

# EL ANÁLISIS DE LAS INTERACCIONES PSICOLÓGICAS

En: J. R. Kantor y N. W. Smith (1975)

The Science of Psychology: An Interbehavioral Survey. The Principia Press, Inc.

Chapter III, pp. 32-55

Resumen y traducción: Jaime Ernesto Vargas-Mendoza

Ahora que hemos aislado e identificado el objeto de estudio de la Psicología estamos preparados para analizar los detalles. Debemos develar los aspectos que constituyen las interacciones entre los organismos y los objetos. Esto lo llevaremos a cabo tratando seis tópicos, como sigue:

1. El Segmento de Interconducta
2. La Función Estímulo
3. La Función Respuesta
4. El Medio de Contacto
5. El Escenario Interactivo
6. El Sistema de Reacción

## 1. EL SEGMENTO DE INTERCONDUCTA

La vitalidad conductual de un organismo es absolutamente continua, durante todo el tiempo en que el organismo este vivo. No hay un solo momento en el que no esté interactuando con las cosas. Por ello, el fenómeno psicológico debe verse como un continuo conductual y no como brotes que aparecen a los lados de una vara. Aunque este hecho le trae a los psicólogos un serio problema ya que el rigor de la descripción científica siempre demanda la demarcación de una unidad distintiva para la observación fáctica.

Para cumplir con esta demanda incorporamos para nuestra ayuda la idea del segmento conductual. Si pensamos en la actividad continua de un organismo como una línea, entonces podemos imaginar que la cortamos en partes o segmentos. Cada segmento representa una de las más simples unidades analizables del evento interactivo. Se conforma por un estímulo simple y su respuesta correlativa (vea la Figura 4).

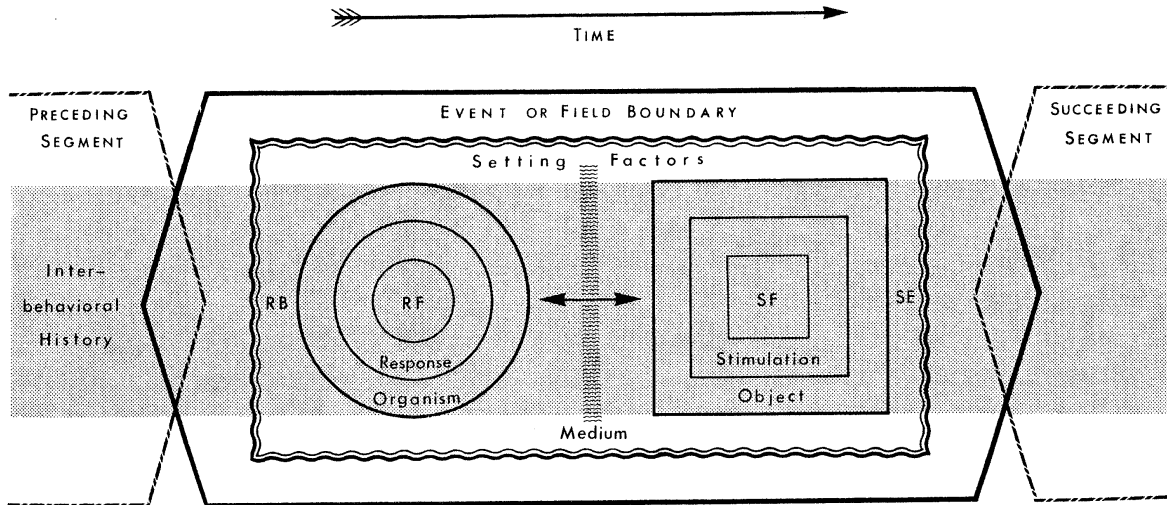


Fig. 4. Behavior Segment (or Unit Psychological Event)  
 RB = Reactional Biography; RF = Response Function;  
 SE = Stimulus Evolution; SF = Stimulus Function

Los estímulos y las respuestas son factores recíprocos dentro de un segmento conductual. No puede ocurrir uno sin que ocurra el otro. Probablemente la mejor manera de describir una respuesta sea decir que es algo que el organismo y el objeto estímulo hacen respecto de uno y otro. El organismo ejecuta alguna acción o movimiento. El estímulo, por el otro lado, es una acción o una operación ejecutada por el objeto con respecto al organismo con el que interactúa. Esta acción del estímulo o estimulación puede definirse mejor como el comportamiento mutuo correspondiente de un objeto dentro de un campo interactivo, junto con la acción ejecutada por el organismo. De manera que la fórmula para cada campo psicológico o interacción sería:

$$S \leftarrow \text{-----} \rightarrow R$$

Imaginémonos a dos personas que boxean un round. Cada movimiento de A corresponde a una acción recíproca por parte de B. De manera que, cada movimiento de A constituye un estímulo para cada acción de B. Note también que cuando las acciones de A estimulan una respuesta en B, los movimientos de B o cambios en su postura sirven como estímulo para otras acciones por parte de A. Este es un ejemplo efectivo de segmentos de conducta en los que una persona interactúa con otra. Toso los campos interconductuales, incluyendo aquellos con respuestas ante cosas y condiciones, estimulan el comportamiento como lo hemos descrito.

A primera vista, puede que se necesite de algún esfuerzo intelectual, el apreciar como los objetos fisicoquímicos, que en su estado aislado se consideran como inertes, ejecutan acciones. Pero debemos entender que cuando tales objetos son parte de un evento psicológico, interactúan con el organismo igual y tanto como el organismo interactúa con ellos.

Lo que tenemos que subrayar aquí es que los segmentos conductuales conforman campos en los que los organismos interactúan con otros organismos y objetos. Los factores o acciones tanto del estímulo como de la respuesta constituyen una simple unidad. Para distinguir entre un campo o un segmento conductual y otro, a veces debemos encontrar conveniente separar primero el factor estímulo, pero igualmente frecuente es que podamos identificar el campo interconductual mediante la localización del factor respuesta.

#### *Las respuestas y los Sistemas de Reacción.*

El dividir un segmento conductual en estímulo y respuesta es solo el principio de nuestro análisis. Ya que la respuesta casi siempre es una actividad complicada, resulta esencial analizar las unidades de acción de las que se compone. Tomemos la respuesta comparativamente simple de ver un afiche. Este comportamiento se puede dividir en una serie de unidades de acción. Involucra posturas, como las que asumimos y mantenemos frente a un cuadro, algunos movimientos para enfocar visualmente al objeto, actividades de estiramiento para devisar todos los detalles, etc. Cuando logramos aislar las más simples unidades de acción que componen la respuesta, le damos un nombre al sistema de reacción y lo simbolizamos como rs. Como podremos ver, los sistemas de reacción, como actividades de un organismo complejo, no son sencillos. Como su nombre lo implica, un sistema de reacción es un hecho conductual complejo, pero es la acción integral más simple de analizar que el organismo ejecuta.

#### *Respuestas Simples y Complejas.*

Cuando examinamos las diversas interacciones de las personas con los objetos que las rodean, encontramos que a veces estas involucran respuestas simples y otras veces respuestas complejas. La diferencia precisa entre estos dos tipos es por completo una cuestión que tiene que ver con el número de sistemas de reacción (unidades de acción) involucrados en cada caso. La respuesta simple es una que consiste de solo un sistema de reacción. Un ejemplo sería cuando una persona retira súbitamente su mano de un objeto caliente que está tocando. En este caso, el objeto caliente ejecuta una función de estímulo simple y unitaria y el individuo responde con un solo sistema de reacción.

En otros casos a una sola función de estímulo le corresponde una respuesta que consiste de una serie de sistemas de reacción. Por ejemplo, un sonido estridente se corresponde con una respuesta múltiple que incluye los sistemas de reacción de voltear rápidamente en la dirección del sonido, identificarlo como un trueno y finalmente, continuar con lo que uno estaba haciendo previamente. Siempre que una respuesta consista de más de un solo sistema de reacción, nos

referimos a ella como un patrón de respuestas. El número mínimo de sistemas de reacción en un patrón de respuestas es de tres: (1) atender, (2) percibir, y (3) ejecutar una acción final unitaria.

#### *Tipos de Patrones de Respuesta.*

Todos los patrones de respuesta consisten de secuencias de movimientos, posturas, cambios en las secreciones, sistemas de reacción verbales y de otros tipos. Aunque estas unidades de acción no siempre se organizan de la misma manera. Cada combinación de los sistemas de reacción, consecuentemente, conforma un tipo diferente de patrón de respuestas.

*Patrones de Respuesta Precurrentes y Finales.* Pongamos como ejemplo el experimento del tiempo de reacción. El total de la interacción en este ejemplo consiste en la ejecución de una respuesta particular ante una señal, la actividad se acaba cuando el sujeto suelta una tecla que aprieta con un dedo. Esta acción de soltar la tecla constituye el acto final de la respuesta. Con él se concluye la interacción particular de la persona con el objeto estímulo.

Sin embargo, antes de que esto pueda pasar, la persona tiene que percibir o diferenciar el estímulo, por ejemplo, escuchar un sonido o ver un color. A esto le llamamos el sistema de reacción perceptual. Luego, ya que el acto de ver o escuchar debe preceder al acto de soltar, lo denominamos como un sistema de reacción precurrente. Pero esto no es todo. El acto precurrente de ver o escuchar depende de otro acto que a su vez le precede. Digamos, que la persona debe prepararse para ver o escuchar, tiene que disponerse para registrar la señal. Así que tenemos otro acto indispensable precurrente. A este le llamamos acto atencional. Entonces, el más simple patrón de respuesta contiene al menos dos sistemas de reacción precurrentes.

Como se podría suponer, entre más complicado sea el patrón de respuesta, incluirá en la fase precurrente varias otras acciones preparatorias, además de los sistemas de reacción de atender y percibir. Con objeto de poder descolgar un mapa de la pared donde cuelga, no solo tengo que prestarle atención y verlo, también tengo que levantarme de mi silla, caminar rodeando la mesa y acercarme a la pared donde está el mapa para finalmente poder descolgarlo de su clavo.

*Patrón de Respuesta Central y Periférico.* Los tres sistemas de reacción (atencional, perceptual, soltar la tecla) que constituyen el patrón de respuesta del tiempo de reacción, podemos considerarlos como el ajuste o la adaptación central que hace el organismo. El término central quiere decir que estas actividades son una parte sustancial de la adaptación o el ajuste. Ahora bien, es posible que en todos los casos las unidades de acción del tipo central se correlacionen con otras actividades que no son definitivamente adaptativas en su carácter. Son estas a las que llamamos reacciones periféricas (reacciones verbales, reacciones afectivas, acomodarse, distenderse, etc.). Para ilustrar este punto, mientras una persona está atendiendo la fuente de la señal puede estar diciéndose a sí misma “lo estoy haciendo bien”, o “espero que nada me distraiga”.

### *Segmentos Conductuales y Situaciones Conductuales.*

Lo que hemos tratado de analizar hasta aquí, son las formas más simples de interacción entre los organismos y los objetos que les rodean. Por supuesto, en la vida real, los patrones de respuesta son mucho más complejos. No obstante, estas interacciones complejas son meramente multiplicaciones y complicaciones de segmentos conductuales simples. Los podemos denominar como comportamientos o situaciones interactivas. Esto de hecho significa que muchos estímulos (funciones estímulo) y funciones respuesta están funcionando en cualquier contacto dado de un organismo psicológico con las cosas o las personas con las que interactúa. Las situaciones conductuales se ejemplifican muy bien mediante circunstancias en las que el estímulo y las respuestas conforman series indeterminadas. Imaginemos la conducta de un cirujano. Aunque el diagnóstico original determine que ciertos actos se hagan con respecto al paciente durante el curso de la operación, varias acciones impredecibles son estimuladas por las condiciones del organismo involucrado. Probablemente todas las adaptaciones complejas ante nuestro medio consistan de situaciones conductuales y no de segmentos de conducta simples.

### *Varios tipos de Segmentos Conductuales.*

Ya que los segmentos conductuales constituyen los datos básicos de la psicología, uno de los propósitos iniciales del psicólogo está en investigar y describir las diferentes formas que estos toman mientras el individuo se ajusta a las cosas que lo rodean. Ya que a lo largo de todo este libro tendremos oportunidad de discutir la mayoría de los tipos más prominentes de segmentos conductuales, no será necesario enumerarlos en este momento. Sin embargo, existen algunos tipos que no necesitaremos hablar de ellos más adelante, por lo que podremos ahora considerarlos como ilustraciones de lo que queremos decir con aquello de que hay diferentes tipos de segmentos conductuales.

### *Segmentos Conductuales de Procesos y de Operaciones.*

Cuando el bateador abanica o golpea la bola, la respuesta consiste en una operación circunscrita claramente demarcada. Otro tipo de objetos no estimulan una ejecución con semejante respuesta definida y determinada. Tales actos son más bien procesos y se ejemplifican con el comportamiento implicado en la solución de un problema matemático o de un rompe cabezas. En estos casos, la persona definitivamente sabe qué hacer, pero la ejecución de su ajuste implica diversas ejecuciones indeterminadas.

### *Segmentos Conductuales Retraídos y Momentáneos.*

Muchas de nuestras acciones se completan en un límite temporal estrechamente circunscrito. Yo deposito mi moneda en la máquina despachadora, presiono la palanca y es todo. El segmento conductual retraído, por otro lado, involucra un procedimiento diferente. Necesita de un tiempo más o menos indefinido para completarse. Tal acción se ejemplifica bien con un gato que es estimulado por el ruido de un ratón para que espere en su agujero hasta que aparezca este.

Con frecuencia es posible que el segmento de conducta retraído al mismo tiempo sea un segmento de conducta tipo proceso.

*Segmentos Conductuales Conscientes e Inconscientes.* Finalmente podemos distinguir entre tipos de interacciones viendo si el individuo esta o no alerta o puede apreciar lo que está haciendo en un momento determinado. Son ejemplos de segmentos de conducta inconsciente, los actos ejecutados mientras uno está dormido. Cuando uno camina o habla estando dormido, uno no está efectivamente consciente de sus acciones y por esa razón no recuerda haber hecho estas cosas. A lo que popularmente se le llama estar en la luna, consiste de conducta inconsciente similar. El lector puede identificar estas interacciones como comportamientos que popularmente se describen como “subconscientes” o “inconscientes”.

## 2. LA FUNCIÓN ESTÍMULO

Ahora debemos estudiar cómo es que el objeto estimulante interactúa con el organismo psicológico. Esta actuación constituye la función estímulo. Cuando el objeto estimulante es otra persona, la función estímulo resulta extremadamente clara. La acción de A, de aventarle algo a B, se corresponde directamente con una reacción defensiva por parte de B. Cuando A se ríe de B, B responde resintiéndose; pero cuando A halaga a B, este se siente complacido y valorado. Con esto podemos observar definitivamente la operación de la función estímulo, ya que prolifera acciones manifiestas. El hecho de que A deliberadamente intente hacer actuar de cierta forma a B, le añade mayor claridad a los ejemplos.

Sin embargo, tal deliberación o intento no tiene importancia respecto a la función del estímulo. La corriente de aire que se desprende de un árbol nos estimula a responder de la misma forma. Más aún, la función estímulo puede estar no conectada con un movimiento visible o acto alguno, pero nos referimos a ella como una acción u operación sobre nosotros igualmente. Toparse en el camino con una rata muerta producirá en una persona X una respuesta de náusea, como, en su caso, ponerse en contacto con una rosa producirá en X una respuesta placentera. El anillo de brillantes en el aparador de la tienda estimulará el deseo de comprarlo. Un 5 sobre el examen del estudiante producirá en él una respuesta depresiva. Sin duda el secreto de esta acción por parte del objeto radica en que es recíproca con la acción por parte del organismo, dentro de un campo conductual. Veamos brevemente como se desarrolla esta reciprocidad.

*Objetos.*

Probablemente podamos apreciar mejor la naturaleza de la función estímulo si estudiamos su origen. Ya que una función estímulo dada siempre está ligada con las actividades de un individuo en particular, es fácil observar cómo algunos objetos adquieren sus funciones estímulo, al estudiar a un niño recién nacido. Cuando la criatura llega al mundo, hay todo tipo de objetos con los que eventualmente entrará en contacto. Pero antes que el niño entre en contacto conductual con algún objeto en particular, obviamente ninguno se hará nada respecto al otro.

Él no tendrá ningún sistema de reacción con respecto al objeto y el objeto no tendrá ninguna función estímulo para él.

Ahora pongamos al niño y al objeto (digamos un gatito) juntos. Debido a que el niño es un organismo que puede moverse y tocar las cosas, acariciará al animal e interactuará con él. Ahora podremos esperar que en cualquier contacto posterior con el gatito, se generara la reacción de acariciar por parte del niño. Supongamos que el gatito arañe al niño. En ese caso, el gatito también tomará la función estímulo de inhibir la reacción de acariciar. En este momento, el gatito se ha convertido en un objeto psicológico (propriadamente dicho), ha tomado al menos dos funciones estímulo. Ahora podremos predecir que bajo condiciones adecuadas, el gatito participará en una u otra clase de situación. Una demostración experimental de este proceso de adición a los objetos de funciones estímulo se encuentra en el experimento del reflejo condicionado de Pavlov.

### *El Objeto Estímulo*

Sin embargo, las funciones estímulo del gatito no funcionan a menos que el niño entre en contacto con él. Aunque ya que el objeto ha adquirido ciertas funciones que operan cuando la interacción ocurre, ahora podemos hablar del gatito como un objeto estímulo. Obviamente cualquier cosa puede convertirse en un objeto estímulo, si mediante estas interacciones se desarrollan una o más funciones estímulo.

### *Funciones Estímulo Desarrolladas bajo Tres Diferentes Condiciones*

Repetimos, los objetos adquieren funciones estímulo específicas mediante los contactos que tienen los organismos con ellos. No es sino hasta que esos contactos ocurren, que los objetos pueden tener algunas funciones estímulo para individuos en particular. Ahora debemos señalar que hay diferentes condiciones bajo las cuales se originan las funciones estímulo. Estas diferentes condiciones hacen surgir lo que son en realidad tres distintos tipos de funciones, a las que llamaremos como sigue:

1. Funciones estímulo Universales
2. Funciones estímulo Individuales
3. Funciones estímulo Culturales

*Funciones estímulo Universales.* De todas las funciones estímulo, las universales son las más simples. Cuando un objeto caliente estimula a una persona, ésta inmediatamente retira su mano. Este es un buen ejemplo de una función de estímulo universal. Tales funciones de estímulo se basan (a) en las características o propiedades naturales de las cosas, y (b) en la constitución biológica del organismo reaccionante. Ya que un organismo se constituye anatómicamente de una estructura celular protoplásmica, resulta sensible a ciertas propiedades naturales de las cosas. Las funciones de estímulo universales operan en las interacciones tanto de animales humanos como de infrahumanos, de ahí es que se les llame como universales. Ahora ¿qué tipo de contacto entre el organismo y el objeto se necesita para que este último adquiriera una función de estímulo

universal? Ciertamente, no necesitará una serie complicada de interacciones. Desde la primera vez que los dos entran en contacto, la relación psicológica quedará establecida.

*Funciones estímulo Individuales.* A y B entran en contacto con cierto tipo de roca. El mismo objeto estimulará a cada uno para ejecutar una clase diferente de respuesta. Mientras A es estimulado para recogerla y lanzarla, B es promovido a preservarla y añadirla a su colección. En el caso de cada persona, el objeto tiene y lleva a cabo una función de estímulo de tipo individual y privada. Es claro que aquí la función estímulo no depende de las propiedades naturales, ni del objeto ni de la persona. Así que, en estos casos, tiene que depender de experiencias privadas previas, del individuo con el objeto en cuestión. El coleccionista de nuestro ejemplo ha desarrollado el gusto por ciertas rocas. Por esa razón las valora de una forma que no sucede con otras personas. Es debido a este criterio de experiencias previas con las cosas, que podemos explicar que haya objetos que nos estimulen el gusto, el disgusto, el amor, el conocimiento, la comprensión y otras reacciones vinculadas a personas en particular.

*Funciones estímulo Culturales.* La característica fundamental de las funciones estímulo culturales está en que estas corresponden con respuestas similares para conjuntos o grupos de individuos. Los objetos en los que residen estas funciones estímulo se corresponden con funciones respuesta compartidas. Se ejemplifica bien esto, con la manera contrastante y diferente en que reaccionarán los miembros de diferentes grupos sociales ante los puercos o ante las vacas.

Las funciones estímulo culturales surgen mediante un proceso al que llamaremos institucionalización. Es decir, grupos de personas responden a cierto objeto de una manera común, que hacen de esa cosa, una institución. Se trata de un proceso de desarrollo social. Todas las funciones estímulo costumbristas, lingüísticas, religiosas y políticas, surgen mediante un tipo muy definido de interacción común o social, entre las personas y las cosas.

#### *Clases de Funciones Estímulo.*

Las funciones estímulo tienen en común en que todas se corresponden con las respuestas. Pero bien pueden diferenciarse sobre la base de (a) donde se localizan, (b) que tipo de cosas las poseen, (c) cómo llegan a conectarse con los objetos, (d) su precisa correspondencia con las funciones respuesta, y € si son o no son observables. Las siguientes seis clases de funciones estímulo abarcan los tipos principales:

1. Funciones Primarias y Accesorias
2. Funciones Directas y Sustitutas
3. Funciones Endógenas y Exógenas
4. Funciones Unitarias y Múltiples
5. Funciones de Ajuste y Auxiliares
6. Funciones Aparentes e Inaparentes



*Funciones Primarias y Accesorias.* Mientras estudiamos el tipo universal de funciones estímulo, observábamos que ellas y sus correspondientes funciones respuesta se basan en las cualidades prístinas de los objetos. Las funciones estímulo inherentes a un objeto sobre estas bases, les llamamos funciones primarias. Estas contrastan con las funciones estímulo que provienen de un proceso de condicionamiento. En una reacción condicionada se puede lograr que un objeto adquiriera la función que originalmente tenía otro objeto. La función de estímulo residiendo en un pedazo de carne, que se correlacionaba con una respuesta salival secretoria, se puede hacer que la despliegue el sonido de una campana, si este sonido entra en contacto con el organismo varias veces en conexión con la carne. Una función estímulo de este tipo le llamamos “accesoria”.

*Funciones Estímulo Directas y Sustitutas.* En nuestra descripción de la conducta abierta señalamos que la persona siempre está en contacto directo con el objeto ante el cual se ajusta o adapta. La función estímulo de tal objeto funciona directamente en el sentido de que interactúa contiguamente con la función respuesta, en un acto. En un objeto de estos hay inherente una función de estímulo *directa*.

Consideremos ahora la función de estímulo de un objeto que solo indirectamente interactúa con la función respuesta del objeto de la que es inherente, pero que interactúa directamente con algún otro objeto. Las marcas del calendario no me estimulan a hacer nada con él, más que a mirarlo. Más bien me estimulan para ir a alguna parte o para llamar a alguien por teléfono. Tal función de estímulo no inherente en el objeto ante el que me ajusto primariamente, residente en algún otro, es la función de estímulo *sustituta* típica.

*Funciones Estímulo Endógenas y Exógenas.* Las funciones estímulo endógenas residen en las acciones y condiciones psicológicas y biológicas del individuo. El estímulo para buscar algo de comida puede estar localizado en las condiciones biológicas de nuestro estómago. Igualmente, la respuesta de ir al dentista es provocada por una función estímulo residente en un diente doloroso.

En contraste, las funciones exógenas están en todo tipo de objetos que son obviamente diferentes al individuo mismo y sus acciones. Por ejemplo, X puede no darse cuenta del alimento, hasta que escucha el sonido de la campanilla que anuncia la cena.

*Funciones Unitarias y Múltiples.* Todos los estímulos que hemos descrito hasta ahora han sido inherentes exclusivamente a un solo objeto, cualidad o condición. A todas estas funciones les llamamos funciones unitariamente inherentes. Pero hay otras formas. No decidimos que correr sea nuestra mejor opción, hasta que no somos atacados por varias personas al mismo tiempo. Aquí, el estímulo se localiza en una pluralidad de objetos. Esta es una función del tipo inherente múltiple.

*Funciones Estímulo de Ajuste y Auxiliares.* Qué clase de función estímulo de ajuste (adaptativa) sea, queda sugerido por la naturaleza adaptativa de las interacciones psicológicas. Estas hacen que uno se ajuste o adapte a un objeto. Por el otro lado, el principio de las funciones

auxiliares es que ellas acompañan al estímulo de la adaptación. Tanto la adaptación como las funciones estímulo auxiliares se ejemplifican bien en el caso de las reacciones del lenguaje. Cuando alguien dice “miren ese edificio”, su respuesta es simultáneamente provocada por el edificio en cuestión (estímulo de ajuste) y por lo que alguien dice (estímulo auxiliar). Al denominar al estímulo edificio como función de ajuste, estamos indicando que la interacción es preponderantemente centrada en él y no en la acción lingüística.

*Funciones Estímulo Aparentes e Inaparentes.* Concluimos nuestra clasificación de las funciones estímulo con un par de tipos contrastantes casi obvios. Cuando me siento estimulado a decirte algo, aunque no me lo preguntes, definitivamente puedo señalarte como la localización de las funciones estímulo que provocan mi respuesta. En otras palabras, la función estímulo es bastante aparente y definitiva. Por el otro lado, cuando repentinamente me pongo a tararear una melodía, no puede decir qué me hizo o me estimuló para ejecutar tal acción. El efecto que tienen sobre mí, funciones estímulo inaparentes, puede resultarme difícil de rastrear.

### 3. LA FUNCIÓN RESPUESTA

En los eventos interaccionales o interconductuales, donde los organismos y los objetos estímulo se encuentran en una reciprocidad exacta, la función respuesta alcanza una prominencia equiparable a la de la función estímulo.

De la misma manera que en el caso del estímulo, en donde el factor básico no es el objeto sino su función, así en el caso de la respuesta lo que cuenta es la función respuesta. El mismo movimiento o acto de recoger un objeto enarbolaba las funciones de, simplemente hacerlo a un lado del camino donde estorba y la de lanzárselo a alguien.Cuál de ellas será la que funcione, dependerá de varios factores disposicionales y de la naturaleza del evento interconductual completo (o segmento conductual). De la misma manera, diferentes respuestas pueden enarbolarse funciones equivalentes. La función aditiva de la aritmética puede realizarse progresando hacia arriba o hacia debajo de las columnas de números o haciendo uso de una calculadora.

Excelentes ejemplos de funciones respuesta se pueden encontrar en la interconducta de hablar. En todas las expresiones metafóricas como “echarse un coyotito” o “alcanzar el tren”, distinguimos la gran diferencia entre el ajuste de la respuesta y las configuraciones de las acciones verbales.

### 4. EL MEDIO DE CONTACTO

Los eventos naturales ocurren solo bajo condiciones particularmente definidas. Para que cualquier interacción psicológica pueda ocurrir resulta esencial que el organismo pueda entrar en contacto con el objeto estímulo. En ausencia de luz no podemos ejecutar ninguna reacción visual ante las cosas. Sin el medio luminoso no podemos distinguir, escoger, gustar o reaccionar de alguna otra manera a los colores, los brillos, las formas visuales o a otras características ópticas de los objetos. Igualmente, para poder reaccionar a los sonidos, debe estar presente un medio de ondas. Ya que

estas ondas de aire y rayos de luz son la manera para ser estimulados y poder emitir respuestas, nos referimos a ellos como medios de contacto.

Por supuesto, existen varios tipos de medios de contacto: la Luz y las ondas de aire median los contactos de las interacciones ejecutadas cuando el organismo y los objetos se localizan, distanciados uno de otro. Otra forma de medio distante consiste de partículas gaseosas que deben provenir de los objetos olorosos hacia el organismo cuando lleva a cabo comportamientos olfativos.

Además de los medios distantes hay una larga serie de medios próximos funcionando cuando el organismo y sus objetos estímulo no se encuentran separados en el espacio. Para interactuar con las propiedades de sabor de las cosas debemos tener contacto químico inmediato con ellas. Las reacciones de sabor son entonces mediadas por soluciones líquidas de varios tipos. Por supuesto, para ejecutar reacciones táctiles el organismo debe tener contacto inmediato con los objetos estímulo. El medio para el dolor es aún de naturaleza más íntima. Debe haber algún cambio definitivo en los tejidos relacionados, como una presión inusual, un piquete, una cortada o una maceración.

## 5. EL ESCENARIO INTERACCIONAL

“Qué bien se porta este hombrecito”, es el juicio que emite una viejecita sobre el muchacho que observa tan atento ayudando a su hermanito a incorporarse a la palomilla de amigos en su marcha hacia la poza donde van a nadar. ¿Pero podría ella verlo sin que a ella la vean? ¿Qué conjunto de reacciones diferentes provocará el pequeño hermanito estando fuera del rango de la observación crítica? ¿Una buena regañada de parte de su hermano o alguna expresión de resentimiento por no dejarlo hacer lo que quiere? Es grande la diferencia en el comportamiento psicológico, dependiendo de lo que nos rodea y conforma nuestro escenario interaccional.

Este ejemplo nos permite ilustrar que la función estímulo, la respuesta de una persona y el medio de contacto, con todo, todavía no nos dicen la historia completa del evento psicológico. El escenario o el contexto de la interacción debe añadirse como otro factor más. Constituye una condición esencial bajo la que ocurre el evento psicológico. Sabemos que el organismo es capaz de ejecutar una amplia variedad de respuestas ante las cosas. También que los objetos están dotados con diversos tipos de funciones estímulo. El que en un momento dado se pongan en operación algunas de ellas, dependerá del contexto de la interacción.

El escenario de un evento psicológico puede producir su efecto primordial sobre una o más de tres características de un evento psicológico. Puede condicionar sobretodo (1) al objeto estímulo, (2) al individuo reactivo, o (3) a la interacción en su conjunto.

- (1) Primero, imaginemos el escenario que afecte más particularmente al objeto estímulo. Ponga dos cuadrados iguales de papel rojo, uno sobre un fondo negro y el otro sobre

un fondo blanco. Usted sentirá los diferentes efectos que le causan los diferentes escenarios, ante el mismo objeto coloreado.

- (2) Entre los mejores ejemplos de la operación de los escenarios interaccionales sobre el individuo, están los que provienen del ámbito de la higiene personal. Que enorme diferencia hacen la fatiga, la somnolencia o la enfermedad, en la manera en que apreciamos las cosas o en la prestancia con la que reaccionamos a ellas. Es una verdad proverbial que la vida tenga un aspecto pesimista para quien padece de una mala digestión. Más aún, a nadie le falla observar que, cuando uno se siente bien, el mundo se torna color de rosa.
- (3) Efectos del ambiente sobre el total de las interacciones psicológicas nos vienen en gran cantidad mediante anécdotas como la que contamos cuando empezamos esta sección. La presencia o ausencia de ciertas personas hacen enormes diferencias sobre los eventos psicológicos. Igualmente, nuestras interacciones con el mismo objeto varían de acuerdo con que estemos en una iglesia, en el bosque o en la calle. Alguna vez William James escribió: “A mi hijo le da miedo su perrito. Que se vaya a meter a su cuarto cuando ya se encuentre acostado y se hayan apagado las luces”.

## 6. EL SISTEMA DE REACCIÓN

### *Dos tipos de Factores en un Sistema de Reacción*

Ahora es tiempo de analizar apropiadamente las unidades de acción. Pero antes de hacerlo debemos reiterar una vez más que cualquier cosa que el organismo haga, cualquier tipo de acción, sin importar cual, esa acción constituye la operación del organismo completo. Sin embargo, cualquier acto específico puede analizarse fraccionándolo en una serie de acontecimientos componentes. Hay dos guías para este análisis. En primer lugar, tenemos una serie de factores en el total del acto sobre la base de la organización estructural del organismo. Esto es, podemos señalar la contribución de, o la parte que juegan, las características biológicas del organismo en el total de la unidad de acción.

En segundo lugar, aislamos una serie de factores que representan la interconexión histórica entre el organismo completo y los objetos en la interacción. En comparación con el primer conjunto de elementos de la acción, este conjunto es, desde el punto de vista biológico, más ecológico que estructural y adicionalmente representa componentes más distintivamente humanos y culturales. Veamos a que nos referimos.

### A. FACTORES BASADOS EN LA ESTRUCTURA BIOLÓGICA

1. Acción muscular
2. Acción neural
3. Acción glandular
4. Acción del receptor
5. Acción del efector
6. Acción del esqueleto
7. Acción de los tendones
8. Acción de la piel

## B. FACTORES BASADOS EN LA RELACIÓN DEL ORGANISMO CON LOS OBJETOS

1. Acción discriminativa
2. Acción atenta
3. Acción emocional