

Anno 19, numero 62  
Marzo 2022  
Registrazione del Tribunale di  
Vicenza n° 1114 del 02.09.2005  
Redazione: Via De Mori, 17  
36100 Vicenza  
tel. 338.3396987  
fax 0444.505717

# PdE

Rivista di psicologia applicata all'emergenza, alla sicurezza e all'ambiente  
ISSN 2531-4157

## PdE

*Direttore responsabile*  
Mauro Zamberlan

*Direttore scientifico*  
Antonio Zuliani

*Coordinatore editoriale*  
Lucia De Antoni

*Comitato di redazione:*  
Wilma Dalsaso, Marcella  
Gabbiani, Domenico San-  
toro, Elisabetta Schiavone,  
Antonio Zuliani.

## Indice del numero 62

### **Grandi eventi a lezione dalla pandemia**

(Antonio Zuliani & Wilma Dalsaso)

Come la pandemia ci suggerisce di cambiare le strategie comunicative per eventi con grande presenza di persone.

Pag. 2 - 4

### **Cultura della sicurezza e progettazione dei luoghi di lavoro**

(Thomas Perotti)

Una delle attività che si possono mettere in campo per sviluppare la cultura della sicurezza consiste nel realizzare ambienti di lavoro che favoriscano i comportamenti del personale più sicuri e supportino l'acquisizione di buone abitudini.

Pag. 4 - 7

### **Quando diciamo *Design for All* ... di che cosa parliamo?**

(Marcella Gabbiani)

Design for All non è una formula, bensì un modo di intendere la progettazione che ha significative ricadute sul benessere delle persone e sulla stessa sicurezza sul lavoro.

Pag. 8 - 10

### **Lavorare a distanza: ufficio casalingo o mobile? Effetti e conseguenze dei diversi setting lavorativi**

(Pietro Iacono Quarantino)

Al fine di avviare una riflessione sullo sviluppo che dovrà avere lo Smart Working presentiamo un'importante ricerca che prende in esame diverse forme di "smart working".

Pag. 10 - 15

*Gli articoli pubblicati in questo numero sono stati scritti a cavallo della speranza per la fine della pandemia e l'acuirsi della guerra in Ucraina. Questo ultimo evento avrà ripercussioni su molti dei temi che siamo soliti affrontare, lo faremo attraverso post pubblicati sul sito*

[www.studiozuliani.net](http://www.studiozuliani.net)

## QUANDO DICIAMO *DESIGN FOR ALL* ... DI CHE COSA PARLIAMO?

di Marcella Gabbiani  
architetto (\*)

*“Un buon design abilita,  
un cattivo design disabilita”  
(Paul Hogan)*

Innanzitutto occorre chiarire che il Design for All non è il Design per la disabilità, anche se strettamente connessi e intersecati sono gli ambiti disciplinari.

L'attenzione alla disabilità ha origine nella prima metà del Novecento a seguito degli effetti devastanti delle Guerre mondiali sulla popolazione. Tanto per dare un numero, gli invalidi causati dalla Prima Guerra Mondiale in Italia furono quasi 500.000. È chiaro che di fronte a queste cifre, la disabilità riguardava per la prima volta una fascia di popolazione molto ampia e costituiva, quindi un fenomeno sociale. Nei decenni a seguire il concetto di disabilità si è poi esteso piano piano ad un più generale modo di valutare le prestazioni degli individui, considerando quindi da un lato i diversi tipi di possibili difficoltà motorie e percettive, fino a quelle cognitive, e infine venendo a comprendere anche gli impedimenti indotti semplicemente dall'avanzare dell'età. In un certo senso ci si è gradualmente accorti che pochi sono nel pieno possesso di tutte le funzioni fisiche e quasi nessuno lo è costantemente nella vita. Per lo più tutti sperimentiamo anche temporaneamente qualche disabilità: è sufficiente rompersi una gamba, ma anche avere un bimbo piccolo o un'età avanzata per capire quanto gli ostacoli, prima banali della vita quotidiana, possano essere insormontabili.

Progettare *for All* significa quindi progettare per noi stessi e non per un individuo ipotetico.

### **Disabilità e Handicap.**

La disabilità è conseguenza di una menomazione che determina un'incapacità di agire, mentre l'*handicap* è lo svantaggio che il soggetto disabile affronta quando è inserito nella comunità.

Questa distinzione è molto importante perché mette in evidenza il fatto che l'ambiente umano, a differenza di quello naturale, può e deve essere costruito a misura d'uomo.

Il *Design for All* (DfA) ha le proprie origini nel funzionalismo scandinavo degli anni '50 del secolo scorso e a partire dagli anni '60 nell'ergonomia. Un grande ruolo in questa disciplina è stato giocato dalla politica scandinava del *welfare*, che alla fine degli anni '60 ha coniato il concetto della “società per tutti”, confluito poi nelle Regole delle Nazioni Unite per le Pari Opportunità per le Persone Disabili, adottate dall'Assemblea Generale dell'ONU nel '93.

L'orientamento delle Regole verso l'accessibilità, in un chiaro contesto di uguaglianza, è fonte continua d'ispirazione, per lo sviluppo della filosofia del *Design for All*. Concetti analoghi si sono sviluppati con lo *Universal Design* statunitense, che fornisce delle pratiche liste di controllo a supporto ai progettisti per condurre e monitorare i progetti, o l'*Inclusive Design* britannico. Negli ultimi decenni la Comunità Europea prima e l'Italia poi, hanno emanato leggi volte all'eliminazione delle barriere architettoniche,

per garantire ai diversi livelli, l'accessibilità agli edifici delle persone disabili.

Il *Design for All* è un approccio culturale al progetto che, tenendo conto della normativa, amplia l'orizzonte oltre la mera applicazione della legge, coniugando gli aspetti tecnici con quelli più generali della qualità del progetto architettonico e in definitiva della qualità della vita.

In un mercato globale, sempre più si amplia la gamma delle diversità umane, anagrafiche, culturali e di abilità. Si sopravvive a malattie e infortuni e si convive con disabilità come mai prima. Sebbene il mondo odierno sia un luogo complesso, è un luogo fabbricato dall'uomo e, quindi, per il quale possiamo – e dobbiamo – fondare i nostri progetti sul principio dell'inclusione.

“*Design for All* è il design per la diversità umana, l'inclusione sociale e l'uguaglianza” (dalla Dichiarazione di Stoccolma dell'EIDD, 2004).

Questo approccio interdisciplinare, lungi dall'essere un vincolo, è un'opportunità creativa ed etica per i progettisti, gli imprenditori, gli amministratori pubblici, i politici e i decisori.

Lo scopo del *Design for All* è facilitare per tutti le pari opportunità di partecipazione, in ogni manifestazione della società. Per realizzare lo scopo, l'ambiente costruito, gli oggetti quotidiani, i servizi, le attrezzature digitali, la cultura e le informazioni – in breve ogni cosa progettata e realizzata da persone perché altre persone la utilizzino – devono essere comode da usare per ognuno nella società e capaci di rispondere all'evoluzione della diversità umana: devono insomma essere accessibili.

Accessibilità è quindi la parola chiave, intesa tuttavia in modo ampio, considerando oltre agli aspetti motori, ai quali siamo spesso portati a limitare la riflessione, anche gli aspetti sensoriali e cognitivi.

Gli individui sono tutti diversi e, in quanto tali, preziosi. Non esiste l'individuo standard. La diversità umana è in tal senso una risorsa

a cui un prodotto *for All* flessibilmente si adegua. Molto importante in tal senso è anche l'approccio multisensoriale che consente di accontentare il maggior numero di persone venendo incontro e compensando i *deficit* di ciascuno. Dalla piccola alla grande scala, un prodotto *for All* tiene conto infatti degli aspetti visivi determinati dalla luce e dal contrasto cromatico, ad esempio nei percorsi per gli ipovedenti, di quelli tattili derivanti dalla forma ergonomica e dalla scabrosità delle superfici, che facilitano la prensione degli oggetti per le persone con ridotta capacità delle mani o che guidano i ciechi nell'uso di oggetti, di quelli acustici o olfattivi che possono essere anche essi guide naturali, oltre che fattori di benessere.

Se si parte dal presupposto che il *Design for All* è il progetto per l'inclusione sociale, il progetto che soddisfa non solo i bisogni, ma anche le aspirazioni di tutti, è importante considerare i cosiddetti “utenti finali” come soggetti attivi, di cui è necessario conoscere e considerare la variegata composizione, ma anche le reazioni di fronte all'ambiente. Un prodotto *for All* quindi deve essere anche bello per contribuire al benessere fisico e spirituale degli individui e non costituire un motivo di disagio per chi lo usa.

La percezione che i fruitori hanno delle architetture e dei prodotti, può essere infatti profondamente diversa da quella propria degli addetti ai lavori. Si parla di *Design for All* e quindi di forma e funzione, ma in un'ottica che tiene conto anche degli sguardi “esterni” rispetto a quelli dei progettisti.

Come fruitori inoltre non dobbiamo intendere unicamente gli “utilizzatori” nelle loro diverse potenzialità ed esigenze, ma anche coloro che si trovano a produrre, immagazzinare, commercializzare, mettere in opera o gestire a vario titolo un prodotto o un sistema.

Progettare per tutti significa ampliare il numero di destinatari possibili di un prodotto o di un sistema, significa potenziare l'offerta, ampliare il mercato e rendere sostenibile il progetto.

Progettare luoghi e prodotti amichevoli, che si fanno capire, che si lasciano usare, che anzi invitano a servirsi di loro per rendere tutti più liberi, significa imparare ad ascoltare e considerare che la vita di un manufatto inizia compiutamente con il suo utilizzo.

(\*) Si occupa di progettazione dalla piccola alla grande scala secondo un approccio aperto a diverse discipline. Interessata alla cultura del Design for All e della tutela del patrimonio e del paesaggio svolge un'intensa attività culturale, coniugando architettura ad altre discipline e arti.

---

## LAVORARE A DISTANZA: UFFICIO CASALINGO O MOBILE? EFFETTI E CONSEGUENZE DEI DIVERSI SETTING LAVORATIVI

di Pietro Iacono Quarantino  
Psicologo del lavoro e delle organizzazioni

### Introduzione

In questi ultimi anni lo smart working è stato al centro di innumerevoli dibattiti, tanto da diventare uno dei temi più citati per chi si occupa di organizzazione del lavoro. La spinta al telelavoro - o lavoro da remoto - della pandemia ha costretto molte organizzazioni a confrontarsi con il tema dello spostamento delle attività lavorative dall'ufficio tradizionale a casa, ma anche con la possibilità di rendere più flessibili i propri processi lavorativi per lasciare ai propri dipendenti maggiore libertà di autoorganizzarsi per quanto riguarda luoghi e tempi di lavoro, cioè di praticare effettivamente il cosiddetto smart working o lavoro agile.

### Non solo pandemia

Non si pensi però che senza la pandemia non ci sarebbero telelavoro e smart working. Certo, sicuramente non sarebbero diventati un argomento di conversazione da bar, ma sia in Italia sia in altri paesi sono anni che lo smart working viene sperimentato, praticato e studiato.

In questo articolo parleremo di un interessante studio sul lavoro al di fuori dell'ufficio

pubblicato in tempi non sospetti da un gruppo di ricercatori americani, che hanno indagato gli effetti di tre diverse modalità lavorative (lavoro tradizionale in ufficio, telelavoro, lavoro agile) sia sul lavoro stesso, sia sulla vita personale e sulla vita familiare dei lavoratori di una grande multinazionale americana. Si tratta quindi di uno studio interessante perché ci consente di avere una visione ampia degli aspetti lavorativi e personali sui quali va a impattare lo smart working.

### Quanto conta il luogo in cui si lavora?

Lo studio citato è quello di Hill e collaboratori, che nel 2003 hanno coinvolto oltre 5.300 dipendenti di IBM, impiegati in tre diverse forme di lavoro, che nell'articolo sono denominate come "Ufficio tradizionale", "Ufficio virtuale" e "Ufficio casalingo".

La condizione "ufficio tradizionale" corrisponde al normale lavoro d'ufficio; l'"ufficio virtuale" corrisponde a quello che noi abbiamo chiamato smart working o lavoro agile; l'"ufficio casalingo", infine, corrisponde a quello che abbiamo chiamato telelavoro o lavoro da remoto.

La differenza tra ufficio virtuale e ufficio casalingo, nei soggetti della ricerca, sta nel fatto