

“INTERACTIVITÉ ET COMMUNICATION MÉDIATISÉE”
Gilles Boulet
Enero-2002

INTERACTIVIDAD Y COMUNICACIÓN MEDIATIZADA

Traducción y adaptación: Arq. Verónica C. Díaz Reinoso
2008

Al estudiar los fenómenos relacionados con la producción multimedial e hipertextual, no se puede desconocer que más allá de la integración de medios por los cuales se presenta la información y de la integración de lenguajes (textual, auditivo, audiovisual), es importante reconocer que básicamente lo que se establece entre la obra multimedia, (su autor/diseñador, y el usuario es un **proceso de Comunicación**. Dentro del cual, interviene como factor fundamental la **interactividad**, que es un concepto que excede la acción del usuario que navega una obra multimedia haciendo “clic” en cada hipervínculo. Este concepto tradicionalmente ha estado asociado al desarrollo del campo de las **tecnologías de la información**. Sin embargo, es su aplicación en el campo de la **comunicación mediatizada**, lo que lo ha llevado a estar a la vanguardia en el estudio y desarrollo de producciones multimediales. A la vez se ha revelado que posee una gran **riqueza conceptual**, dado que la relativa complejidad del término tiene que ver con los diferentes “tipos interactividad” que pueden definirse en función del proceso de comunicación en el que intervenga.

A continuación se conceptualizan tres tipos de interactividad, siempre en relación a un cierto proceso de construcción de mensajes y significados, o sea siempre asociado a un proceso de comunicación.

TIPOS DE INTERACTIVIDAD

Generalmente, el término *interactivo* califica a los “*materiales, los programas, o las condiciones de explotación, que permiten acciones recíprocas entre los usuarios o con dispositivos*”¹. En otros términos, la interactividad es descrita como un proceso mecanizado o mediatizado de **intercambio** entre un usuario y un dispositivo. Más genéricamente, se puede hablar de una actividad de intercambio entre un **usuario** y un **sistema**.

¹ - Glosario de términos informáticos publicado en el Journal Officiel de la Comisión Générale de terminologie et neologie en ligne-septiembre, 2000.

1- Interactividad Funcional

La noción de interactividad ha estado estrechamente ligada a los diferentes desarrollos del campo de la informática y las tecnologías de la información. Diferentes dispositivos mecánicos, electrónicos, etc. han sido desarrollados para permitir y favorecer el intercambio de información entre el usuario y el sistema: tarjetas perforadas, teclados, mouse, pantallas táctiles, interfaces gráficas, etc. Para describir este tipo de interactividad, varios autores hablan de una “interactividad funcional”, como “protocolos” de comunicación ligados a la búsqueda, restitución y captura de información. Es decir ligados a la lógica y ergonomía del intercambio de información: velocidad y facilidad de uso, color y definición de pantallas, etc. Esta interactividad se relaciona esencialmente con la comunicación entre el usuario y el ordenador; comunicación centrada sobre el control que el humano tiene sobre un dispositivo tecnológico.

Pero existen diferentes campos de aplicación de las tecnologías informáticas. En vista de las consecuencias, existen muchos usos posibles de las computadoras.

La computadora puede ser, entre otras cosas, un elemento de cálculo, un útil de clases o un elemento de comunicación. Es a la vez sinónimo de tecnología del manejo de “información” y tecnología de “comunicación”. Es dentro de este último campo de uso, como una *máquina de comunicar*, como dispositivo mediatizador de la comunicación, que la noción de interactividad es más compleja y multidimensional ya que está fundada sobre una triada humano-máquina-humano.

2- Interactividad Intencional

Un “medio” también puede ser definido como *una actividad humana que organiza la realidad en textos legibles en vista de la acción*. Dada en un cierto contexto, la interactividad se vuelve un elemento constitutivo de un dispositivo en tanto permite y facilita la consulta, exploración, manipulación, la apropiación, la reorganización, la reconstrucción de la comunicación, del mensaje y su significado. La interactividad es parte integrante del mensaje: los usuarios deben activar y utilizar diferentes **funciones** que han sido puestas a su disposición por los autores o diseñadores dentro de las aplicaciones, a fin de permitirles **construir conceptos** a partir del **mensaje** transmitido; o sea **construir significados y asignar sentidos**.

Este tipo de interactividad, que es la más a menudo designada como *interactividad intencional o internalizada*, concierne a la parte del programa o aplicación que establece y gestiona los protocolos de comunicación entre el usuario y el autor del programa. Este último no está presente en el lugar de este intercambio, pero a través del programa, participa de la comunicación.

De esta manera, en la comunicación mediatizada interactiva o en las que la computadora es utilizada como medio, la comunicación del usuario con el sistema se establece a un doble nivel: en principio a un nivel de **funciones** que comunican con la máquina, y luego a un nivel de **intenciones**, que comunican con los autores del programa, (obra multimedia), a través del compromiso que ellos han tomado ante la mediatización del mensaje. Compromiso que se materializa dentro de un cierto número de funciones, comandos, links y también dentro de un espacio de apertura o de libertad de movimiento prevista para el usuario dentro del espacio mediatizado. O sea el usuario navegará e interactuará con la obra multimedia, dentro de los caminos posibles previstos con anticipación por el autor al momento de la construcción del mensaje a transmitir.

3- Interactividad Relacional

Existe finalmente, otro tipo de uso de la computadora como tecnología de comunicación: ya que puede ser usada dentro de un contexto de comunicación interpersonal, (de uno a uno), en modo sincrónico, o en modo asincrónico, (por ejemplo correo electrónico). Puede también ser utilizada en un contexto de comunicación multiusuarios, (de uno a varios o de varios a varios), igualmente en modo sincrónico o asincrónico. Todos estos usos se dan igualmente en un contexto de **comunicación de humanos a humanos**. Algunos autores califican este tipo como *interactividad relacional*. Se trata aquí de una interacción humana donde la computadora no es más que un vehículo, un canal de transmisión, un vínculo físico entre personas. Las utilidades tecnológicas que permiten la interactividad relacional son por ejemplo, el correo, los foros, el chat, los espacios de trabajo colaborativo, las videoconferencias, etc.

Síntesis

En resumen, es posible identificar tres grandes tipos de interactividad:

- Interactividad funcional
- Interactividad intencional
- Interactividad relacional

Dentro del campo específico de la comunicación mediatizada interactiva, ya que generalmente los usuarios activan y utilizan diferentes funciones que han sido puestas a su disposición por los autores a fin construir o reconstruir un sentido (o significado), la interactividad intencional está presente por defecto, se vuelve un componente indisoluble del mensaje.

Fuente

- Boulet, Gilles *INTERACTIVITÉ ET COMMUNICATION MÉDIATISÉE* - disponible en <http://gillesboulet.ca>