and political dimensions. *“The latest frontiers of design planning concerning environmental, social, and cultural challenges cannot but hope for ever greater collaboration with other disciplines related to the social sciences, particularly anthropology”* (Mazzarino, Scandurra, 2025: 51).

Participatory design, involving both humans and the environment (Casa-grande, 2015), highlights the desire to contribute to processes and project them into the near future. This connection of knowledge emphasizes the cultural contexts of the places where ideas develop, which in turn generate products that are both material and immaterial.

The design process for anthropo-sociological innovation pursues a transdisciplinary mission—different essences moving along parallel lines that, especially in recent decades, increasingly converge and integrate to provide answers for future solutions.

Notes

[1] – 1987, Gro Harlem Brundtland, President of the World Commission on Environment and Development (WCED), established in 1983, presented the report «Our common future».

[2] - Gruppo 9999 (Radical Architecture) was a group of young students from the Faculty of Architecture in Florence, founded in 1968 by Giorgio Birelli, Carlo Caldini, Fabrizio Fiumi, Paolo Galli.

Reference.

Bibliografia

- Albertazzi, B. (2021). *La gestione dei rifiuti nell'economia circolare*. Palermo: Dario Flacovio Editore.
- (Arielli, E. (2003). *Pensiero e progettazione*. Milano: Mondadori.
- Armato, F. (2023). Design cerniera tra le cose, AND rivista di architettura, città e architetti, <https://www.and-architettura.it/index.php/and/article/view/609/>.
- Armato, F., Follesa S. (2022). Design e mutazioni sociali, in *Narrare i Gruppi*, vol. 17, n° 1, 2022, pp. 15-26, <https://www.narrareigruppi.it>.
- Armato, F. (2021). Siamo ancora all'uso e getta, Il giornale dell'Architettura, <https://ilgiornaledellarchitettura.com/2021/04/21/bellezza-senza-tempo-e-tecnologia-dei-materiali-per-un-design-sostenibile/>.
- Bassani, M., & Sbalchiero S. (2002). *Brand Design*. Firenze: Alinea.
- (Bonomi A., Revelli M., Magnaghi A. (2015). *Il vento di Adriano. La comunità concreta di Olivetti tra non più e non ancora*. Roma: DeriveApprodi.
- Catania, A. (2011). *Design, Territorio e sostenibilità*. Milano: Franco Angeli.
- Carta, M., Contato, A., Orlando M. (2017). *Pianificare l'innovazione locale*. Milano: Franco Angeli.
- Cucca, R., Kazepov, Y., Villa, M. (2023) (eds.), Towards a sustainable welfare system? The challenges and scenarios of eco-social transitions, Introduction to Special Issue, «Social Policy», n. 1/2023, pp. 3-26.
- Cough, I., Meadowcroft, J. (2011). Decarbonising The Welfare State, rivista delle politiche sociali, Italian Journal of Social Policy, n 1 2011- https://www.futura-editrice.it/wp-content/uploads/2018/09/05_goughmeadowcroft-1.pdf
- Gui, L., Salvati A. (2024). *Sfide del Welfare, Sostenibilità Co-progettazione Innovazione, e innovazione sociale*. Milano: Franco Angeli.
- De Vita, A., Magnani, N., Vittori F. (2023). *Transizione energetica e partecipazione della società civile*. Trento: Editore Università di Trento.
- Lerner, J. (2014). *Urban Acupuncture*. Washington: Island Press.
- Licari, G. (2006). *Antropologia urbana*. Padova: Cleup,
- Maestripieri, L. (2017). La dimensione territoriale dell'innovazione sociale. Il caso dei gruppi di acquisto solidale, in *Meridiana* (rivista di storia e scienze sociali). 90. 2017. Fare politica. Roma, Viella editrice.

- Mazzarino, G., Scandurra, G. (2025). *Antropologia del Design, Una relazione (ancora) da costruire*. Bologna: Esculapio.
- Magnaghi, A. (2004). *Ricostruire l'identità dei luoghi*, Aiòn, n °5, 2004.
- Maffei, S., Bianchini, M., Parini B. Zotti, E. (2017). *MakeTOCare. Un ecosistema di attori e soluzioni user-centred per l'innovazione nel campo dell'healthcare*. Monza: Librario Editore.
- Manzini, E. (2015). *Design When Everybody Designs*. Massachusetts: MIT Press.
- Manzini, E. (2021). *Abitare la prossimità*. Milano: Egea.
- Marzano, S., Argante E. (2009). *Domare la tecnologia*. Roma: Salerno Editrice.
- Morin, E. (2011). *La sfida della complessità*. Milano: Feltrinelli.
- Matacena, A., Del Baldo, M. (2008). *Responsabilità sociale d'impresa e Territorio*. Milano: Franco Angeli.
- Papanek, V. (1971). *Design for the real world*. New York: Pantheon.
- Prandi, E. (2010). *Community/Architecture*. Parma: Casa editrice festival dell'architettura.
- Rinaldi, A. (2020). *Innovare attraverso il design e la tecnologia*. Milano: Franco Angeli.
- Staid, A. (2025). *Dare forma al mondo, per un design multinaturalista*. Milano: De Agostini libri.
- Tabarelli, N. (2021). Da Enzo Mari al diritto di riparare: sappiamo ancora progettare in autonomia? Milano, Domus WEB, 7 aprile 2021, <https://www.domusweb.it/it/speciali/domusfordesign/2021/da-enzo-mari-al-diritto-di-riparare-sappiamo-ancora-progettare-in-autonomia.html>.
- Vezzoli, C. (2005). Design per la Sostenibilità. Una disciplina (sempre più) articolata, in Vezzoli C., Tamborini P. (a cura di), Atti di convegno: Formazione, sviluppo sostenibile e design: strategie e strumenti per la Decade, Milano, CLUP.
- Vezzoli, C., Veneziano R. (2009). *Pratiche sostenibili, itinerari del design nella ricerca italiana*. Firenze: Alinea.