

Hagop Tatossian
Corsista WPM – Lugano
Anno 2001-2002

Concerne: WPM – Modulo 3 – La “grammatica” del Web

Riuscire a codificare una “grammatica” dei siti Web sarebbe un grosso aiuto alla loro comprensione e interpretazione in tempi più rapidi da parte di ogni utente, specialmente quelli meno esperti.

E’ lo stesso discorso della funzione della grammatica nella lingua corrente: senza di essa ognuno impiegherebbe più tempo ad interpretare il significato, interpreterebbe in modo diverso e ognuno percepirebbe cose differenti.

Gli “stili” che oggi si vedono nei siti, sono più un fattore di copiatura che i risultati di ricerche.

Al momento attuale non ci sono ancora delle regole definite, ma siamo ancora nella fase di ricerca e di valutazione.

Il grosso della ricerca viene fatta nel campo psico-percettivo-cognitivo, e ogni ricercatore (o gruppi di) dà la sua interpretazione.

Da alcuni articoli/documenti segnalatimi dal Prof. Peraya, ho steso questo riassunto sintetico:

1. Da <http://www.tatossian.f2s.com/Dillon2000.pdf>

Andrew Dillon. Spatial-Semantics: How Users Derive Shape from Information Space

I problemi degli utenti in spazi informative estesi si moltiplicano nell’ambiente digitale.

L’utente non riesce più a inquadrare quello spazio e rimane disorientato.

Le analisi consuete studiano i metodi di realizzazioni di aiuti visivi alla navigazione per una elaborazione/ apprendimento dal basso (bottom-up).

In questo studio si propone invece un approccio dall’alto (top-down) basato sulle conoscenze dell’utente, frutto di esperienze nel contesto di produzione e consumo dell’informazione.

Viene introdotta una distinzione fra elementi spaziali ed elementi semantici e si arriva alla conclusione che le interfacce che danno forma alle informazioni devono essere costruite sulle analisi dei processi semantici degli utenti.

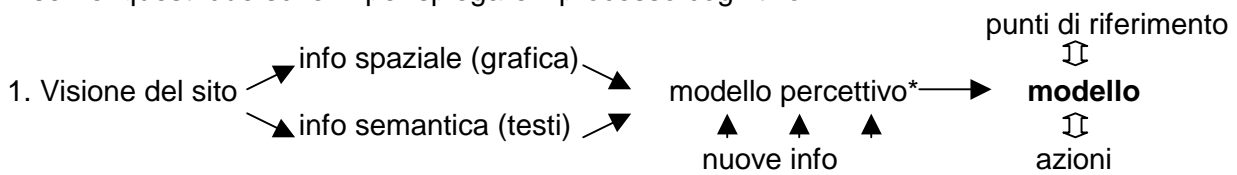
In altre parole, gli elementi spaziali (forme, oggetti, punti di riferimento) sono necessari per i meno esperti per potersi orientare in un sito, mentre per i più esperti l’orientamento è dato dai significati di quanto leggono.

La combinazione di rappresentazioni spaziali e semantiche, implicite e esplicite, portano alla formazione di un modello di lavoro della strutturazione dello spazio informativo.

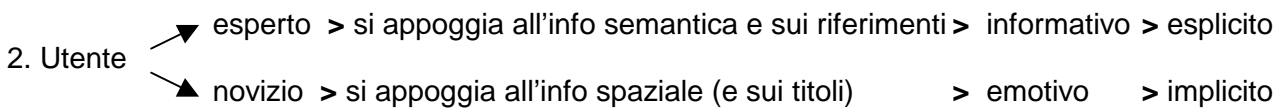
Durante l’esplorazione di un nuovo spazio informativo, gli utenti sono portati a cercare punti di riferimento o concetti chiave, al quale fare ritorno, quando si sentono disorientati.

E in genere questo è il punto di partenza o la Home-Page.

Inserirei questi due schemi per spiegare il processo cognitivo:



*Il modello percettivo è quello che la nostra mente ci rappresenta per quell'oggetto. Questo modello è essenziale per poter percepire qualcosa, altrimenti esso passa inosservato. Il modello percettivo cambia e si arricchisce grazie all'apprendimento e all'esperienza. Questo è quello che distingue un utente novizio da uno esperto.



Conclusione:

Gli “stili” ed i “generi” sono necessari per arrivare a creare una grammatica delle percezioni e dei significati nel Web. Essi non sono definiti e immutabili nel tempo, ma ogni schema di modello viene continuamente modificato e migliorato con l’apporto di nuove informazioni ed esperienze. Ognuno può quindi dare un suo apporto, a secondo del suo modo di vedere. E’ uno stimolo alla ricerca.

6.08.01

B. Da <http://tecfa.unige.ch/tecfa/research/poschiavo/rapports/grilleweb.pdf>

“GrilleWeb” di D. Peraya e D. Ott.

Gli autori hanno creato una griglia Web, che è un formulario interattivo che permette di valutare on-line un sito o un documento elettronico.

Reconnaissance des symboles

- **Métaphore**
Per facilitare la visualizzazione del concetto: qualità simboliche
- **Pragmatique/physiquement évident (affordance)**
Comunicazione delle azioni possibili attraverso elementi grafici
- **Cohérence externe**
Coerenza fra messaggi (rappresentazioni) e significati
- **Cohérence interne**
Coerenza fra gli elementi grafici o testuali all'interno del sito

Contrôle de l'usager sur le système (navigation)

- **Rétroaction**
Feed-back del sistema su quanto succede
- **Réversibilité**
Comandi presenti di undo e redo in caso di errore/prova
- **Fermeture, continuité, progression**
Navigazione a compartimenti stagni
- **Flexibilité, Visibilité, Orientation**
Flessibilità nella navigazione
- **Raccourcis**
Scorciatoie
- **Sorties évidentes**
Arresto operazioni evidenti

Efficacité

- **Gestion des erreurs**
Anticipazione/correzione degli errori
- **Utilisabilité**
Facilità d'uso nel raggiungere l'obiettivo
- **Rapidità**
Rapidità nella reazione ai comandi
- **Fiabilité**
Affidabilità generale, salvataggio automatico
- **Présentation visuelle : (au niveau de l'organisation)**
Buona organizzazione degli elementi
- **Présentation visuelle : (au niveau de la présentation visuelle)**
Buona visualizzazione degli elementi

Adaptabilité à l'usager et à son contexte

- **Adaptabilité**
L'utente può adeguare/modificare le pagine secondo le sue preferenze
- **Compatibilité**
L'utente può utilizzare ed adattare le informazioni al suo modo di lavorare
- **Attitude et anxiété**
Effetti psicologici sull'utente

C. Da <http://tecfa.unige.ch/tecfa/research/poschiavo/rapports/structamanip.pdf>

Osservazione delle strategie di strutturazione delle Unità d'Informazione (UI) in una pagina Web

Questo studio cerca di mettere in evidenza l'influenza dell'elemento schermo del monitor nell'interpretazione/comprendimento ed il trattamento di un documento informatico.

Il compito era di suddividere il sito in UI distinte, con 2 tipi di risoluzione dello schermo:

- 800 x 600
- 1024 x 768

L'osservazione sul comportamento nella procedura di ritaglio delle UI da parte dei 12 partecipanti ha portato a queste conclusioni:

- A risoluzione larghezza 800, si ha la tendenza a fare una distinzione fra contenuto visibile (la schermata) e unità di trattamento (la schermata + la sua continuazione in basso).
E' necessario quindi "scrollare" per vedere il testo unitario (UI) completo.

Dato che solo il 50% dei novizi ha l'abitudine di scrollare le pagine, è auspicabile che ogni UI possa essere confinata entro lo spazio di una schermata.

Il comportamento dei partecipanti è stato abbastanza eterogeneo ed è stato difficile schematizzare un comportamento tipo nello svolgimento del compito che era quello di inquadrare e isolare le UI e ricomporle/organizzarle secondo un'altra logica (a scelta).

Ci sono state diverse procedure:

- top-down (dall'alto verso il basso – segmentazione delle UI in ordine di complessità decrescente)
- bottom-up (dal basso verso l'alto – ricostruzione delle unità semplici in unità più complesse)
- gerarchiche (capitoli > segmentazione nei sottocapitoli – percorso verticale)
- sequenziali (tutti i sottocapitoli di tutte le UI messe insieme – percorso trasversale)

D. Il rapporto fra testo e paratesto

Da: **VERS UNE THEORIE DES PARATEXTES: IMAGES MENTALES ET IMAGES MATERIELLES**
(D. Peraya)

- <http://tecfu.unige.ch/campus/infospace/index.php?display=buildings&id=1310>

[Les rapports entre texte et paratexte](#) (version .rtf téléchargeable).

1. Introduzione

Cosa è un paratesto ?

In una pagina didattica, con vari elementi diversi, si trovano **il testo**, e nello spazio attorno al testo (il co-testo), **il paratesto**, che raggruppa gli altri elementi come i titoli, le frasi a margine, le didascalie, le frasi a piè di pagina, le illustrazioni, le immagini, i disegni, ecc.

Prima di andare avanti occorre definire innanzitutto alcune parole:

Semiotica: Teoria e studio di ogni tipo di segno linguistico, visivo, gestuale, ecc., prodotto in base a un codice comunemente accettato.

Semantica: Studio del significato delle parole.

Due caratteristiche comuni a tutti i paratesti permettono di ritrovare una coerenza teorica: la funzione semiotica (simbolica), dato che si tratta di forme di rappresentazione, e il tipo di discorso nel quale sono iscritti.

I paratesti dei manuali scolastici si iscrivono in una pratica testuale di una realtà istituzionale e di un uso sociale fortemente circoscritto: la comunicazione didattica e pedagogica. Servono quindi a comunicare conoscenze (e non impressioni artistiche). Per tradizione l'immagine è utilizzata per il suo potere di convincimento e di identificazione, e anche per facilitare l'apprendimento. L'immagine ha anche un'altra funzione: di fare entrare il "mondo" nella classe.

Ma l'immagine è stata vista anche come un ostacolo a concepire una conoscenza scientifica, o un concetto astratto, per il suo basso valore sostitutivo a quel concetto.

Si entra quindi nel campo di studio sul valore/forza delle icone utilizzabili nel Web e che dovrebbero trasmettere dei concetti all'utente.

2. L'analisi semio-pragmatica

Umberto Eco difendeva la tesi che la comunicazione prende corpo non dal rapporto fra codice (segno iconico) e messaggio (oggetto reale), ma dalla percezione che noi abbiamo dell'oggetto.

Per gli autori del Gruppo μ , è importante stabilire le fondamenta percettive di una semiotica visuale, o detto altrimenti, di analizzare il processo di sensazione (visione), in rapporto a percezione (quello che si crede di vedere), in rapporto a cognizione (quello che si capisce di vedere).

Il sistema visuale produrrebbe nelle tre modalità (spazialità, trama e colore), delle strutture di percezione elementari, integranti e che organizzano gli stimoli .

Si otterrebbe così la produzione di figure, poi di forme, e infine di oggetti. Il passaggio all'oggetto avviene attraverso l'aggiunta di altre proprietà non-visive, proveniente da altre modalità sensoriali (anche nella memoria).

Subentra ora un fattore di monosemia (proprietà di un segno di avere un solo significato).
Un segno può avere significati diversi per persone diverse o per la stessa persona può avere più possibilità di significati.
Nel creare un'icona occorre cercare di trasmettere un messaggio monosemico (univoco).

Anche il tipo di rappresentazione può influire sull'interpretazione. Non è detto che maggiori dettagli informativi diano una percezione più univoca.

Da uno studio eseguito è risultato che i tassi di riconoscimento dipendevano dal tipo di rappresentazione:

- disegno ombreggiato	72%	(perché dà un'impressione tridimensionale. Figura>Forma)
- fotografia scontornata	67%	
- disegno al tratto	62%	
- disegno piatto-nero	61%	
- fotografia	59%	
- disegno stilizzato	49%	

Inoltre l'attenzione e la riconoscibilità degli oggetti è:

<u>Maggiore</u>	<u>Minore</u>
Oggetto animato	Oggetto statico
Umano	Non umano
Personaggio principale	Personaggio secondario

3. Le immagini ed i modelli mentali

L'attività di rappresentazione è legata alla funzione simbolica, cioè quella forma dell'attività umana che consiste nel produrre simboli la cui caratteristica è quella di tenere conto di altre entità.

Ogni simbolo è in effetti un "vale per".

Una rappresentazione può anche avere un valore informativo per un oggetto/concetto che non esiste: es. un albero genealogico, una planimetria di una casa.

4. Schemi e immagini pedagogiche: il peso delle scienze

Belisle distingue 7 tipi di paratesto, i cui valori di iconicità diminuiscono:

- fotografia (per mostrare, provocare, evocare e motivare)
- disegni (rappresentazioni analogiche in due o tre dimensioni)
- grafici (rappresentano dati quantitativi)
- organigrammi (rappresentano relazioni strutturate)
- schemi (rappresentano e spiegano oggetti e fenomeni complessi)
- tabelle (costituiti da un insieme di elementi visualmente indifferenziati, comparati fra loro)
- testi

Lo schema ha la capacità di isolare, all'interno di un fenomeno preso nella sua globalità, certe relazioni invariabili e renderle visibili (comprensibili).

Ha un forte valore di astrazione, ma ha anche la capacità di assicurare una mediazione fra un concetto astratto e l'immagine mentale di questo concetto.

Uno schema o un'immagine possono aiutare a comprendere meglio un testo, tanto più efficacemente quanto più esso illustra quello che è scritto.

5. Conclusione

L'analisi dei diversi paradigmi e dei punti di vista degli autori che si sono occupati di quest'argomento mettono in evidenza la difficoltà di stabilire delle tipologie delle funzioni cognitive e pedagogiche delle immagini didattiche.

Occorre innanzitutto rendere la terminologia e i concetti compatibili, ed evitare le confusioni.