

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 09.12.20

Interaktivitet

Hva interaktivitet er har vært forsøkt formulert i slagordet “Not just sitting and watching, but seeing, hearing, thinking and doing.”

Teksten blir “adaptert” til helt individuelle behov og åpner seg for initiativ fra brukeren (Balpe og Magné 1991 s. 98). Leseren kan hente fram en rekke alternativer som teksten byr på, og teksten blir forskjellig for hver leser avhengig av hvilke aktive valg som tas (Balpe og Magné 1991 s. 22).

“Interaktivitet er antagelig det begrepet som er mest brukt for å beskrive egenskaper ved den nye informasjonsteknologien. Ingen har vel unngått å høre om interaktiv video, interaktiv fiksjon, interaktiv kommunikasjon, interaktive websider, interaktiv læring osv., listen over eksempler kan bli svært lang! [...] Begrepet står i fare for å miste meningsinnhold fordi det blir brukt i svært mange sammenhenger. [...] “Interaktivitet” er avledet fra begrepet “interaksjon”. Interaksjon og interaktivitet har gjennom 80- og 90-tallet i mange sammenhenger blitt brukt som synonymer. “Interaksjon” har imidlertid vært knyttet til kommunikasjon, til gjensidighet, samspill og vekselvirkning mellom mennesker. Interaksjonsbegrepet har en lang historie knyttet til en rekke fagfelt, som f.eks. pedagogikk, psykologi og sosiologi. [...] Selve begrepet “interaktivitet” er av langt nyere dato og blir først og fremst knyttet til bruk av datateknologi. Det blir hovedsaklig brukt for å beskrive relasjonen mellom menneske og maskin i “interaktive systemer”, dvs. data-programmer som brukes av mennesker. [...] Noen kriterier går naturlig nok igjen i flere av definisjonene, andre varierer eller vektlegges ulikt. De vanligste er mulighetene for aktivitet, valg, påvirkning/kontroll og tilbakemelding/dialog. [...] Brukerkontroll og muligheten for “dialog” blir av mange brukt som et viktig kriterium for “interaktive” løsninger. [...] Den danske medieforskeren Jens F. Jensen benytter en slik “bred” definisjon. Han definerer interaktivitet “... som et mål for mediets potensielle muligheter for å la brukeren utøve indflydelse på den medieformidlede kommunikasjons innhold og/eller form”. Jensen skiller riktignok mellom flere dimensjoner (transmittativ interaktivitet, konsultativ interaktivitet, konversasjonell interaktivitet, registrerende interaktivitet)” (Jon Hoem i <http://foredrag.infodesign.no/gamle-artikler/interaktivitet>; lesedato 15.04.20).

Espen Aarseth bruker i boka *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) ordet “ergodic” i stedet for “interactive” for tekster som leseren/brukeren kan modifisere på en vesentlig måte i løpet av lesingen.

“Forskere som bruker termen interaktivitet, uten å definere den forsvarlig, blir reklamebransjens og dataindustriens “nyttige idioter” [...] Dette hevder medieforskeren Espen Aarseth i en artikkel om det, etter hans mening, utopiske interaktivitetsbegrepet. Han mener at en definisjon og presisering av begrepet er umulig, og at vi ved å fortsette å bruke det, risikerer å legitimere et markedsføringsbegrep, slik at databransjens reklame får en tyngde den ikke fortjener. Aarseth og flere med ham mener at begrepet er så utvannet og ødelagt at det nesten er umulig å reformulere et betydningsinnhold. Det brukes som synonym til *digital* og *elektronisk*, eller t.o.m. til adjektiv som *alternativ* og *moderne* [...] Begrepet brukes mye av forlag og markedsførere av teknologi, men også av skolefolk og akademikere. [...] det er tankevekkende at interaktivitetsbegrepets storhetstid ser ut til å falle sammen med den perioden da markedsføringen av datateknologien satte inn for alvor [...] Det er gjort atskillige forsøk på å fastsette kriterier for interaktivitet. Noen går naturlig nok igjen i flere av definisjonene, andre varierer eller vektlegges ulikt. De mest hyppige er mulighetene for *aktivitet*, *valg*, *påvirkning/kontroll* og *tilbakemelding/dialog*. Enkelte definisjoner har med flere av disse kriteriene og utgjør således interessante forsøk på *flerdimensjonale* definisjoner. Det er imidlertid vanskelig å fastsette hvor sterkt de ulike kriteriene skal være til stede for at vi skal kunne kalle teksten interaktiv, og det er dette flere av definisjonsdebattene har gått ut på. [...] kontinuumsdefinisjoner, altså en form for graderte beskrivelser [...] Med den raske utviklingen man har innenfor teknologien, er sannsynligvis heller ikke alle tenkelige kategorier realisert ennå, og mulighetene for medieformidlet interaksjon og aktivitet er åpne og under stadig utvidelse.” (Otnes 2001)

Å spille et dataspill krever ikke bare å forstå hva som foregår, men å delta i utfoldelsen av spillet – ikke kun å være observatør, men deltaker (Samuel Archibald og Bertrand Gervais i <https://www.erudit.org/en/journals/pr/2006-v34-n2-3-pr1451/014263ar/>; lesedato 27.04.20). Spillbarheten (“gameplayet”) krever interaktivitet. Et dataspill kan sammenlignes med en video der tilskueren kan velge synsvinkel, forflytning, innzooming på detaljer, utzooming til panoramaoversikt, tilbakespuling og framoverspuling av filmen m.m. I dataspillet *Command & Conquer* (1995, produsert av Westwood) kan spilleren velge om han vil tilhøre de gode eller de onde i spillverdenen.

Interaktivitet i digitale tekster har vært sammenlignet med en video der tilskueren kan velge synsvinkel, forflytning, innzooming på detaljer, utzooming til panoramaoversikt, tilbakespuling og framoverspuling av filmen, bruk av filter for å verdsette spesielle trekk ved scenen m.m. (Balpe et al. 1996 s. 26).

Interaktivitet kan være programmert (foregår mellom menneske og maskin) eller menneskestyrt (foregår mellom mennesker via programvare) (Simanowski 2002 s. 18). Den siste formen er (vanligvis) mer sosial og dynamisk enn den første.

“Begrepet “interaktiv” er ullent og uklart – og alene og uten videre konkretisering lite egnet til å beskrive kvaliteten av en læringsressurs. Ordet interaktivitet kan dessuten ha flere betydninger. Ordet er satt sammen av inter (av latinsk ‘inter’: blant, mellom, tverr-) og aktiv (av latinsk ‘activus’: virksom, preget av handling) og betegner et veksel- eller samspill med noe eller noen. Begrepet er særlig brukt innen IKT og media om samspillet mellom en bruker og et datasystem eller program, der brukerens handlinger påvirker programmets utførelse og omvendt. [...] En kan skille mellom to former for interaktivitet i digitale læringsressurser.

Kontroll- eller styringsaktiviteter som er relatert til navigasjon i læringsressursen, som gir kontroll over visning og avspilling av denne, f.eks. ved å kunne styre animasjonen frem og tilbake med kontrollknapper.

Didaktisk interaksjon som tilbyr kontekstrelatert dialog og interaksjon på brukerens initiativ, f.eks.

- relatert til spørsmål og tilbakemelding
- til å kunne foreta innstillinger
- bli stilt overfor ulike valg som vil influere på presentasjon av innhold, behandling av data, valg av modell m.m.

[...] det er ingen enkle kriterier for å måle hvor vidt de potensielle mulighetene for aktivitet, valg, påvirkning, styring, kontroll, manipulasjon, tilbakemelding og dialog, er tilstede. Dette gjelder også hvordan disse mulighetene vektlegges i applikasjonen og hvor godt synlige de er for brukeren. Valghyppighet, antall valg, konsekvenser av valg og type tilbakemelding er eksempler på kriterier som kan legges til grunn for å beskrive graden av interaktivitet. [...] hvordan informasjonen tilbys, hvorvidt brukeren kan produsere egen informasjon via input og hvor følsomt mediet er til å respondere på valg.” (Cornelia Brodahl i <https://home.uia.no/cornelib/animasjon/matematikk/animasjonsdidaktikk/hovedsider/interaktiv.htm>; lesedato 15.04.20)

“Truly interactive, constructive hypertext proposes choices in such a way that what happens in the viewing causes both the shaped form and the available choices to change. The interaction that hypertext aspires to is its own reshaping, an interaction some may see as its own overturning.” (Joyce 1995 s. 206)

Noen former for interaktivitet involverer ikke bare teknologien og den enkelte bruker, men mange brukere via tekniske apparater. I en anmeldelse av dataspillet *Singstar PS3* (2007) stod det: “Du kan koble til et Playstation Eye-kamera og ta opp bilder og videoer som du senere kan sende inn og få vurdert av Singstar-fellesskapet på nettet” (*Aftenposten* 7. desember 2007 s. 11). Dette er en form for

interaktivitet som krever mye teknikk, men også menneskelig vurderingsinnsats. En annen form for interaktivitet foregår i rollespill på Internett.

To franske nettekspertter krever at et interaktivt system alltid skal tilby hjelp hvis noe ved programmet svikter/blokkeres (Desmet og Zeyl 1997 s. 82).

Espen Aarseth har skrevet dette om vagheten i begrepet interaktivitet: "Problemet med "interaktivitet" er at det kan bety alt mulig, fra avanserte systemer med kunstig intelligens til noe som ganske enkelt er tilgjengelig digitalt istedet for på papir eller andre måter. Det er i den siste betydningen det er mest vanlig å (mis)bruke ordet. Egentlig impliserer ordet en form for likeverdig samarbeid mellom to selvstendige parter, men det er jo ikke tilfelle når et menneske bruker en datamaskin på en eller annen måte. Derimot er det tilfelle når to mennesker snakker sammen, eller når vi f. eks. leker med en hund. Men ekte interaktivitet kan altså (foreløpig) ikke oppnås bare ved hjelp av teknologi. Siden begrepet er så uklart og misbrukt, er det bedre å bruke mer nyanserte og presise begreper som beskriver det samme.

Her er noen alternativer:

Produktets oppførsel:

Kan være statisk (uforanderlig) f.eks. teksten *Peer Gynt*, enten den er på skjerm eller på papir

eller dynamisk:

Skiftende (elementer skifter plass) som et kaleidoskop eller en kortstokk

Uforutsigbar (nye elementer dukker opp) som i et dataspill

Brukerens muligheter:

- full tilgang på alt (gjennom f.eks. søkesystemer)

- betinget tilgang (visse krav må være oppfylt) i et dataspill må du løse en oppgave for å kunne gå videre til neste.

Brukerens tillatte aktiviteter:

Tolkende f.eks. lesning av vanlig tekst/bilder)

Utforskende (brukeren må velge mellom forgrenende stier) som i en hypertekst

Omformende brukeren kan velge mellom ulike perspektiver på stoffet, og tilrettelegge det

Med-skapende brukeren legger til egne deler, som andre brukere kan lese

De produktene eller tjenestene som vi kaller interaktive, fordeler seg ulikt i forhold til disse kriteriene, og det vil derfor ofte være stor forskjell fra et produkt til et annet. Noen “interaktive” fenomener har mer til felles med bøker og filmer enn med andre digitale produkter.” (Aarseth 1997c)

“Ved å se interaktiviteten i ulike digitale tekster i forhold til grad av dialogisitet og grad av hypertekstualitet får man på en oversiktlig måte innlemmet mange av de mest sentrale variablene i tidligere kategoriseringsforsøk. [...] Når det gjelder mellommenneskelig interaksjon via datamediet, er ikke dialogdimensjonen problematisk, men for menneske-maskin-kommunikasjon blir det jo alltid snakk om simulering. [...] grader av dialogisitet både innen den reelle og den fiktive, preprogrammerte kommunikasjonen. Flere forskere setter som krav at dialogisitet skal være et trekk ved en interaktiv tekst, og noen av de enklere definisjonene av interaktivitet velger dette aspektet som det eneste og avgjørende kriteriet: “interactivity is the capability of (...) communication systems to “talk back” to the user, almost like an individual participating in a conversation” (Rogers, 1986: 4). Aarset er skeptisk til denne sammenstillingen. Han synes at den implisitte språklige koplinga mellom det å samhandle med andre mennesker og det å bruke en maskin er tvilsom. Den antyder at maskinen har menneskelige kvaliteter, og at datamaskinen er et individ (Aarseth 2000:37). Her vil jeg hevde at Aarseth tar dette for bokstavelig, og at vi må se dialogmetaforen som en hjelp til å beskrive den kommunikasjonen som foregår i lesinga av digitale tekster. [...] Dialogisitet i interaktive tekster kan beskrives mye ut fra de samme aspekt som vi kjenner fra analoge samtaler, og spesielt gjelder dette muligheten for tilbakemelding. Siden mange av de datamedierte samhandlingsformene, særlig på CD-rom-tekster, er simulerte og preprogrammerte, må det nødvendigvis bli snakk om grader av dialog. Hvor sterk er *opplevelsen* av å være i en reell samhandling med noen? Enkelte forskere vil også mene at følelsen av en viss samtidighet her er viktig, at man får så rask tilbakemelding at man føler at “den andre” er til stede der og da. Avbrytelsesmuligheter bygger også opp om følelsen av samtidighet.” (Otnes 2001)

“Det er særlig to aspekt som er aktuelle når det gjelder dialogisitetsdimensjonen. Det ene er formen på tilbakemeldingen til brukeren, og det andre er brukers mulighet for kontroll og innflytelse på framdriften av teksten. Kvaliteten på responsen til brukeren er viktig. Hvordan reageres det på brukers initiativ? Gis det for eksempel konstruktiv tilbakemelding på de ulike innspillene (som oppfølgingsspørsmål, kommentarer og lignende), eller er det mer automatiserte reaksjoner? [...] Videre er følelsen av en viss symmetri i kommunikasjonen av betydning. Om brukeren har påvirkningsmuligheter og medansvar for framdriften av teksten, er avgjørende for graden av dialogisitet. Vi ser at det blir snakk om et kontinuum, der høy grad av medskapning blir stående lengst ute på den ene siden. Vi ser også at menneske-maskin-kommunikasjon her vil gli gradvis over i mellommenneskelig, datamediert kommunikasjon. Det avgjørende i en beskrivelse av

dialogisiteten i en tekst blir med andre ord hvordan aktivitetene foregår, om brukeren er konstruktør av mening, eller bare respondør. På samme måte som man i samtaleforskning, blant annet rundt klasseromssamtaler, snakker om monologiske og dialogiske samtaler (Dysthe 1995), kan det her være relevant å operere med monologisk og dialogisk interaktivitet.” (Otnes 2001)

“Hypertekstualitet er en måte å strukturere og forbinde informasjon på i form av aktive henvisninger som bringer brukeren fra en informasjon til en annen i den rekkefølgen brukeren selv bestemmer. Leseren lager seg sin egen vei gjennom stoffet og har større innflytelse på resepsjonen og tekststrukturen enn i ikke-hypertekstuelle tekster. I mange interaktive tekster vil en hypertekstuell struktur være til stede i og med at brukeren aktivt kan velge mellom flere alternativ, klikke på pekere og slik komme seg videre i teksten. Brukerens muligheter for egne veivalg og navigeringer gjennom stoffet vil derfor stå sentralt i en beskrivelse av interaktive tekster, og brukeren mulighet for kontroll over og påvirkning på tekstens komposisjon blir av betydning. Noen av de enklere definisjonene av interaktivitetsbegrepet bygger faktisk hovedsakelig på slike hypertekstuelle trekk:

1. Interaktivitet betyr i korthet at hver enkelt bruker i stor grad kan finne sin personlige innfallsvinkel til en informasjonsmengde (Maartmann-Moe 1992: 148).
2. Interaktivitet er brukeren (eller datamaskinens) evne til å styre en hypermediepresentasjon både ved å velge det materialet som skal presenteres, og ved å påvirke måten materialet blir presentert på (Norsk dataordbok 1997).

Når det gjelder mulighetene for egne veivalg og navigeringer, er det flere moment det kan være interessant å se nærmere på. Rent kvantitativt er det relevant å kartlegge hvor mange veivalg det er i løpet av hele teksten, og hvor hyppig de inntreffer i leseforløpet. Like viktig er det å studere hvor mange valgmuligheter man har i hver valgsituasjon. I digitale tekster for voksne vil det ofte være flere og mer avanserte valg enn i digitale tekster for små barn. Det kan bli ganske komplisert med stor valgfrihet, og iblant kan man rett og slett miste oversikten og gå seg vill. Men på den andre siden er det også slik at en større grad av valgfrihet gir en sterkere følelse av innflytelse og påvirkningskraft. I preprogrammerede tekster vil dette selvfølgelig være fiktivt og konstruert, men en god programmerer kan likevel klare å gi følelsen av “en uendelig database” og en tilnærmet reell valgfrihet. Om det gir større leseutbytte og innsikt generelt er en annen sak.” (Otnes 2001)

“Man kunne kanskje hevde at vi ikke trenger interaktivitetsbegrepet når vi like gjerne kan operere med begrepene hypertekstualitet og dialogisitet. Men det er kombinasjonen av disse to dimensjonene som blir interessant når man skal beskrive interaktive tekster. Vi har sterkt dialogiske tekster som ikke er hypertekstuelle, og vi har hypertekster med svært liten grad av dialogisitet. Disse to dimensjonene sett under ett gir oss behovet for et samlende begrep, interaktivitetsbegrepet. Til tider

kan visse variabler i de to dimensjonene overlappe hverandre. Både i det hypertextuelle og i det dialogiske er det for eksempel snakk om kontroll og påvirkningsmulighet (i henholdsvis valgmuligheter og responsmuligheter).” (Otnes 2001)

Hovedvariabel: hypertextualitet:

Undervariabler	Beskrivelse	Vurdering
Valghyppighet	Hvor ofte er det muligheter for brukeren å velge (stoff, leseforløp, etc.) i løpet av hele teksten.	Er det for mange/få valgsituasjoner? Blir brukeren aktivisert for mye/lite? Hvordan virker valghyppigheten inn på helhet, komposisjon, mening, konsentrasjon?
Valgmengde	Hvor mange valgalternativ er det ved hvert veivalg? Kan du bare velge mellom gitte valgmuligheter, eller kan du selv bidra med egne tekstelement? (Jfr. [Michael] Joyce’s utforskende og konstruerende hypertexter)	Er det en følelse av reelle valg?
Konsekvenser av valg	Hvor store konsekvenser har brukers valg på framdriften av teksten?	Gir det en <i>følelse</i> av å ha innflytelse på framdriften av teksten (meningen i teksten)? Har brukeren en <i>reell</i> innflytelse?
Struktur og kompleksitet	Er det trestruktur eller vevstruktur? Eller er det bare “tilløp” til hypertextuell struktur? Må man tilbake til en utgangsside for å gjøre nye valg?	Har man følelsen av å kunne gå seg vill? Har man følelsen av en “uendelig database”? Utgjør sidesporene en del av helheten, eller er de irrelevante/ avsporende?

Hovedvariabel: dialogisitet:

Menneske/maskin	Er det menneske-maskin-kommunikasjon eller menneske-menneske-kommunikasjon?	
Tilbakemelding til brukeren	Får brukeren tilbakemelding på sine utspill? Hva slags	Har tilbakemeldingene preg av reell <i>respons</i> (el. er de

	tilbakemeldinger (kommentarer, oppfølgingsspørsmål, reaksjoner)?	mer à la Rafaelis <i>reaktivitet</i> ? Virker tilbakemeldingene motiverende og stimulerende på brukeren?
Symmetri eller asymmetri	Hvem styrer samtalen? Hvem bestemmer distribusjonen? Hvem eier informasjonen? Er det felles ansvar og mulighet for framdrift i tekstskapingen?	Blir brukeren medskapende?
Synkronitet (Samtidighet)	Foregår samhandlingen synkront eller asynkront? Er det mulig for brukeren å avbryte, – eller må han vente til initiativet fra “den andre” er avsluttet?	Er det fruktbart for brukeren at samhandlingen foregår (a)synkront?

(fra Otnes 2001)

Da den amerikanske forfatteren Stephen King skrev romanen *The Plant* (2000), ble teksten publisert del for del på Internett, og King skrev videre på historien etter å ha fått tilbakemeldinger fra leserne på nettet – samt innbetaling av 1 dollar fra minst 75 % av leserne. I andre skriveprosjekter har lesere/brukere deltatt langt mer i skrivningen/konstruksjonen av et verk. Medskriveprosjekter kan omfatte tusener av “forfattere”.

Alle artiklene og litteraturlista til hele leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>