

Tratto da:

Salvatore Zingale, *Gioco, dialogo, design. Una ricerca semiotica*,  
Milano, ATi Editore, 2009; pp. 9-10

Salvatore Zingale

# Gioco, dialogo, design

## Una ricerca semiotica

© 2009 ATi Editore (Alta Tensione)

[www.atieditore.it](http://www.atieditore.it)

prima edizione gennaio 2009

edizione riveduta e ampliata ottobre 2009

ISBN 978-88-89456-20-0

Grafica e impaginazione: studio gramma, [www.gramma.it](http://www.gramma.it)

Composizione tipografica: ITC New Baskerville e Cronos

Stampa: Digitalprint, Segrate (Milano)

Il libro continua, con discussioni e integrazioni, sul web:

<http://www.salvatorezingale.it/gdd>



# Indice

Alcuni capitoli di questo volume sono sviluppi o riscritture di saggi apparsi in precedenza, che qui hanno assunto una forma sostanzialmente inedita. In ordine temporale, i saggi di riferimento sono:

*La semiotica per l'ergonomia* (in *Segni sui corpi e sugli oggetti*, a cura di M.A. Bonfantini e S. Zingale, Bergamo, Moretti&Vitali, 1999).

*Dialoghi e dialogicità* (in *La semiotica e le arti utili in undici dialoghi*, a cura di S. Zingale, Bergamo, Moretti Honegger, 2005).

*Le inferenze nel design. La semiotica in un laboratorio di ergonomia* (in *La semiotica e il progetto*, a cura di M. Deni e G. Proni, Milano, Franco Angeli, 2008).

*Semiotica delle scelte* (in *Il discorso del design*, a cura di D. Mangano e A. Mattozzi, "E/C", 3-4, 2009).

Un grazie particolare a Massimo Bonfantini per avermi allenato alla dialogicità, e a Isao Hosoe per l'immagine in copertina, esempio di un design giocoso.

Dedico il libro ad Antonella, e lei sa perché.

|                 |   |
|-----------------|---|
| <i>Premessa</i> | 9 |
|-----------------|---|

## APERTURA

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| Il design nel gioco semiotico                           | 15 |
| 0.1. <i>Il lavoro semiotico</i>                         | 15 |
| 0.2. <i>Il design e la comunicazione</i>                | 17 |
| 0.3. <i>La semiotica e l'ergonomia</i>                  | 19 |
| 0.4. <i>Design, semiosi e comunicazione</i>             | 22 |
| 0.5. <i>Il design, uno stratagemma</i>                  | 23 |
| 0.6. <i>L'artefatto, un ponte</i>                       | 25 |
| 0.7. <i>Il design dialogico</i>                         | 28 |
| 0.8. <i>Dal design al dialogo, dal dialogo al gioco</i> | 29 |

## GIOCO E DIALOGO

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| 1. La metafora del gioco                                   | 33 |
| 1.1. <i>Il gioco, un modello interpretante</i>             | 33 |
| 1.2. <i>Il gioco nell'interazione sociale</i>              | 35 |
| 1.3. <i>Il gioco fra sistema e processo</i>                | 36 |
| 1.4. <i>Il gioco fra rappresentazione e trasformazione</i> | 39 |
| 1.5. <i>La classificazione dei giochi</i>                  | 42 |
| 1.6. <i>Il gioco come sfida: quasi una narrazione</i>      | 44 |
| 1.6.1. <i>Primo momento: la relazione fra soggetti</i>     | 45 |
| 1.6.2. <i>Secondo momento: vincere una resistenza</i>      | 46 |
| 1.6.3. <i>Terzo momento: l'oggetto di mediazione</i>       | 46 |

|                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------|-----|
| 1.7. <i>Lo spazio del gioco: il campo semiotico</i>                | 47  |
| 1.8. <i>Lottare, scegliere, fingere, provare</i>                   | 48  |
| 1.10. <i>Gioco, lavoro, godimento</i>                              | 52  |
| 1.11. <i>Giochi finiti e giochi infiniti: l'apertura nel gioco</i> | 53  |
| 1.12. <i>Il gioco come spazio dialogico</i>                        | 54  |
| 1.13. <i>Poe, gli scacchi, la dama e il whist</i>                  | 58  |
| 1.14. <i>Peirce e il Gioco del Musement</i>                        | 60  |
| 2. Dialogicità e dialettica                                        | 64  |
| 2.1. <i>La ragione dialogica</i>                                   | 64  |
| 2.2. <i>Bachtin: il dialogo come comprensione</i>                  | 66  |
| 2.3. <i>Benveniste: la dialogicità nell'enunciazione</i>           | 68  |
| 2.4. <i>Indeterminatezza della dialogicità</i>                     | 70  |
| 2.5. <i>Dialogo e dialettica</i>                                   | 71  |
| 2.6. <i>Dalla scrittura al dialogo</i>                             | 74  |
| 2.7. <i>Il dialogo con se stessi</i>                               | 76  |
| 2.8. <i>La dialogicità in Peirce</i>                               | 77  |
| 3. I tre dialoghi e il campo dialogico                             | 83  |
| 3.1. <i>I tre tipi di dialogo</i>                                  | 83  |
| 3.2. <i>Il contatto e il campo dialogico</i>                       | 85  |
| 3.3. <i>La cooperazione dialogica</i>                              | 87  |
| 3.4. <i>La simmetria imperfetta</i>                                | 89  |
| 3.5. <i>Azioni e interazioni</i>                                   | 90  |
| 3.6. <i>La distanza indicale</i>                                   | 92  |
| 3.7. <i>Il discorrere e l'opera indeterminata</i>                  | 93  |
| 3.8. <i>Eros e amicizia</i>                                        | 94  |
| 3.9. <i>L'ascolto e la tensione</i>                                | 95  |
| 3.10. <i>La strategia</i>                                          | 96  |
| 3.11. <i>Dialogicità e invenzione</i>                              | 97  |
| 3.12. <i>L'interazione attiva</i>                                  | 99  |
| 3.13. <i>La sensuosa soluzione</i>                                 | 100 |
| DIALOGO E DESIGN                                                   |     |
| 4. Noi davanti agli oggetti                                        | 105 |
| 4.1. <i>Oggetti in relazione</i>                                   | 105 |
| 4.2. <i>Guardare un oggetto</i>                                    | 106 |
| 4.3. <i>Le affordance come vie del senso</i>                       | 107 |

|                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|
| 4.4. <i>Oltre la bellezza e l'utilità</i>                 | 111 |
| 4.5. <i>Una visione antropocentrica</i>                   | 114 |
| 4.6. <i>Usabilità e dialogicità</i>                       | 116 |
| 4.7. <i>Un contributo semiotico all'usabilità</i>         | 119 |
| 4.7.1. <i>L'oggetto-oggetto</i>                           | 119 |
| 4.7.2. <i>L'oggetto costrittivo-seduttivo</i>             | 123 |
| 4.7.3. <i>L'oggetto-strumento</i>                         | 128 |
| 4.8. <i>Il farsi comprendere</i>                          | 131 |
| 4.9. <i>La bellezza pragmatica</i>                        | 132 |
| 4.10. <i>Prezioso, gradito, soddisfacente</i>             | 134 |
| 5. Design: semiotica della scelta                         | 136 |
| 5.1. <i>Poe e la costruzione dell'effetto di senso</i>    | 136 |
| 5.2. <i>Design, scienza dell'artificiale</i>              | 141 |
| 5.3. <i>Le domande di Munari</i>                          | 143 |
| 5.4. <i>Un libro da non leggere</i>                       | 143 |
| 5.5. <i>Una panchina enfaticamente fatica</i>             | 146 |
| 5.6. <i>Dal prodotto al sistema-prodotto</i>              | 148 |
| 5.7. <i>Dinamicità degli artefatti: oggetti dialogici</i> | 152 |
| 5.8. <i>Poe e la semiosi progettuale</i>                  | 153 |
| 5.9. <i>L'abduzione inventiva come scelta</i>             | 155 |
| 5.10. <i>La scelta nel gioco semiotico</i>                | 157 |
| 5.11. <i>Una strategia umanistica</i>                     | 161 |
| 6. Logica progettante e logica utente                     | 162 |
| 6.1. <i>Logica docens e logica utens</i>                  | 162 |
| 6.2. <i>L'usabilità percepita come proiezione d'uso</i>   | 164 |
| 6.3. <i>Dal problema al prodotto</i>                      | 167 |
| 6.4. <i>Le conseguenze delle cose</i>                     | 169 |
| 6.5. <i>Le inferenze del progetto</i>                     | 171 |
| 6.6. <i>La comprensione rispondente</i>                   | 172 |
| 6.7. <i>Il design responsivo</i>                          | 174 |
| 6.8. <i>Logica progettante e logica utente</i>            | 174 |
| 6.9. <i>Il macroargomento nel design</i>                  | 176 |
| 6.9.1. <i>Prefigurare gli effetti di senso</i>            | 176 |
| 6.9.2. <i>Trarre le conseguenze</i>                       | 177 |
| 6.9.3. <i>Sperimentare e verificare</i>                   | 178 |
| 6.10. <i>L'usabilità semiotica</i>                        | 178 |
| 6.11. <i>Le inferenze dell'usabilità</i>                  | 180 |