

Tipi psicologici di C.G.Jung e progettazione di interfacce

Riccardo Gianninoni

Staff Informatico C.I.L.T.A. - Università di Bologna

giannino@cs.unibo.it

6 dicembre 1999



“L’ipotesi che esista una sola psicologia o un solo principio psicologico fondamentale costituisce un’intollerabile tirannia.”

Carl Gustav Jung



Introduzione

Oggi esaminiamo in breve:

- ◆ I tipi psicologici di Jung
- ◆ I tipi di Jung e la progettazione di interfacce
- ◆ Esperienze interattive e conoscenza
- ◆ Metafore
- ◆ Interfacce: un nuovo linguaggio?



Carl Gustav Jung



C.G.Jung (1875-1961) con la pubblicazione “Trasformazioni e simboli della libido” (1912) si distacca dalla teoria della **psicoanalisi** di Freud non condividendone la nozione di *libido* e la riduzione di ogni fenomeno psichico alla sessualità, ed elaborò una dottrina propria a cui dette il nome di **psicologia analitica**.



Atteggiamento e funzioni

La mente umana lavora contemporaneamente a livello di intenzione **cosciente** e su base **inconscio-istintuale**.

La psicologia **cosciente** (l'agire rispetto alla realtà) di ogni essere umano è caratterizzata dai due concetti fondamentali della tipologia junghiana:

- ◆ L'**atteggiamento**: propensione che si presenta nelle due forme tipiche dell'**estroversione** e dell'**introversione**.
- ◆ Le **funzioni**: sono distinte nelle due coppie **pensiero** e **sentimento** (giudicanti o razionali), **sensazione** e **intuizione** (percettive o irrazionali).



L'atteggiamento

Jung definisce:

- ◆ **estroverso** l'atteggiamento di chi abbia un rapporto spontaneo con l'oggetto, riesca ad adeguarsi alle circostanze, accetti, conformandovisi senza conflitti, i valori dominanti della società.
- ◆ **introverso** l'atteggiamento di chi conferisce un ruolo preponderante ai fattori soggettivi, svalutando la realtà esteriore.

In entrambi i casi l'atteggiamento è sempre bilanciato e compensato da un'attività inconscia di segno contrario.

Il tipo di **atteggiamento generale** deve la propria esistenza, secondo Jung, a una base inconscia e istintuale, e quindi ha antecedenti **biologici**. Biologicamente il rapporto fra soggetto e oggetto è sempre un rapporto di adattamento, cioè di **interazione**.

- ◆ Es. la **sopravvivenza** di un organismo può attuarsi per due vie:
aumentata fecondità vs. mezzi di autoconservazione.



Le funzioni

Secondo Jung:

- ◆ chi si orienta nel mondo usando il **pensiero** tende a stabilire il significato logico di un evento o di una cosa.
- ◆ chi si fonda sul **sentimento** giudica il valore positivo o negativo di ciò che si trova dinanzi.
- ◆ chi si affida alla **sensazione** percepisce la realtà, prescindendo dal senso e dal valore di questa.
- ◆ chi ricorre all'**intuizione** coglie, soprattutto inconsciamente, le possibilità latenti di una situazione, senza tenere conto del presente e mirando principalmente agli sviluppi futuri.

In ogni persona si può riconoscere una funzione **dominante**, la più esercitata, e una **ausiliaria**, meno sviluppata rispetto alla prima, ma più *differenziata* rispetto alle altre due inferiori, che operano nell'inconscio.

(Le funzioni di ogni coppia si escludono a vicenda, rispecchiando l'esistenza di una tensione dialettica fra gli opposti. Jung individua la tensione dell'essere umano **creativo** verso una **sintesi** di tali opposti, definita **simbolo unificante**.)



Graficamente

Estroverso ← → **Introverso**

Pensiero



Sentimento

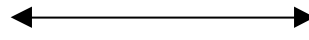
Giudizio



Percezione



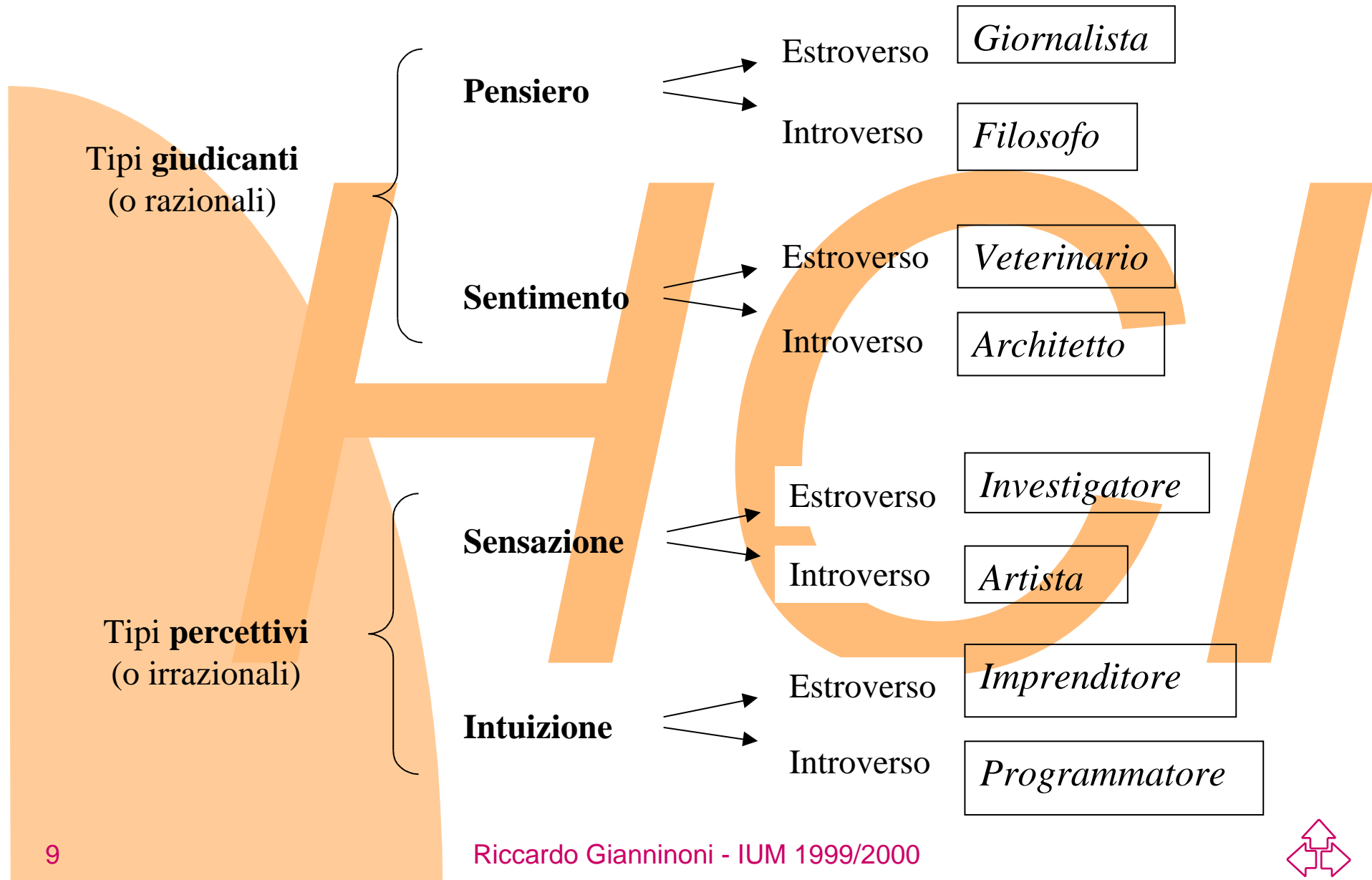
Sensazione



Intuizione



Esempi degli 8 tipi dominanti



Compensazione inconscia

I tipi **estroversi** puri rischiano di venire assorbiti completamente dall'**oggetto** trascurando le proprie necessità **soggettive**. In una simile eventualità interviene un'autolimitazione **compensatoria** di origine inconscia che cerca di impedire il raggiungimento di uno stato patologico.

- ◆ **Es.** un **cantante** che raggiunge rapidamente una larga fama può perdere improvvisamente i toni alti della voce, per inibizione nervosa **compensatoria** (garantita dalle funzioni inconsce).

Viceversa i tipi **introversi** puri comprimono nella coscienza il fattore **soggettivo** rischiando di cadere in una sorta di fanatismo generalizzante, che esclude a priori ogni altra opinione. In tal caso è soprattutto l'inconscio che si prende cura della relazione con l'**oggetto**, e fa ciò in una forma tale da distruggere nel modo più radicale le illusioni di potenza e le fantasie di superiorità nutrite dalla coscienza. Poiché l'inconscio (rafforzato dalle funzioni rimosse) ha sempre carattere primitivo e infantile, oggetti nuovi e ignoti destano timore, diffidenza e senso di pericolo.



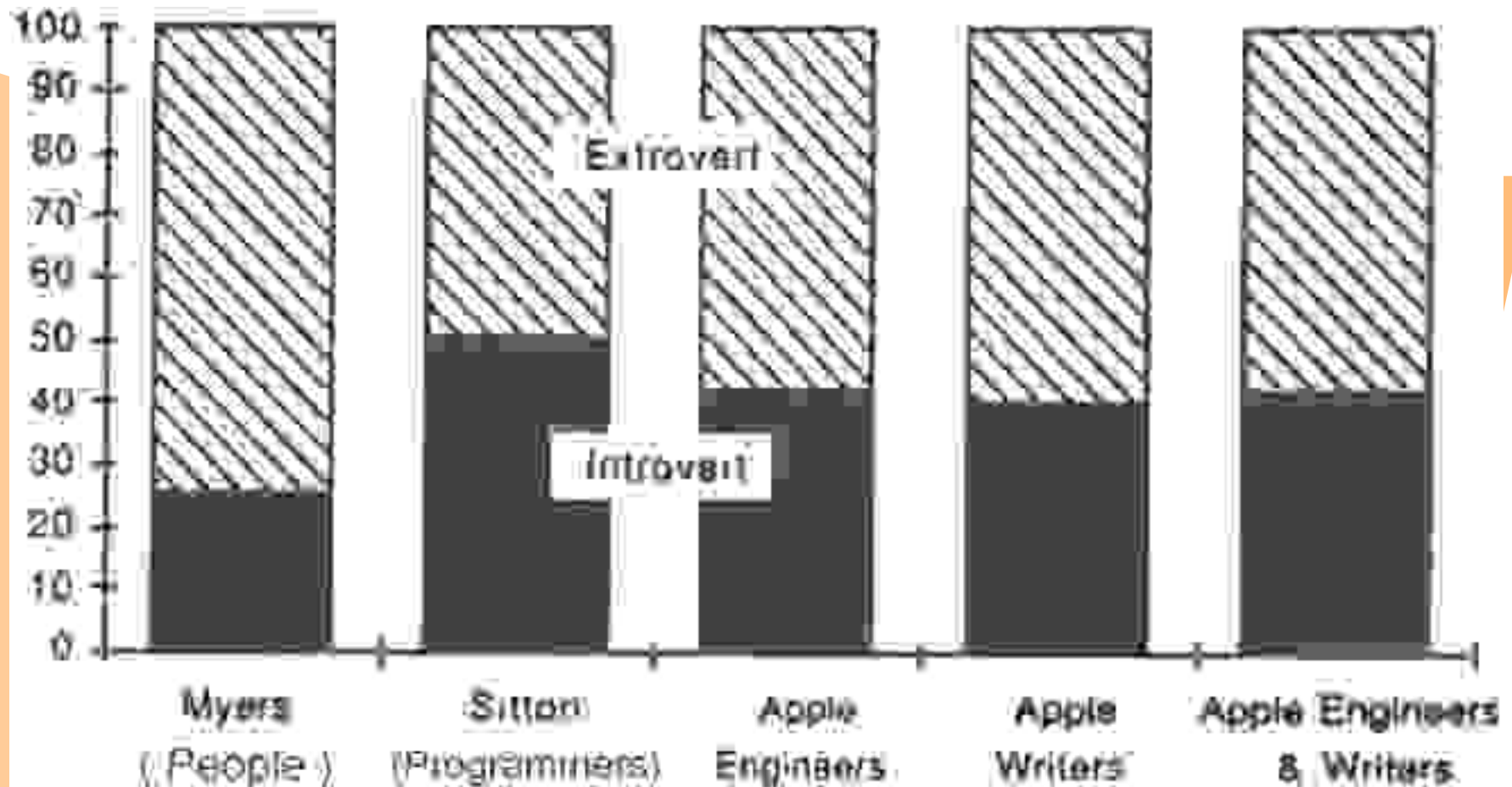
Specialisti informatici

Ricerche realizzate tramite l'utilizzazione di test atti a stabilire il tipo junghiano dimostrano che fra i **programmatori**, i **progettisti** e gli **ingegneri** del campo informatico:

- ◆ la percentuale degli orientamenti **introversi** è quasi doppia rispetto alla popolazione media.
- ◆ la percentuale degli orientamenti **intuitivi** varia fra il 50% e l'80% (a seconda della specializzazione) rispetto al 25% della popolazione media.



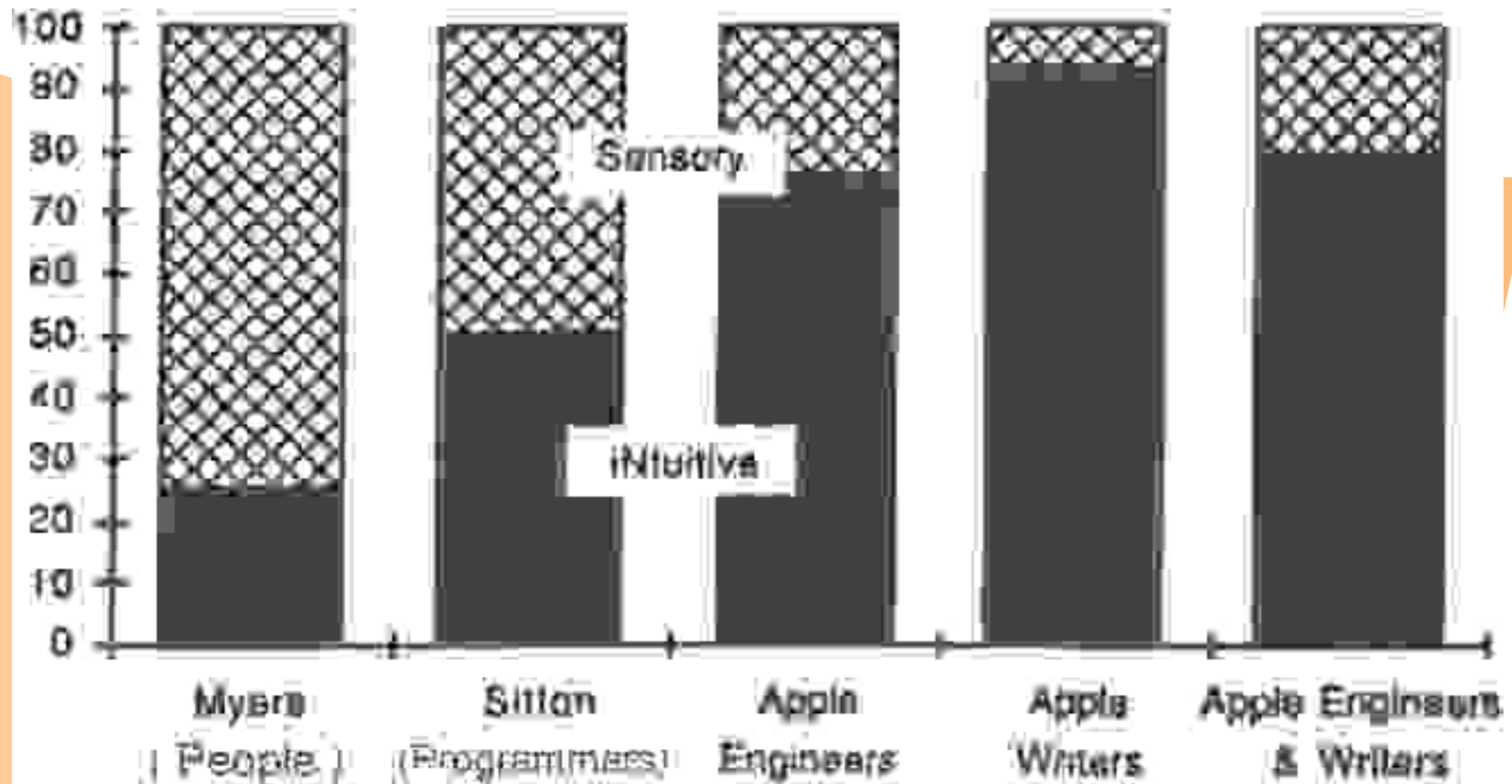
Specialisti informatici (2)



Estroversi e Introversi



Specialisti informatici (3)



Sensoriali e Intuitivi



Tipi intuitivi introversi

La tendenza compensatoria dei tipi **intuitivi-introversi** li rende potenzialmente dei buoni **progettisti di interfacce**:

- ◆ la percezione di tipo intuitiva è legata all'**immaginazione** e quindi alla **creatività**.
- ◆ la capacità di distaccarsi dalla realtà esterna permette di crearsi un proprio **modello concettuale** del mondo esterno e di passare rapidamente da una rappresentazione **concreta** ad una **astratta** della realtà e viceversa.



La “Aha!” experience...

...ossia l'intuizione.

3 passi per ottenere risultati basati sulle intuizioni:

- ◆ **Raccolta di informazioni:** cercare nuovi e disparati dati sensoriali da unire ad altri già noti, senza fare entrare in gioco le funzioni giudicanti.
- ◆ **Incubazione:** lasciare rilassare la mente, in modo che possa inconsciamente “muoversi” alla ricerca di segni o appigli utili (questo periodo può variare da alcuni secondi a giorni interi).
- ◆ **Formazione del giudizio:** l'intuizione appare alla mente spesso in forma di **immagine** o **metaforicamente**, per cui bisogna cercare di tradurre in forma logica, ad esempio in parole o graficamente, tali pensieri illuminanti.



Interazione e conoscenza

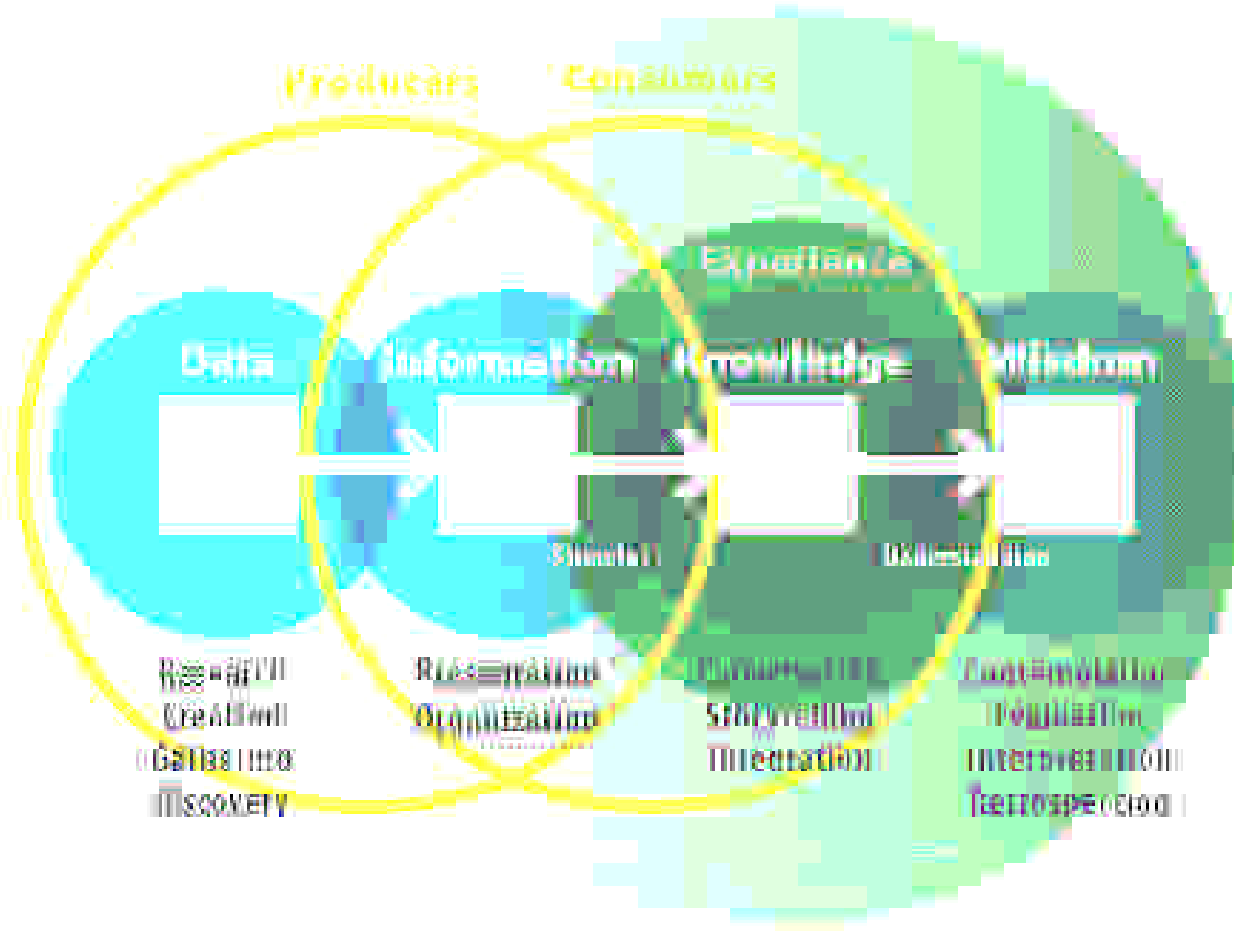
Riconoscere e sfruttare i diversi **canali comunicativi** comuni a tutti gli esseri umani (e correlabili alle **funzioni psicologiche junghiane**) aiuta a progettare programmi e interfacce,

- ◆ di uso **intuitivo**,
- ◆ che realizzano un'**efficace** comunicazione con l'utente,
- ◆ che favoriscono l'**interazione**.

Creare **esperienze interattive** significa trasformare **informazione** in **conoscenza**.



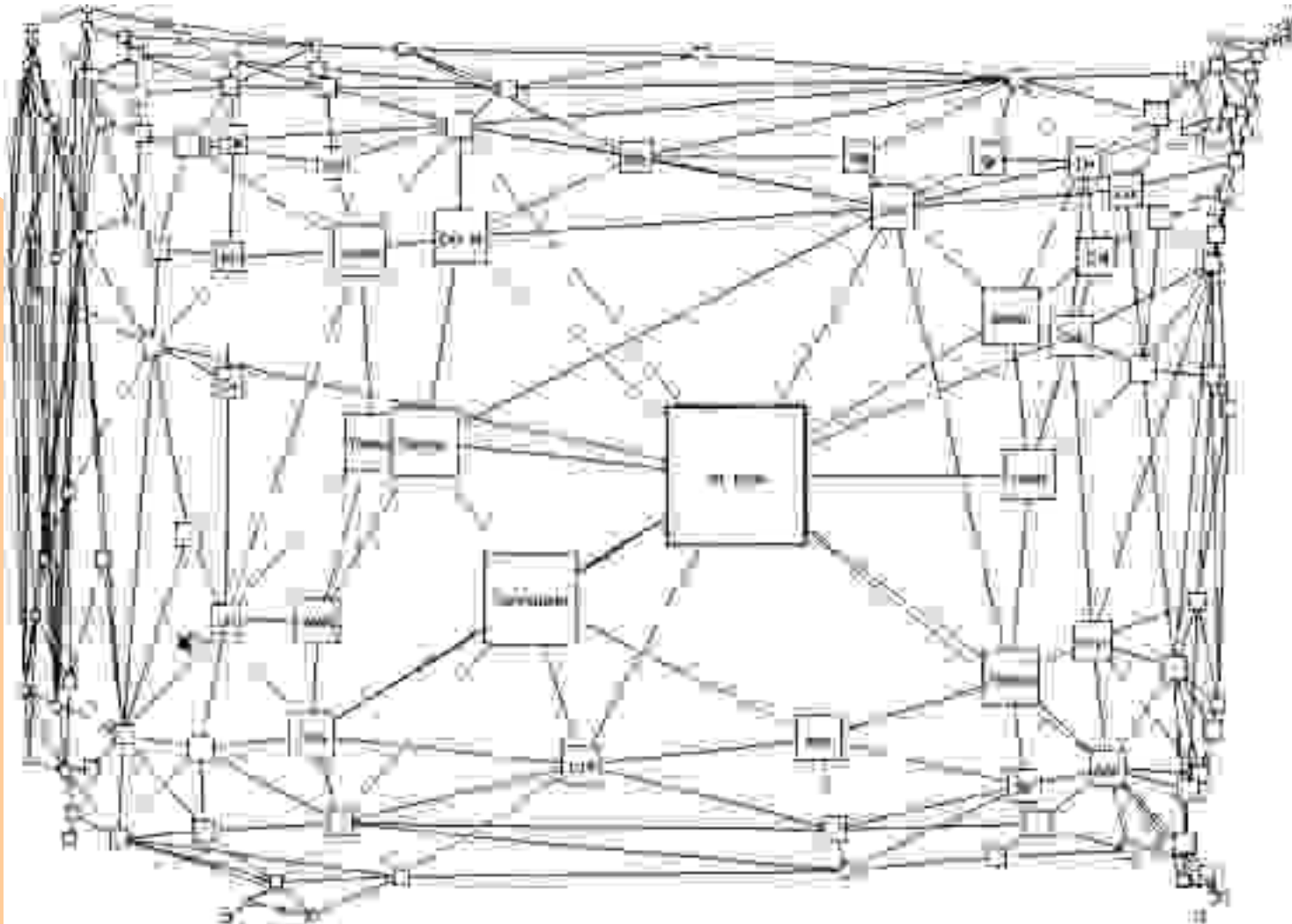
Information Interaction Design



La **conoscenza** è soggettiva e mediata dal mezzo che veicola l'informazione



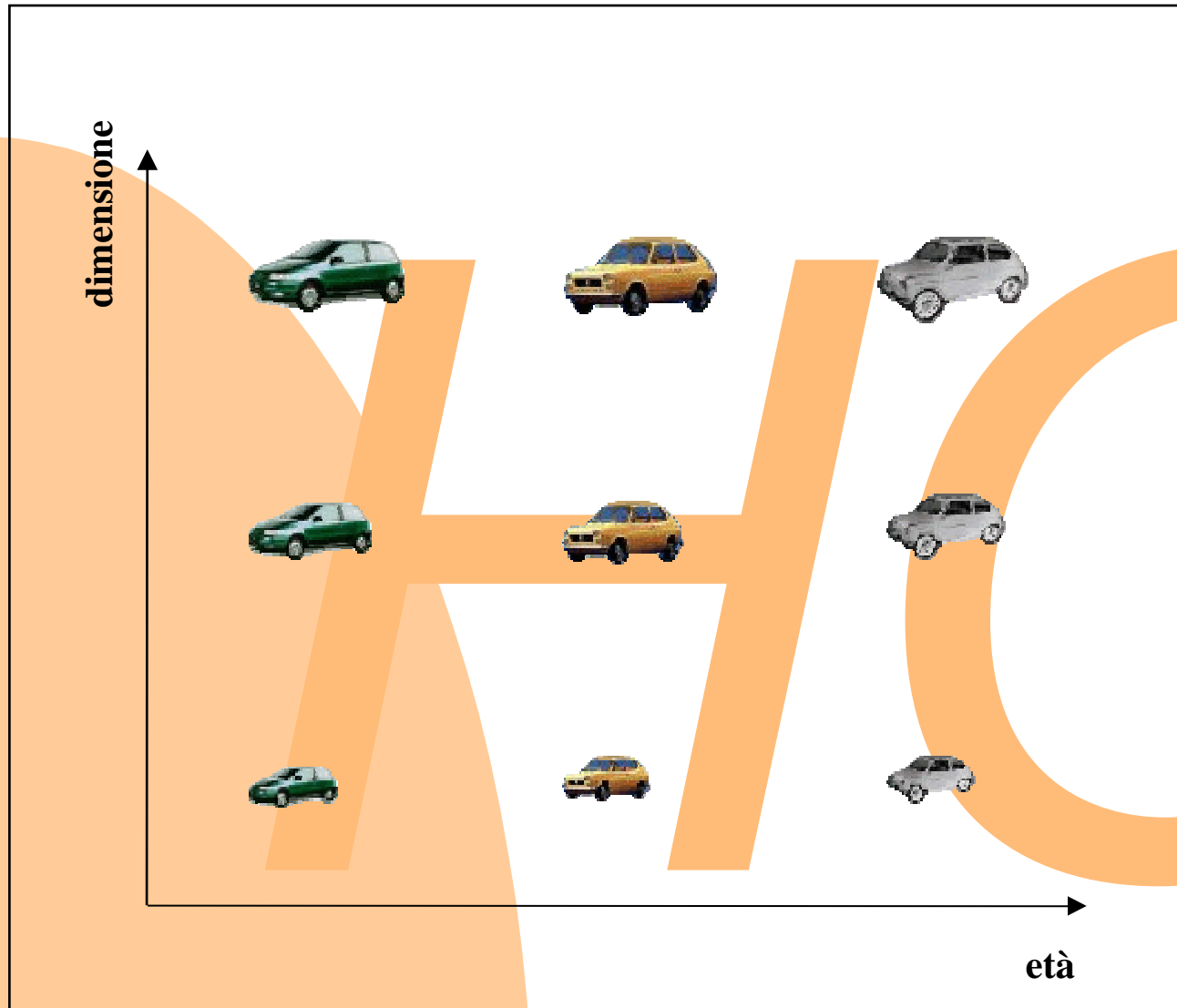
Information Design (1)



Trasformare dati in informazione significa **organizzarli** e **presentarli** secondo un certo stile (**Es.** visualizzazione fisheye di una mappa geografica)



Information Design (2)



Un singolo simbolo
metaforico per
rappresentare la
grandezza
bidimensionale
(DIMENSIONE, ETÀ)
di un documento.



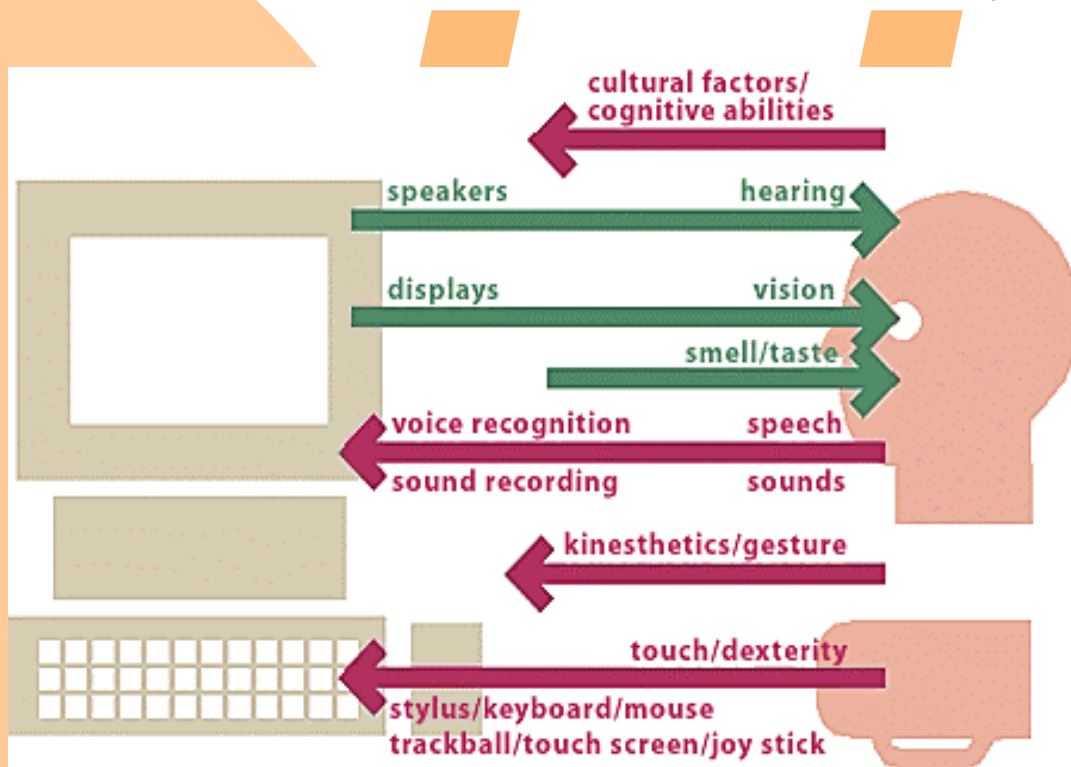
Sensorial Design

Uso di **tecniche** e **dispositivi** che fanno capo a:

Vista: grafica, mappe, animazioni, calligrafia, fotografia

Udito: voce, musica, effetti sonori

Tatto: mouse, touch-screen, penna ottica, joystick



Tre esempi di comunicazione di carattere artistico-letterario con un **crescente coinvolgimento sensoriale**:

“I promessi sposi” di Alessandro Manzoni, si possono **leggere**

La “Divina Commedia” di Dante, si può **leggere e ascoltare**

L’“Aida” di Giuseppe Verdi si può **leggere, ascoltare e vedere**



Metafore

“Tutta la conoscenza ha le proprie origini nelle nostre percezioni.” - Leonardo da Vinci

“Lo strumento più importante che un fisico ha a disposizione è il cestino della carta.” - Albert Einstein

- ◆ Rappresentare un certo contesto con una **metafora** significa stabilire un'**analogia** fra quel contesto e una situazione che meglio si adatta all'esperienza delle persone.
- ◆ Una metafora è un modo per assegnare un significato più **intuitivo** a un certo insieme di oggetti, che non si limita a organizzarli e a presentarli genericamente.



Esempi di metafore

- ◆ La metafora della **scrivania**.
- ◆ La metafora del **foglio elettronico** (concetto di **estensione** di una metafora per mezzo di significati e comportamenti non riscontrabili nella realtà di riferimento).
- ◆ La metafora del **cestino del Mac** (concetto di **consistenza** di una metafora: corrispondenza semantica con la realtà di riferimento).
- ◆ La metafora dello **schedario**: card, field, stack (concetto di **trasportabilità** di una metafora, ossia del trasferimento di diverse applicazioni e problemi non proprio dominio semantico).
- ◆ La metafora del **mondo reale** rappresentato mediante l'utilizzo di applicazioni di realtà virtuale.
- ◆ La metafora della **vita sociale** realizzata con sistemi di *workgroup* o *meeting virtuali*.



Limiti delle metafore

- ◆ La metafora può essere un utile punto di partenza, ma non bisogna dimenticare che l'espressività delle interfacce permette di andare oltre la situazione reale di riferimento della metafora.
- ◆ La metafora potrebbe diventare un vincolo per l'espansione funzionale di un'applicazione.
- ◆ La metafora non agevola la realizzazione di comandi potenti e veloci.



L'interfaccia come nuovo sistema simbolico?

Linguaggio parlato, graffiti, linguaggio scritto, sistemi simbolici specifici di discipline scientifiche (es. la matematica) o umanistiche (es. la musica) hanno finora arricchito, in un continuo rapporto di interscambio, l'intelligenza collettiva.

Può (o potrà) l'**interfaccia** fra persona ed elaboratore rappresentare il prossimo passo nella storia degli strumenti - o modelli - simbolici, di aiuto al pensiero umano?



Conclusioni

Oggi abbiamo parlato di:

- ◆ I tipi psicologici di Jung
- ◆ I tipi di Jung e la progettazione di interfacce
- ◆ Esperienze interattive e conoscenza
- ◆ Metafore
- ◆ Interfacce come nuovo possibile sistema simbolico



Riferimenti (1)

- ◆ Bush V., As We May Think, ACM Interactions, Vol. 3, No. 2, March 1996, pp. 35-46. Prima pubbl. in: The Atlantic Monthly, July, 1945.
- ◆ Erickson T.D., Working with Interface Metaphors, in: The Art of Human-Computer Interface Design, Brenda Laurel Ed., Addison-Wesley, 1990, pp. 65-73.
- ◆ Jung G., Tipi psicologici – descrizione generale, Biblioteca Bollati Boringhieri, 1977. Traduzione del testo originale del 1921.
- ◆ Kay A., User Interface: A Personal View, in: The Art of Human-Computer Interface Design, Brenda Laurel Ed., Addison-Wesley, 1990, pp. 191-207.
- ◆ Tognazzini B., TOG on interface, Addison-Wesley, 1991.



Riferimenti (sul WWW)

- ◆ Shedroff N., Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design, Vivid Studios, CA, 1994, <http://www.vivid.com/form/unified/unified.html>
- ◆ C.G.Jung Institute, Zurigo, <http://www.jung.edu>
- ◆ The C.G. Jung Page, <http://www.cgjung.com>
- ◆ Mark von Destimon, A brief introduction to the Psychology of C.G.Jung, <http://www.cochise.org/vondesti/jung.htm>
- ◆ Dr. David Keirse, <http://www.keirse.com>, sito di riferimento per molti enti, in cui è presente il test per la definizione del proprio tipo psicologico junghiano (70 domande a scelta multipla).

