

Universitat de València
Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació
Departamento de Filología Española



VNIVERSITAT DE VALÈNCIA

LENGUAJE COLOQUIAL Y VIDEOJUEGOS EN LÍNEA.

**EL CASO DE LOS MOBA: HACIA UN NUEVO TIPO DE
COMUNICACIÓN DIGITAL**

Tesis doctoral

Programa de doctorado en Estudios Hispánicos Avanzados

Presentada por:

Sara Badia Climent

Director:

Dr. Salvador Pons Bordería

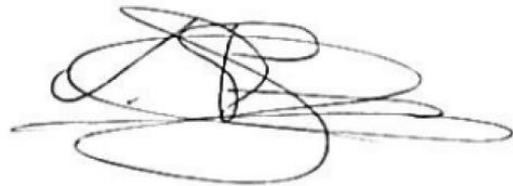
Valencia, mayo 2023

D/Dña Salvador Pons Bordería, Catedrático del Dpto. de Filología Española de la Universitat de València

CERTIFICA:

Que la presente memoria, titulada “Lenguaje coloquial y videojuegos en línea. El caso de los MOBA: hacia un nuevo tipo de comunicación”, corresponde al trabajo realizado bajo su dirección por D/Dña. Sara Badia Climent, para su presentación como Tesis Doctoral en el Programa de Doctorado en Estudios Hispánicos Avanzados de la Universitat de València.

Y para que conste firma el presente certificado en Valencia, a 4 de mayo.

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned above the printed name.

Fdo. Salvador Pons Bordería

MENCIÓN

Esta tesis ha sido posible gracias a la ayuda para la Formación del Profesorado Universitario del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (referencia FPU18/02767) y ha contado con el apoyo del proyecto de I+D *Unidades discursivas para una descripción sistemática de los marcadores del discurso en español* (UDEMADIS, referencia FFI2016-77841-P), financiado por el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad (MINECO) y por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER).

*Dices bien. Anuncio fue
y caso que fuese cierto,
pues la vida es tan corta,
soñemos, alma, soñemos*

[...]

Atrevámonos a todo

Calderón de la Barca (1635: 80)

*La diferencia entre la palabra adecuada y la casi correcta
es la misma que entre el rayo y la luciérnaga*

- Mark Twain

La realidad supera a la ficción. La realidad supera mil veces a la ficción

- Edea, Final Fantasy VIII (1999)

AGRADECIMIENTOS

El principio de acción-reacción explica que frente a un estímulo existe una respuesta. El proceso de elaborar una tesis supone un combate prolongado en el que es necesario mantener una alerta constante para reaccionar a tiempo y volver a levantarse tras cada golpe. Sin embargo, en esta guerra no he peleado nunca sola y siempre he podido encontrar *la espada, el arco o el hacha* de todos aquellos que a lo largo de estos años han supuesto el aliento para continuar un día más. Espero con estas líneas sea capaz de mostrar mi más profundo agradecimiento a cada una de las personas que me han acompañado y han contribuido a que esta tesis sea posible.

En primer lugar, debo y quiero agradecer a Salvador Pons Bordería, mi director de tesis, la oportunidad que me dio aquella mañana (y aquella cerveza) de junio cuando me propuso continuar mi camino en el mundo académico. Desde entonces, más que un director, ha sido un padre académico, un *sensei*, un amigo que ha guiado mis pasos (y mis impulsos) por una senda que nunca había soñado y que muchos habían *predicho* que nunca sería capaz de alcanzar. Gracias por confiar en mí cuando yo no lo hice, gracias por enseñarme día a día, gracias por estar a mi lado siempre. Gracias por no haber tirado la toalla conmigo y darme todo ese cariño y apoyo que solo tú puedes transmitirme.

También, a todos los profesores que me han acompañado en alguno de los tramos de este viaje. A todos vosotros os debo a partes iguales conocimiento y apoyo. Sin vosotros, este trabajo no hubiera sido posible: Virginia, M.^a José, Mercedes, Cristina, Ana, Teresa, Milagros, Echenique, Adrián, María, Antonios, Pepi, Jaume, Nuria, Ricardo, Rafael, David, Luz, Montse, Carles... En especial, quiero darle las gracias a Marta y a Julia, pues gracias a ellas y a sus clases empezó esta idea loca que con estas líneas ve, por fin, su realización material.

De igual modo, quiero agradecer a cada uno de mis compañeros de doctorado, los que fueron y los que son, por haber compartido esta guerra y haber hecho el camino más llevadero: Alejandra, mi diva; Guadalupe, la que me mostró la senda; Tomás, mi nene argumentativo; Danny, mi gran analista sentimental; Carlos, el prosodio danzarín; Sandra, la multimodal por excelencia; Adrià, mi aproximativista; Elena, aquella que nunca *trunca* su cariño y Shima, el referente que cualquiera quisiera tener como hermana académica. Gracias por vuestras risas, por vuestro apoyo, por ser como sois; ojalá el camino que nos espera me permita siempre contar con vuestra presencia.

En este mismo lugar, la universidad, conocí a gente maravillosa que también me acompañaron parte de este recorrido: Alma, una de las personas más sensatas y emotivas que conozco; Maite, alegría y saber de afrontar las cosas; Cristina, compañera de frikadas y pasión por la educación justa; Paula, la policía filóloga más loca que he conocido; Pablo, quien consigue sacar una sonrisa con sus historias; y Olga, que siempre me ha descubierto nuevos lugares. También a Quiti, la bailarina *rupestre* y a Mar, la criminóloga filóloga más criminal de toda Valencia.

Pero yo no hubiera llegado hasta aquí si no hubiese sido por todos los maestros y profesores que nunca dejaron de enseñarme: Maribel, Noemi, Rafael, Hortensia; mis maestros de la escuela y a los que recuerdo con todo el cariño que la melancolía por la infancia me permite; plantasteis una semilla en mi corazón de la que aún hoy sigo recogiendo frutos. A todos mis profesores de instituto; todos vosotros fuisteis los cimientos sobre los que he podido construir un conocimiento y saber del que aún no sé, muchas veces, si soy digna: Diego y Dolores, porque sin *historia* no somos nadie; Enric y María José, por darme la claridad de los números; Gema, por tu mayéutica y tu filosofía de vida; David, por la química y la física; Raquel, por iniciar mi camino en la informática; Alicia, por enseñarme a tender puentes; Mercedes, por darme la llave para salir de mis fronteras lingüísticas y, en especial, Paula, porque nunca he olvidado tu comentario en mi último examen (y te juro que he intentado cumplirlo cada día de mi vida). También a los Pacos, grandes adalides tanto de mi lengua

materna como de las decisiones importantes; nunca me he sido más *creyente* de nadie. Y a Carmen, cualquier comentario se quedaría corto para todo lo que tengo que agradecerte, pero, Gorgona, por tu cultura y saber tanto de las lenguas clásicas como de la vida, por haber estado ahí siempre.

Este recorrido a través de la lengua y literatura española, sin embargo, tiene tres culpables a las que debo dedicarles, necesariamente, un párrafo aparte. Bea, aunque nunca me diste clase propiamente, fuiste un modelo a seguir que me enseñó a sonreír siempre, pasara lo que pasara y a amar cada palmo de literatura (y comentario de texto); ojalá habernos puesto aquel traje. Vanessa, no tengo palabras para expresar todo lo que te debo y todo lo que aprendí contigo: pasión por la literatura, amor por la lengua (y la sintaxis) y, lo más importante, esperanzas en mí misma. Nuestros caminos se separaron, pero no hay día que no agradezca cada minuto de clase que me diste, cada palabra y, *sobre todo*, cada corrección. Por último, la gran *criminal*, la autora de que un día se me ocurriera estudiar Filología Hispánica: Anabel. Contigo empezó todo, el origen *sin intención*. Me enseñaste a dar mis primeros pasos por la poesía y por el mundo académico. Contigo aprendí a escribir propiamente; las buenas maneras. Pero, especialmente, contigo aprendí (y aprendo) que no hay oscuridad sin luz. Gracias, siempre, por todo.

Asimismo, en ese camino de formarse a una misma que nunca termina, quiero hacer mención a la gente de mi club de *karate*, ya que han sido uno de los pilares emocionales que me ha mantenido a flote tanto en las horas bajas como en las altas desde que empezó esta tesis. A todos y cada uno de mis compañeros: Raúl y Pablo, Fernando y Teresa, Guillem, Sara y Lola, Blanca, Carla y Mar; Iván y Dani; Pablo, Christian y Gonzalo; Clara, Marco, Leo; José María y Lluís, Rafa y Vicent B.,... Pero, en especial, quiero nombrar a Tico, el *super veterano* y una de las personas que me demuestra que, sin importar la edad o la dificultad, todo se puede; a Dani, un grandísimo *sempai*, informático y compañero de frikadas; Sergio, a quien *una proposición decente* no le achanta; a Santi, gran profesor, escritor y mejor *kohai*; Carla, por demostrarme el poder de *querer* algo; Miguel, por compartir a partes iguales pasión y compromiso; Elena y Lara, por ser esas *semillas del mal* tan necesarias. Y a Alicia, por su esfuerzo por contagiar esa alegría que nunca nadie debería perder y, en particular, por aquellas palabras en ese momento tan difícil.

La *palma*, sin embargo, se la llevan dos personas que, a partes iguales, marcaron un punto de *no retorno* en mi vida; esos que permiten medir el tiempo y los sentimientos. Pedro, eres esa clase de persona que, sin querer queriendo, se hace un hueco en uno de los rincones en los que el alma toma forma. Gracias por enseñarme a resistir y a no mostrar flaqueza, sea cual sea la circunstancia (si fuera fácil, se llamaría fútbol). Gracias por dar luz a este camino. Gracias por dejarme ser. Y a ti, Sonia, porque conocerte fue la causa de entender que la pasión por lo que quieres va más allá del propio *yo*. Gracias, por dejarme ver tu dedicación, entusiasmo y efusión por este arte marcial. Gracias por enseñarme que siempre se debe «persistir, insistir, resistir y nunca desistir». Por demostrarme que, aun sin alas, un *hipogrifo* es capaz de volar. Pero, sobre todo, porque, aunque no tenga muchas veces las palabras, siempre eres esa persona que parece entenderme *sin hablar*.

Quiero también dar las gracias a dos elementos indispensables en mi vida: por un lado, a la *literatura*. Como *letraherida*, en los momentos en los que me he sentido perdida y en los que no encontraba *ilusión* o *sueños* que me sostuvieran; ella siempre estaba ahí para agarrarme la mano. Más aún a la poesía, pues ella me ha permitido siempre expresar aquellas pasiones que queman mis labios y que, en ocasiones, hubieran supuesto una carga de no soltarse. Por otro, a la *música*, a toda mi *música*: por haberle transmitido a esta *melómana* la fuerza en los momentos de flaqueza y por nunca haberle soltado la mano a esta *niña enamorada*.

Otro de los pilares en este largo recorrido han sido mis amigos. Amaral ya lo cantaba, *en la calle pasábamos las horas*. Y, si no, en algún bar. Todos y cada uno de vosotros habéis sido mi puntito de felicidad y realidad: Mar, incondicional desde que prácticamente tenemos

memoria; Pau, mi *primor* y estrella con la que comparto, más que palabras, pensamientos al unísono; a Óscar, por haberse convertido en el incondicional informático que un corpus no pudo separar; a Andrea, porque un *fuerza y honor* ha marcado nuestras vidas. A Pepe, por su inconfundible humor; a Dani, por no conocer el significado de imposible. A Cristina, porque entendernos es cuestión de un segundo a pesar de las *casas*, las *familias* o los *silencios*; gracias por ser mi compañera en las andanzas literarias y, a veces, no tan fantásticas; por agarrarme la mano cada vez que he tratado de levantarme. Gracias por dejarme encontrarte pase lo que pase.

Y a Alex, mi definición de *eterno retorno*. Esa persona que, inexplicablemente, siempre está. Mi compañero de clase, de horas y, en general, de todo aquello que me apasiona por la vida. Aquel con el que comparto obsesión por el deporte y, especialmente, la comida. Aquel que nunca sé dónde y cuándo, pero sí cómo. Gracias por no permitirme, pase lo que pase, dejarme ir y darme ese puntito que consigue en todas las ocasiones anclarme a la felicidad.

Por último, a Amparo: sea cual sea la etiqueta que nos imponamos, siempre recuerdo lo más sagrado que se forjó entre las dos: familia. Contigo lo he compartido todo, desde mis peores pensamientos hasta mis grandes dichas; las peores hazañas y el altruismo más estúpido. Da igual con qué nos golpeen o nos golpeemos, nuestro vínculo es irrompible pase lo que pase (y mira que me pones a prueba). A tu lado, he conseguido todo lo que tengo ahora. Gracias por haber estado siempre, a las duras y a las maduras.

El último pilar y el más importante es mi familia. Sin ellos no pienso, no existo, no soy. A Saul, por ser tío, padrino y amigo a partes iguales; mi alma siempre se llena de esa estela que solo el amor que te tengo es capaz de alimentar. A Lorena, por ser la alegría y la locura, las ganas de vivir, que tanta falta me hacen en algún momento. A Nico, uno de los *pequeños* regalos más grandes que nunca me han dado y que me hace comprender que la vida solo es una cuestión de perspectiva. A mis tías y tíos, Tere y Roberto, Paco y, en especial, Mari; y a mi prima María, porque han sido y son parte de ese ecosistema familiar que tantas veces me rescata. A Antoni, porque conocerte ha sido la razón de entender la palabra *hermano*.

A *Vygotsky*, porque su pata nunca suelta mi mano y los latidos de su corazón son los que marcan el ritmo de mis días. Mi compañero en cada una de las andanzas que he emprendido y testigo de cada uno de mis pasos. La razón, en definitiva, que me ha levantado cada mañana desde que forma parte de mi ser.

A mi padre: aquel que me enseñó el valor de nunca rendirse, de la cabezonería, de nunca conformarse con las buenas palabras e ir siempre más allá. Gracias a ti, he sabido pelear en las batallas que he tenido hasta ahora y a nunca rendirme; a mantenerme en pie a pesar de las lágrimas y las dificultades que me pongan los días. Gracias a ti, soy lo que soy y, cada día, soy capaz de conseguir las metas que me propongo. De la misma manera, debo agradecerle a mi *madre* el don de la vida y de la pasión por la música; pues sin ella yo no sería. A Marina, mi otra madre, quien apareció ya en mi tardía juventud, pero se ha convertido en un referente en los momentos difíciles que siempre tiene palabras de consejo cuando las necesito. Tu cariño, apoyo y comprensión me han sanado heridas en el alma que creía que nunca podría cerrar.

A mi abuelo Fernando, porque mi ser es él: me enseñaste a leer con apenas 3 años y desde entonces no has dejado de sorprenderme con nuevos aprendizajes día a día. Tu temple, tranquilidad, armonía y tu sentido de la familia son los preceptos que intento que guíen mis días. Y a mi abuela Paqui, porque con ella a mi lado me siento invencible, capaz de cualquier cosa; ella es mi fuerza y mi aliento, el aire que respiro. Por ti, creo en los milagros y en los sueños.

*A cada uno de vosotros y, en especial, a todos:
gracias desde lo más hondo de mi corazón.*

ÍNDICE GENERAL

Capítulo 1. Introducción.....	1
1. Empieza el juego: ¿por qué estudiar la comunicación de los videojuegos?	5
2. Objetivos de la tesis.....	10
3. Estructuración de los capítulos de la tesis	12
Capítulo 2. Características y unidades de los géneros discursivos	15
1. La clasificación de la comunicación: los géneros discursivos	17
2. La conversación como punto de partida: hacia el estudio de los discursos orales	22
2.1. LA DEFINICIÓN GENERAL DE LA CONVERSACIÓN	24
2.1.1. <i>La oralidad como canal cotidiano</i>	<i>32</i>
2.1.2. <i>Aquí y ahora: la inmediatez comunicativa.....</i>	<i>34</i>
2.1.3. <i>Lo dinámico y lo dialógico.....</i>	<i>35</i>
2.1.4. <i>La libertad de las intervenciones de los participantes: predeterminación del turno</i>	<i>38</i>
2.1.5. <i>Cooperación.....</i>	<i>40</i>
2.2. EL REGISTRO COLOQUIAL COMO FORMA NATURAL EN LA CONVERSACIÓN	43
2.3. LA COMUNICACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS MOBA	46
3. El estudio de la oralidad discursiva: hacia la estructura interactiva de la conversación	55
3.1. MODELOS DE SEGMENTACIÓN PARA EL ESTUDIO DE LOS DISCURSOS ORALES	57
3.1.1. <i>Las unidades del Análisis de la Conversación.....</i>	<i>57</i>
3.1.2. <i>Escuela de Ginebra.....</i>	<i>59</i>
3.1.3. <i>Modelo Basic Discourse units (BDU) de Degand y Simon.....</i>	<i>61</i>
3.1.4. <i>La escuela de Friburgo</i>	<i>63</i>
3.1.5. <i>Modelo Val.Es.Co.</i>	<i>66</i>
3.2. LAS UNIDADES DIALÓGICAS DE LA COMUNICACIÓN	68
3.2.1. <i>La distinción entre intervención y el turno, intercambio y alternancia de turnos</i>	<i>69</i>
3.2.2. <i>La estructura interactiva de los discursos: el diálogo.....</i>	<i>73</i>
3.2.3. <i>La visualización de la interacción.....</i>	<i>77</i>
3.3. LAS UNIDADES DIALÓGICAS APLICADAS AL VIDEOJUEGO.....	81

4.	El contenido del discurso: el análisis de los enunciados	85
4.1.	LOS DISCURSOS DE ESPECIALIDAD: EL ESTUDIO DE LA TERMINOLOGÍA	87
4.2.	LA DEIXIS DEL DISCURSO O LA REPRESENTACIÓN DE LA SITUACIÓN EN LOS ENUNCIADOS.....	90
4.3.	EL ESTUDIO DEL CONTENIDO DE LOS ENUNCIADOS EN LOS VIDEOJUEGOS MOBA	94
Capítulo 3 – Los géneros discursivos digitales		99
1.	La era de Internet	104
2.	Los géneros 2.0. monomodales.....	107
2.1.	EL PRIMER GÉNERO DIGITAL: EL CORREO ELECTRÓNICO	108
2.2.	LA COMUNICACIÓN INFORMAL DE LA WEB: EL CHAT	110
2.3.	LOS FOROS	114
3.	Los géneros 2.0 multimodales	117
3.1.	LAS PLATAFORMAS MULTIMODALES INTERACTIVAS	123
3.2.	LA COMUNICACIÓN GRÁFICA MEDIADA POR ORDENADOR	126
3.3.	LA COMUNICACIÓN CARA A CARA DIGITAL	128
3.3.1.	<i>Las videollamadas.....</i>	128
3.3.2.	<i>Los robots de telepresencia.....</i>	131
4.	Las características de los géneros 2.0 y los videojuegos MOBA	134
Capítulo 4. Los videojuegos.....		139
1.	Historia y desarrollo de los videojuegos: hacia la recreación de universos complejos	143
2.	Los videojuegos en línea y los <i>e-sports</i>.....	152
3.	La comunicación en los videojuegos.....	160
3.1.	LOS VIDEOJUEGOS DE COMUNICACIÓN PARTICULAR	162
3.2.	LOS VIDEOJUEGOS DE COMUNICACIÓN GLOBAL.....	166
3.3.	LOS VIDEOJUEGOS DE COMUNICACIÓN MIXTA	168
4.	Recapitulación: hacia una descripción de la comunicación en los videojuegos MOBA	172
4.1.	FUNCIONAMIENTO DEL LEAGUE OF LEGENDS (2009).....	172
4.2.	LA COMUNICACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS MOBA	180
Capítulo 5. Metodología.....		187
1.	Corpus.....	191
1.1.	LINGÜÍSTICA CON CORPUS: UNA PERSPECTIVA DE INVESTIGACIÓN.....	191
1.2.	PROTOCOLO DE RECOLECCIÓN Y CONSENTIMIENTO.....	193

Capítulo 1. Introducción

1.2.1.	<i>Información a los participantes del proceso</i>	193
1.2.2.	<i>Documentos de consentimiento</i>	194
1.3.	COMPOSICIÓN DEL CORPUS	196
1.3.1.	<i>Cronología de las grabaciones</i>	199
1.3.2.	<i>Rasgos de los participantes</i>	200
2.	Tratamiento de los datos	205
2.1.	SELECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	205
2.2.	TRANSCRIPCIÓN	209
2.2.1.	<i>Material escrito</i>	209
2.2.2.	<i>Material oral</i>	211
2.2.3.	<i>Material extralingüístico</i>	214
2.3.	TRANSLITERACIÓN DE LAS TRANSCRIPCIONES EN EL TRABAJO.....	217
3.	Visualización de la interacción	220
3.1.	MÉTODO DE VISUALIZACIÓN INTERACTIVA	220
3.2.	PROGRAMA DE VISUALIZACIÓN INTERACTIVA: CONVERSATIONS	225
3.3.	EJEMPLOS DE USO DE LAS FIGURAS	229
4.	Variables de análisis	233
4.1.	VARIABLES PARA CONTRASTAR EL VIDEOJUEGO Y LA CONVERSACIÓN	234
4.1.1.	<i>Hipótesis 1. La diferencia en el comportamiento individual de los participantes</i>	235
4.1.2.	<i>Hipótesis 2. La diferencia en el comportamiento interactivo grupal</i>	236
4.1.3.	<i>Hipótesis 3. La extensión y la fragmentariedad de los diálogos</i>	238
4.1.4.	<i>Hipótesis 4. La composición de los diálogos y multimodalidad</i>	240
4.2.	VARIABLES PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA COMUNICACIÓN EN EL VIDEOJUEGO..	241
4.2.1.	<i>Hipótesis 1 y 2. La interacción en el videojuego: la composición de los equipos y los modos de juego</i>	243
4.2.2.	<i>Hipótesis 3 y 4. Las intervenciones del sistema de juego: un nuevo participante</i>	244
4.2.3.	<i>Hipótesis 5 y 6. Comunicación especializada: terminología de los videojuegos MOBA</i>	246
4.2.3.	<i>Hipótesis 7. El desplazamiento deíctico: proxemia digital</i>	248
4.3.	RESUMEN DE LAS VARIABLES DE ANÁLISIS.....	249
Capítulo 6. La comparación de la conversación y la comunicación en los videojuegos MOBA		253
1.	Introducción	255
2.	Comparación del MOBA con la conversación coloquial	257

2.1.	EL COMPORTAMIENTO INDIVIDUAL DE LOS PARTICIPANTES	265
2.1.1.	<i>La participación de los hablantes</i>	267
2.1.2.	<i>Intervenciones iniciativas: iniciadores</i>	268
2.1.3.	<i>Intervenciones reactivo-iniciativas: continuadores</i>	272
2.1.4.	<i>Intervenciones reactivas e independientes: pasividad interactiva.....</i>	274
2.1.5.	<i>Resumen: caracterización de los participantes.....</i>	276
2.2.	EL COMPORTAMIENTO INTERACTIVO GRUPAL DE LOS PARTICIPANTES	278
2.2.1.	<i>La construcción de la interacción en la conversación y en los MOBA.....</i>	279
2.2.2.	<i>Los diálogos en la conversación y en el MOBA: patrones, extensión y composición.....</i>	283
2.2.2.1.	Patrones interactivos.....	283
2.2.2.2.	Continuidad discursiva.....	298
2.2.2.3.	Multimodalidad e intervenciones	303
2.2.3.	<i>Resumen: el comportamiento interactivo grupal</i>	305
Capítulo 7. La definición del género discursivo de los videojuegos cooperativos: el caso de los MOBA		309
1.	Introducción	311
2.	Rasgos generales de los MOBA: un videojuego de comunicación mixta	312
3.	La interacción en los videojuegos MOBA.....	315
3.1.	LA COMPOSICIÓN DE EQUIPO	316
3.2.	LOS MODOS DE JUEGO	321
3.3.	EL PAPEL DE LA MÁQUINA.....	324
4.	El contenido de las intervenciones en los MOBA.....	333
4.1.	TERMINOLOGÍA.....	335
4.2.	DEIXIS.....	339
5.	Recapitulación: la descripción del discurso de los videojuegos MOBA	344
Capítulo 8. Conclusiones: el discurso de los videojuegos MOBA		347
Capítulo 9. Bibliografía		359
1.	Obras citadas.....	359
2.	Videojuegos citados:	386
ANEXOS		389
1.	Glosario de términos del <i>League of Legends</i> (2009).....	389
2.	Documentos de consentimiento para las grabaciones.....	401

Capítulo 1. Introducción

2.1. CONVERSACIONES.....	401
2.1.1. Modelo	401
2.1.2. Documentos firmados	403
2.2. VIDEOJUEGO	405
2.2.1. Modelo	405
3. Glosario de figuras	408
4. Sistema de transcripción	410

CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN

1.	Empieza el juego: ¿por qué estudiar la comunicación de los videojuegos?	5
2.	Objetivos de la tesis.....	10
3.	Estructuración de los capítulos de la tesis	12

Capítulo 1. Introducción

El hecho de estar vivo, en sí mismo, requiere que el ser sea capaz de provocar estímulos y responder a otros, aunque sean *quiméricos*. De hecho, el único universal que se comparte por cualquier especie, como defienden autores como Levinson (2006; 2019; 2020; 2022), es esta capacidad de reaccionar, incluso, al ambiente y de generar, en definitiva, una transformación en su entorno, sea esta física o, como sucede con la interacción humana, mental.

La interacción, entendida desde una perspectiva general, abarca muchos tipos de situaciones: desde la reacción a un peligro o la cooperación para conseguir un fin hasta la construcción de una comunicación, simple o compleja, adaptada a las circunstancias en las que se produzca. Esta última, especialmente en el ser humano, toma formas distintas y puede producirse de múltiples maneras y haciendo uso de distintos medios o canales para ello.

En relación con esto, uno de los aspectos que ha ocupado el estudio de la comunicación es el análisis de los mecanismos que permiten a las personas el intercambio de información y de acuerdo con el contexto que la rodee en cada caso: en la terraza de un bar conversando, en la consulta de un médico, en un documento legislativo, en el chat de una aplicación móvil, en una red social o, como es el caso que pretende estudiarse en esta tesis, mientras se desarrolla una partida de un videojuego. En todas estas situaciones, y en cualquiera que se pueda imaginar prácticamente, los hablantes son capaces de interactuar y, en consecuencia, tratar de establecer un contacto que le permita activar una respuesta en otro interlocutor.

Los esquemas básicos que se han ido construyendo para definir la comunicación contemplan la necesidad siempre de dos partes: una que emite información y otra que la recibe. En los modelos clásicos, este se explicaba, sobre todo, desde la perspectiva de la parte receptora a la que le atribuían el mayor peso en la interacción, puesto que era la encargada de descodificar el mensaje (Saussure, 1916; Bloomfield, 1983; Shanon y Webber, 1949) y de inferir el significado no explícito (Grice, 1975; Levinson, 2013). Sin embargo, este proceso no puede ponerse en marcha si no existe un primer estímulo; al igual que un practicante de kárate no puede intervenir, idealmente, si no existe un primer ataque (*karate ni sente nashi*).

Esta es la motivación que ha llevado a autores posteriores a considerar esa parte inicial como fundamental y el principio de cualquier intercambio interactivo: teorías como la de la Relevancia (Sperber y Wilson, 1986) exponen que es el hablante el encargado de guiar el proceso comunicativo y el responsable último de que este llegara a

buen puerto. No obstante, la intuición de todas estas perspectivas se materializó en los análisis que tuvieron en cuenta la interacción, como los estudios de la conversación de Sacks, Schegloff y Jefferson (1974); la escuela de Ginebra (Fillietatz y Roulet, 2002) o el modelo Val.Es.Co (2003 y 2014) entre otros. En ellos, no se observan los papeles comunicativos de manera estática, sino como un baile de roles en el que los interlocutores emiten y reciben información casi de forma simultánea, aunque alterna (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Levinson, 2016).

En otras palabras, el hablante que toma la iniciativa comunicativa puede intercambiar su papel en cualquier momento con uno de sus interlocutores y este, a su vez, con otro en un proceso que puede repetirse de manera indefinida. Como consecuencia de este proceso, los destinatarios de ese primer estímulo, la mayoría de las ocasiones, tratan de reaccionar con el fin de ser reconocidos como la nueva parte activa; aunque esta esté siempre condicionada por encontrarse en segundo lugar, como un contrataque ante una primera agresión (Peláez, 2023).

Esa necesidad de interactuar, de hecho, se puede encontrar en cualquier circunstancia. Cuando Segismundo en la soledad de su prisión exclamaba sus pesares y se lamentaba de su existencia no lo hacía solo con un fin catártico y expresivo, sino que verdaderamente creía que estaba implorando a su suerte o hado para que este se apiadara de él y *reaccionara* para cambiar su destino:

¡Ay mísero de mí, y ay, infelice!
Apurar, cielos, pretendo,
ya que me tratáis así
qué delito cometí
contra vosotros naciendo; (Calderón de la Barca, 1635: 14)

En el instante en el que alguien realiza una acción, entonces, puede provocar una reacción; sea esta su intención inicial o no. La comunicación, a diferencia de lo que cabe esperar, no siempre empieza con un estímulo conscientemente dirigido y creado para un destinatario concreto: un movimiento, un gesto, un pensamiento en voz alta o, incluso, el mensaje de un programa de ordenador puede ser el desencadenante de nuevas interacciones.

1. Empieza el juego: ¿por qué estudiar la comunicación de los videojuegos?

Una vez la interacción se pone en marcha, las partes involucradas no actúan solo por *instinto*, *normas* o *reglas* que obliguen a mantener siempre un mismo patrón de conducta frente a una misma acción, sino que, a pesar de que estos elementos estén siempre presentes, los participantes cambian y se adaptan tanto por la situación como por la historia que van construyendo intervención a intervención. Una historia que puede acabar convencionalizándose y crear nuevos marcos o normas que, de nuevo, influyan, pero no determinen el comportamiento de los usuarios. En otras palabras, un ciclo constante que, mientras el ser humano sea capaz de moverse y hablar, seguirá creciendo, cambiando y, en conclusión, conformando nuevas interacciones.

De hecho, la comunicación no deja de ser un juego. Este término se puede definir como un espacio temporal (y, a veces, físico) en el que entran en juego dos elementos: 1) la consecución de un fin que, al mismo tiempo, suele marcar su final y 2) la explicitación de unas normas que influyen en el comportamiento de los jugadores y, consecuentemente, en su manera de hablar. En este contexto, cada participante suele adoptar un rol y realizar en consecuencia unas acciones que tienen sentido solo mientras la *partida* esté en marcha; una situación que, de manera general, puede describir cualquier tipo de interacción.

Esta es la idea que subyacía al *juego del lenguaje* que exponía Wittgenstein (1953). En ella se explica que las palabras y la comunicación en general tienen un significado y reglas que se aprenden y, a la vez, se modifican con el uso. Cada frase o enunciado es un movimiento en el *juego* que abre la posibilidad de seguir la *partida* y obtener más información de este:

10. ¿Qué designan, pues, las palabras de este lenguaje?— ¿Cómo debe mostrarse lo que designan si no es en su modo de uso? Y ya lo hemos descrito. La expresión «esta palabra designa esto» tiene que convertirse también en una parte de esta descripción. O: la descripción debe hacerse en la forma «La palabra... designa...».
[...] se conoce el modo y manera de este ‘referir’, esto es, el uso de estas palabras en lo restante. (Wittgenstein, 1953: 7)

En cada contexto, sus normas se van adaptando y son los jugadores los que deben determinar qué *jugadas* son las que mejor se adecúan a la situación (ibid.: 81), hecho que no se aprende de manera teórica, sino con la práctica. Es decir, los hablantes están constantemente adiestrándose (ibid.: 5) con cada nueva interacción para aprender a *jugar*,

un proceso que nunca acaba, dado que evoluciona de la mano de los participantes, sus relaciones, los contextos o los medios que se empleen para comunicarse.

Si bien es cierto que, independientemente de la forma, parece existir un *Principio Cooperativo* (Grice, 1957, 1975, 1989) que lleva a los interlocutores a colaborar para lograr que la comunicación llegue a buen puerto y a seguir unas normas que regulen la toma de la palabra (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974), también existen, a la vez, tendencias competitivas, como la lucha para obtener el turno en una interacción, que en los diálogos se traducen como interrupciones, solapamientos o intervenciones que no son tenidas en cuenta (Schegloff, 1999; 2007). Se trata, en resumen, de un conglomerado de elementos que deben ser tomados en cuenta para tratar de entender que la interacción no va a ser siempre estática y que estará influenciada por los rasgos situacionales del momento en el que se produzca.

A pesar de todas estas variables, sin embargo, es posible identificar las características asociadas a tipos de situaciones que, en términos lingüísticos, se suelen reconocer como *géneros discursivos* (Van Dijk, 1977; Stubbs, 1987; Schiffrin, 1994; López Alonso, 2014). Como consecuencia de esto, se pueden parcelar las distintas maneras en las que el ser humano se comunica; de manera que se puedan establecer marcos de interacción sobre los que analizar y describir los patrones de comportamiento de los hablantes.

Este es, precisamente, el objetivo de esta tesis: investigar la comunicación de los hablantes para definir un género discursivo, ya asentado en la sociedad, como es el videojuego *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, representado en este estudio por el *League of Legends* (2009). El interés en este tipo de situación comunicativa reside en varios aspectos que pueden observarse en el siguiente ejemplo:

(1) V-viii – 25:40

Equipo_esc: Talah you are completely useless

D: ¡vamos!↑

S_esc: yeah

D: [¡vamos!]

C: [ya está ¿eh?] ¡el come back el come back!

D: (RISAS)

C: no pasa nada [(())]

Enemigos_esc: gg ez

D: [el tope] (()) // pues cállate↓

Enemigos_esc: EZ

D: no se entera de na'

Capítulo 1. Introducción

Se trata de un discurso que se produce, en primer lugar, 1) a través de Internet, razón por la que deben considerarse como parte de los llamados *géneros 2.0. o discursos mediados por ordenador* (Morel, 1989; Ferrara, Brunner y Whittemore, 1991; Hafner y Lyon, 1998; Yus, 2010; Herring, 2007; Herring y Androtsopoulos, 2015; Lamy, 2011). Estos comparten la propiedad de producirse a través de la pantalla de un dispositivo y de permitir la comunicación a distancia, sea esta síncrona o asíncrona; sea por escrito, audio, video o multimodal. En segundo, esta comunicación se desarrolla en un entorno virtual en el que los hablantes se mueven por medio de avatares, personajes capaces de realizar ciertos movimientos y acciones de acuerdo con la programación del juego. Asimismo, esta plataforma permite la comunicación de los jugadores por medio de tres canales: 1) el escrito, 2) el oral y 3) el físico-virtual. Además, cabe señalar que en el contexto que dibujan los discursos mediados por ordenador surge una entidad que no está presente en la vida real: el sistema. La programación de este puede limitarse solo a permitir determinadas funcionalidades, como la interfaz de un chat, la transmisión de imágenes o el movimiento de los personajes. Sin embargo, la mayoría de las veces en los videojuegos también ofrece mensajes a los usuarios destinados a facilitar la interacción con la plataforma. Estos enunciados suelen estar vinculados a estado de la partida o sucesos importantes que deben ser conocidos por todos los jugadores:

(2) V-II – 17:07

SJ: ha muerto un enemigo

S: ole

C: no no no no estamos muertos fuera↓

B_acciones: **escapa de Vel'Khoz y Xayah**

C: e no tiene la últi pero fuera de aquí↑

D: mm

S: lár[guense] (RISAS)

Además, el hecho de que los usuarios necesiten de una interfaz para interactuar a través de esta clase de géneros discursivos, dota a la situación de una serie de rasgos que facilitan el juego identitario: los interlocutores no se encuentran cara a cara, se hace uso de pseudónimos que requieren muchas plataformas, la publicación de los elementos que se consideren, como las fotos de una red social; o, incluso, el control efectivo de avatares que pueden reproducir total o parcialmente las acciones y movimientos de un usuario real.

(3) V-I – 14:15

A_acciones:**Observa el contador de ulti**

A: bueno yo ya tengo ulti→

C: yo es que a mí me están echando de línea cada dos por tres entonces todavía noo↓

A: ahoraa→ / cuando me recupere→ / pasaré por mid→

Todos estos elementos se imbrican en los diálogos que se producen dentro de sus fronteras, dotándolos de características que pueden llegar a dar una identidad propia a esta clase de interacción. De hecho, esta será la propiedad que sirva como pilar sobre el que se va a asentar esta investigación: el análisis y el estudio del comportamiento interactivo de los participantes. De esta forma, se observará qué forma toman los distintos factores situacionales en términos de patrones dialógicos.

A esta propiedad se le va a sumar el análisis del contenido de las intervenciones desde dos puntos de vista: el uso del vocabulario técnico que hacen los jugadores y las coordenadas espaciotemporales que los hablantes toman para construir sus enunciados. Con ello, se pretende complementar la descripción de la comunicación en este entorno y mostrar qué reflejo tienen dos de las características asociadas a este género de entretenimiento: el grado de especialización y el empleo de la deixis que tiene en cuenta el espacio digital en el que se desarrolla la partida.

Para ello, se ha recopilado un corpus compuesto tanto por conversaciones como por partidas del videojuego *League of Legends* (2009). Estas cuentan con los mismos participantes o parte de ellos a través de 15 grabaciones que cuentan con una duración total de 8 horas de duración (5h 40" y 2h y 5"; respectivamente), 50.735 palabras (35134 y 15601) y 7211 (5344 y 1867) intervenciones. Todas ellas se han empleado para representar la práctica totalidad de los ejemplos utilizados en esta tesis (170 de los 181).

En conclusión, se trata de una situación comunicativa en la que entran en juego una serie de elementos que afectan de manera directa a la interacción entre los hablantes. El videojuego es, por tanto, un espacio lúdico que, al contrario de lo que intuitivamente pueda pensarse, requiere que sus participantes sepan ciertos conocimientos y se comporten de acuerdo con sus mecánicas para asegurar el éxito de la comunicación y, en consecuencia, facilitar la victoria de su equipo.

Estos aspectos, en definitiva, se materializarán en los tres elementos que se van a tener en cuenta en esta tesis para el análisis de este género discursivo y que se han ido presentando a lo largo de esta introducción: 1) el comportamiento de los participantes (la

Capítulo 1. Introducción

interacción), 2) el nivel de especialización de las intervenciones (la *terminología*) y 3) las referencias contextuales desde las que se construyen sus enunciados (la *deixis*).

2. Objetivos de la tesis

La meta que persigue esta investigación pretende estudiar, analizar y describir las características de la comunicación que se da durante la partida de un videojuego *MOBA*. Para ello, esta tarea se ha subdividido en dos objetivos secuenciales: 1) la comparación de las características situacionales e interactivas de la conversación con el videojuego *MOBA* y 2) la descripción individual de los rasgos de este género discursivo digital. El primero de ellos se ha realizado con el fin de observar qué diferencias son relevantes para considerarlo un tipo de interacción distinta, basado especialmente en los rasgos postulados por el grupo Val.Es.Co. para el primer género (1995, 2003, 2010), su modelo de segmentación (2014; Hidalgo, 1997; 2003; Pons y Estellés, 2014; Pascual, 2020) y su herramienta de visualización interactiva (Briz, 2007a; 2007b; 2018; Espinosa-Guerri, 2016; en prensa; Espinosa-Guerri y García-Ramón, 2019; Badia, 2018; Bertomeu, 2020). El segundo, después de este estudio contrastivo, se pretende centrar la mirada en este tipo de videojuego y describir sus características a partir de dos perspectivas: una estructural que atienda a la interacción y otra conceptual que se ocupe del contenido de las intervenciones. El fin último de esta tesis reside en identificar al discurso que se produce durante una partida de videojuego como un tipo de comunicación autónoma e independiente que sienta un precedente en el estudio de este tipo de género discursivo digital desde una perspectiva lingüística.

De manera esquemática, los objetivos que se pretenden alcanzar con este trabajo son:

1. Comparar los rasgos conversacionales e interactivos de las grabaciones realizadas del videojuego *League of Legends*, perteneciente al género de los *MOBA*, con conversaciones coloquiales conformadas por los mismos participantes (capítulos 2, 4 y 6).
 - a. Desde una perspectiva individual que estudie si existen cambios en el comportamiento de los hablantes de acuerdo con el contexto.
 - b. Desde una perspectiva general que analice los patrones dialógicos (*figuras*) que identifican a cada uno de los géneros estudiados.
2. Establecer una propuesta de clasificación de los tipos de comunicación que se pueden dar en los diferentes géneros de videojuegos, de manera que pueda compararse el discurso producido en el *MOBA* con otros títulos similares o de otra clase (capítulos 3 y 4).

Capítulo 1. Introducción

3. Realizar una primera descripción de las características comunicativas de los videojuegos *MOBA* con el fin de caracterizarlos como géneros discursivos autónomos (capítulos 4 y 7).
 - a. Tomando los datos recopilados con el objetivo 1 sobre la interacción, analizar los distintos modos de juego y las distintas agrupaciones de equipo para observar si existe un comportamiento que identifique de manera general la interacción en este contexto.
 - b. Estudiar el contenido que identifica a las intervenciones desde el estudio del tipo de léxico: general o especializado.
 - c. Analizar la deixis empleada en este discurso y observar desde qué coordenadas temporales y espaciales se construyen los enunciados.
4. Extraer un análisis interactivo que facilite la comprensión del comportamiento de los distintos elementos involucrados en la comunicación (capítulo 7):
 - a. Observar el tipo de reacción e interacción que mantienen los hablantes con el Sistema de Juego.
 - b. El rol conversacional que mantienen los sistemas de juego, a pesar de no haber sido programados con este fin.
5. A partir de este objetivo anterior, facilitar una descripción de la interacción en los videojuegos que permita desarrollar máquinas y sistemas de juego más interactivas y comunicativamente relevantes (capítulo 8).

3. Estructuración de los capítulos de la tesis

El esquema organizativo que se ha seguido en esta tesis se ha planteado, en primer lugar, sobre la perspectiva de los dos géneros discursivos que se van a contrastar (objetivo 1), ya que a través de los diferentes estudios que se han encargado previamente de estos se pondrán de relieve los elementos que se han tenido en cuenta para la presente investigación. Los capítulos 2, 3 y 4 constituyen el marco teórico en el que se han expuesto las características de la conversación y de los distintos elementos empleados en el análisis, de los géneros 2.0 y de los videojuegos, respectivamente. Con ello, se han establecido las bases sobre las que se ha asentado tanto la metodología del capítulo 5 como los análisis y datos expuestos en los capítulos 6 y 7 (objetivos 1 y 3). Cabe señalar que en el capítulo 4 se va a presentar una propuesta teórica para clasificar los distintos tipos de comunicación en los que pueden agruparse los géneros de videojuegos (objetivo 2) y, de esta manera, establecer qué lugar ocupa el caso que se va a investigar, el *League of Legends* (2009). El resultado de este proceso se presentará, finalmente, en el capítulo 8, en el que se tratará de establecer una tipología que identifique al discurso de los MOBA y el comportamiento de los participantes con respecto a este universo (objetivos 3 y 4).

De manera detallada, el capítulo 2 del marco teórico se ha dedicado a revisar los elementos necesarios para realizar la investigación tanto en la comparación con la *conversación* como en la propia descripción individual de la comunicación del videojuego. En primer lugar, se han descrito las características situacionales que se le han asociado a la conversación a partir de la propuesta del grupo Val.Es.Co (1995, 2010) los y que sirven para el contraste con otros géneros. En segundo, se ha expuesto su modelo de segmentación (2003; 2014; Pons, 2022) en el nivel interactivo, pero sin obviar las aportaciones de otras escuelas o sistemas de segmentación (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Fillietatz y Roulet, 2002; Chafé 1994; Simon y Degand, 2011...). Asimismo, se ha dado cuenta de las bases teóricas empleadas para el estudio del contenido de los enunciados desde la perspectiva de los lenguajes de especialidad (Gómez de Enterría, 2000; Cabré, 2004; Calvi 2006; 2010; Guiomar, 2010; Domènech, Estopà y Cabré, 2018;) y del empleo de la deixis (Bühler, 1934; Perice, 1955; Rauh, 1983; Lozano, Peña-Marín y Abril, 1993; Vicente Mateu, 1994; Mulligan, 1997; Levinson, 2004) y su vinculación con la polifonía (Ducrot, 1983; Levinson, 2004; Nølke, 2005; Anscombre, 2009; Benavent, 2015). A continuación, el capítulo 3 se ha centrado en recopilar las aportaciones y rasgos que se han estudiado de los géneros 2.0 (Morel, 1989; Ferrara,

Capítulo 1. Introducción

Brunner y Whittemore, 1991; Krause y Hitzenberger, 1992; Herring 2007; 2013; 2019; Herring y Androutsopoulos, 2015; Yus, 2010 y 2014; Montero-Fleta, Watts y García-Carbonell, 2005...) y observar qué lugar ocupan los videojuegos en línea dentro de esta clase de tipologías. En el capítulo 4, centrado ya en este discurso digital, se va a exponer brevemente su historia y sus características (Kent, 2001; Donovan, 2010; Taylor, 2012; Stanton, 2015; Jucker et al., 2018; Rogers, 2019...) para observar, a partir de su evolución, qué elementos están involucrados en el contexto que crean, de manera que pueda extraerse una tipología teórica de géneros de acuerdo con el tipo de comunicación que cada género de videojuegos propicia.

Posteriormente, en el capítulo 5 se han expuesto las bases metodológicas que han servido para realizar esta investigación en el que se detalla: por un lado, la recopilación y composición del corpus de este trabajo y, por otro, las herramientas empleadas para el análisis de las muestras: el sistema de visualización interactiva (Briz, 2007a; Espinosa-Guerri, 2016 y en prensa). Asimismo, en él se han expuesto las hipótesis de la investigación junto con las variables y pruebas estadísticas que han servido para comprobar su validación.

Los resultados de esto se han expuesto en los capítulos 6 y 7. El primero de los dos se centra en la comparativa interactiva entre el género conversación y el MOBA desde dos perspectivas: el comportamiento individual de los participantes y su interacción grupal; de manera que pueda observarse si existen diferencias estructurales que reflejen los diferentes rasgos situacionales que presentan cada uno de estos discursos. Por su parte, el capítulo 6 se ha dedicado a realizar una descripción pormenorizada de tres aspectos comunicativos relacionados directamente con la configuración de este discurso: 1) el tipo de interacción que presenta este tipo de videojuego en todas sus variantes (modos de juego y conformaciones de equipo) y, especialmente, el comportamiento de los jugadores respecto a los mensajes del sistema; 2) el contenido especializado y su uso en las intervenciones de los usuarios y 3) el desplazamiento deíctico que sufren los enunciados de los participantes de una partida.

Estos elementos se han recopilado en el último capítulo con el fin de ofrecer las conclusiones que permitan dar una visión de este tipo de discurso que suponga, en última instancia, un punto de partida sobre el que establecer una nueva tipología de géneros discursivos vinculados a los videojuegos.

CAPÍTULO 2. CARACTERÍSTICAS Y UNIDADES DE LOS GÉNEROS DISCURSIVOS

1.	La clasificación de la comunicación: los géneros discursivos	17
2.	La conversación como punto de partida: hacia el estudio de los discursos orales	22
2.1.	LA DEFINICIÓN GENERAL DE LA CONVERSACIÓN	24
2.1.1.	<i>La oralidad como canal cotidiano</i>	<i>32</i>
2.1.2.	<i>Aquí y ahora: la inmediatez comunicativa.....</i>	<i>34</i>
2.1.3.	<i>Lo dinámico y lo dialógico.....</i>	<i>35</i>
2.1.4.	<i>La libertad de las intervenciones de los participantes: predeterminación del turno</i>	<i>38</i>
2.1.5.	<i>Cooperación.....</i>	<i>40</i>
2.2.	EL REGISTRO COLOQUIAL COMO FORMA NATURAL EN LA CONVERSACIÓN.....	43
2.3.	LA COMUNICACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS MOBA.....	46
3.	El estudio de la oralidad discursiva: hacia la estructura interactiva de la conversación	55
3.1.	MODELOS DE SEGMENTACIÓN PARA EL ESTUDIO DE LOS DISCURSOS ORALES	57
3.1.1.	<i>Las unidades del Análisis de la Conversación.....</i>	<i>57</i>
3.1.2.	<i>Escuela de Ginebra</i>	<i>59</i>
3.1.3.	<i>Modelo Basic Discourse units (BDU) de Degand y Simon.....</i>	<i>61</i>
3.1.4.	<i>La escuela de Friburgo</i>	<i>63</i>
3.1.5.	<i>Modelo Val.Es.Co.</i>	<i>66</i>
3.2.	LAS UNIDADES DIALÓGICAS DE LA COMUNICACIÓN	68
3.2.1.	<i>La distinción entre intervención y el turno, intercambio y alternancia de turnos</i>	<i>69</i>
3.2.2.	<i>La estructura interactiva de los discursos: el diálogo</i>	<i>73</i>
3.2.3.	<i>La visualización de la interacción.....</i>	<i>77</i>
3.3.	LAS UNIDADES DIALÓGICAS APLICADAS AL VIDEOJUEGO	81
4.	El contenido del discurso: el análisis de los enunciados	85
4.1.	LOS DISCURSOS DE ESPECIALIDAD: EL ESTUDIO DE LA TERMINOLOGÍA	87
4.2.	LA DEIXIS DEL DISCURSO O LA REPRESENTACIÓN DE LA SITUACIÓN EN LOS ENUNCIADOS	90
4.3.	EL ESTUDIO DEL CONTENIDO DE LOS ENUNCIADOS EN LOS VIDEOJUEGOS MOBA	94

1. La clasificación de la comunicación: los géneros discursivos

El ser humano tiene la necesidad de intercambiar historias, conocimientos, sentimientos y, en resumen, información. La comunicación se emplea para estrechar lazos, compartir momentos y lograr metas de manera conjunta. Para ello, se sirve de uno de los elementos que le ha facilitado la evolución y su desarrollo: la palabra (Hallyday 1978; Van Dijk 1993; Lozano, Peña-Marín y Abril, 1997; Roulet, 1997; Val.Es.Co. 1995), en cualquiera de sus vertientes, ya sea mediante el uso del canal oral o escrito (Brown y Yule, 1997; López-Alonso, 2014). A estos dos se suma la manera en la que se produce el contenido verbal, que es inherente a su emisión, como por ejemplo la prosodia y entonación de una oración (Poyatos, 1994 y 2003; Brazil, 1995; Gibbon, 1997; Hidalgo, 1997; 2001; 2006; Llisterri, 2002; Val.Es.Co., 2010; Wharton, 2017) o las formas de estructurar los párrafos en un texto (Hinds, 1979; Longrace, 1996); respectivamente. Asimismo, el aparato fonador se puede emplear para realizar sonidos con significado, paralenguaje (Key, 1975; Fradejas, 2000; Blanco, 2007; Rodríguez, 2007; Pérez, 2009; Poyatos, 2012; Devís, 2014). Además, se suele acompañar la comunicación con información visual bien con gestos en la interacción oral (Key, 1975; Leathers, 1976; Poyatos, 1994; 2003 y 2018; Benitez, 2009; Val.Es.Co., 2010; Hans y Hans, 2015; Pereiro, 2019) o bien con imágenes o *emoticonos* en los enunciados escritos (Llisterri, 2007; Herring, 2007; 2012; 2013; 2017; Yus, 2010; 2011; 2014; Garrison et al. 2011; Norris y Maier, 2014; Sampietro, 2016; Lyons, 2018; Schandorf, 2019). También se puede comunicar información mediante movimientos o acciones (Romero, 1999; Casacuberta, García y Llisterri, 1992; Llisterri, 1992 y 1999; Zhao, Djonov y Leuween, 2014; Poyatos, 1994; 2003; 2018; Mondada, 2007 y 2019) que reconozcan una intervención de un interlocutor (por ejemplo, obedecer una orden) y que, además, puedan suscitar otras reacciones, sean verbales o no.

Estos elementos conforman un total de cinco niveles de información que entran en juego en prácticamente cualquier tipo de discurso (Pons, 2022: 43). La comunicación, por tanto, es multimodal y puede observarse desde distintas perspectivas de acuerdo con qué tipo de información queramos analizar o describir (Van Dijk, 1993: 44; Brown y Yule, 1993: 19). Cada uno de estos *macrorrasgos* presenta, la mayoría de las ocasiones, suficiente información para delimitar y definir el discurso que quiera estudiarse; aunque la confluencia de dos o más niveles en los análisis suele dar una visión de conjunto en la

que se puedan relacionar, por ejemplo, aspectos léxicos del lenguaje con el comportamiento interactivo de los hablantes.

La identificación y la descripción de estos rasgos es una manera de analizar y clasificar las diferentes formas que toma la comunicación humana. El funcionamiento en conjunto de estas características se ha tratado de encapsular en las nociones de *género discursivo* y *discurso*, con las que se pretende clasificar y delimitar las situaciones comunicativas desde una perspectiva en la que se pongan en relación los elementos implicados en el proceso comunicativo en cuestión:

...term 'discourse' refers to complex communicative realities embedded in the real world and related to existing speech events. More specifically, and as pointed out recently by Kuyumcuyan (2002), the study of discourse consists of analysing the traces left by such communicative practices (audio or video tapes, texts) by means of various semiotic artefacts such as transcriptions or notes. (Fillietaz y Roulet, 2002: 371)

The term names a large territory, located somewhere between two 'markers', which might, generally speaking, be something like 'providing accounts of connected stretches of language in use' and 'uncovering salient social, political, psychological features in text-like entities'. (Kress, 2012: 35)

...es un producto de la interacción social, es una unidad de comunicación mediatizada por sus dimensiones social, lingüística, histórica, psicológica e ideológica. Ateniéndonos a esta última característica, el discurso es un sistema de interpretación del mundo... (López-Alonso, 2014: 16)

El estudio de los géneros discursivos sigue siendo uno de los focos principales de la lingüística, ya que permite reconocer los patrones y características que clasifican los distintos *marcos* en los que el ser humano se comunica. No obstante, como se acaba de mostrar, la definición de este concepto y de los elementos que lo integran ha supuesto una constante pugna para determinar qué es exactamente lo que puede clasificar los distintos tipos de habla.

Una de las corrientes que más ha tratado de identificar y describir estos *marcos* ha sido el Análisis del Discurso (Bajtín, 1979[1953]). Desde esta perspectiva, se considera que los géneros discursivos son formas de texto y discurso fijadas a lo largo del tiempo por el uso sucesivo de estas características por los hablantes. Siguiendo a Bajtín (ibid.: 248) «Las diversas esferas de la actividad humana están todas relacionadas con el uso de la lengua. Por eso está claro que el carácter y las formas de su uso son tan multiformes como las esferas de la actividad humana». Cada una de estas esferas conlleva una serie de realizaciones que, finalmente, se fijan y se pueden identificar como un tipo de discurso.

Capítulo 2. Características y unidades de los géneros discursivos

Para el estudio y la clasificación de estos géneros discursivos, una de las principales premisas sobre las que se asientan los análisis es que el objeto de estudio debe ser real y tangible, ya que el objetivo es encontrar el funcionamiento del lenguaje en uso y no describir las posibilidades formales del lenguaje teórico (Van Dijk, 1977; Brown y Yule, 1993; Lozano, Peña-Marín y Abril, 1997; Fuentes-Rodríguez, 2000; López Alonso, 2014). De esta forma, los análisis y las consecuentes clasificaciones no parten de abstracciones hechas por la mente del lingüista, sino del estudio de *discursos* reales.

A diferencia de la lingüística más teórica, el foco de análisis se expande y se lleva de la oración al *texto* (Van Dijk, 1977) que se considera, ya no como una sucesión de frases conectadas, sino como un conjunto que funciona como un todo y que, en su interior, guarda otros conjuntos. Es decir, la comunicación puede estudiarse como si se tratara de un universo formado por distintas constelaciones que, al mismo tiempo, están formadas por sistemas autónomos. En palabras de la *teoría de conjuntos* (Rojo, 1999), cada discurso es un conjunto que puede funcionar de manera autónoma e independiente, pero, a la vez, estar formado o formar parte de otras agrupaciones de elementos.

Es ahí donde surgen diversas propuestas en las que se pretende ir más allá de los elementos de análisis tradicionales (sintaxis, morfología o fonética) y buscar otros que sean capaces de dar respuesta a los fenómenos que se observan cuando se tiene en cuenta al discurso de manera *total*. Van Dijk (1977) habla de una sucesión de elementos que, a nivel pragmático, presentan unas condiciones de realización que afectan conjuntamente al significado de las secuencias de habla. Cada acto de habla, entonces, se ve influenciado, no solo por otros que lo acompañan, sino también por el contexto en el que estos se producen.

Por tanto y, ante todo, un discurso es un hecho social que se entiende dentro de las coordenadas en las que se ha realizado, es decir, se trata de un uso contextualizado; no importa si es oral, escrito o digital, como sucede en la actualidad (Calsamiglia y Tusón, 2008). La caracterización de los diferentes elementos que lo conforman y que se repiten en su realización, fruto de la elección de los hablantes, serán claves para entender el funcionamiento de cada tipo de texto y realizar, posteriormente, su clasificación.

Por lo tanto, un discurso puede estudiarse de acuerdo con los rasgos que definen a la situación comunicativa de manera que permita no solo su identificación, sino también su comparación con otros géneros, como demuestran por ejemplo las clasificaciones de Halliday (1984), de Herring (2007) o del grupo Val.Es.Co. (1995). Estos dos últimos modelos son, de hecho, el punto de partida desde el cual se aborda la presente

investigación, una forma de dar cuenta de las características de la situación discursiva que dibuja el videojuego *MOBA*. Sin embargo, esta solo es una visión general que no da cuenta de forma específica de las formas que toma la comunicación. Para ello, se atenderá a tres elementos en esta tesis: 1) la interacción, 2) la terminología y 3) la deixis.

La interacción es el pilar sobre el que se asienta la mayor parte del análisis por diversas razones: por un lado, esta tesis se enmarca en la visión que ofrecen los modelos de segmentación románica en los que se pretende parcelar y dividir los discursos orales en unidades reconocibles que permitan describirlos con mayor profundidad (Pons, 2014), como las relativas a las unidades interactivas. Por otro, y ya desde el modelo del grupo Val.Es.Co. (2003; 2014; Pons, 2022), las unidades interactivas se han descrito desde una perspectiva estructural en la que se han empleado rasgos físicos para su identificación, como el cambio de hablante para la intervención (ibid., 2014: 15). Esto dota a su reconocimiento de un carácter objetivo que se libra de la identificación, por ejemplo, de la fuerza ilocutiva de los enunciados que puede ser más subjetiva. Asimismo, su visión de la interacción se completa con una perspectiva social en la que explica, entre otros rasgos, la manera en la que se reconocen o no las intervenciones. Con ello, más allá de analizar el comportamiento de los interlocutores, se puede conseguir un dibujo del tipo de interacción que sirva, en definitiva, para la identificación de un género discursivo.

Para triangular los resultados obtenidos con este análisis estructural, se han escogido dos elementos pertenecientes al contenido de los enunciados que complementen la visión de la comunicación en los videojuegos *MOBA*, de manera que se obtenga una definición holística de este género discursivo. Por ello, el segundo aspecto que se pretende abordar en el análisis tiene que ver con una característica que se ha empleado para la descripción de géneros discursivos (Cabré, 1999; y et al., 2007; Guantiva, Cabré y Castellá, 2007; Cassany, 2008; Calvi, 2010; Fuster, 2016) y que, además, ha sido el foco de interés en los estudios sobre este tipo de discurso digital (Torres, 2013; Ariza, 2015; Ruiz, 2017; Tejada, 2019; Ufe y Sec, 2021): el nivel de especialización del léxico.

El tercer aspecto que se estudiará tiene que ver con la vinculación entre la situación real y discursiva de los hablantes. En diversos trabajos se ha reseñado la relevancia del espacio virtual, ya que se trata de una de las características que diferencian a los discursos mediados por ordenador de los discursos cara a cara (Herring, 2007; y Androutsopoulos, 2015; Yus, 2010; 2011). La manera en la que esto influye en la comunicación se puede observar a partir del último elemento que se abordará en este análisis: la deixis.

Capítulo 2. Características y unidades de los géneros discursivos

Cabe señalar, por último, que los mecanismos básicos que subyacen a toda comunicación y que se emplean en cualquier tipo de discurso parten del primer género que cualquier persona aprende sin necesidad de instrucción: la conversación. Este tipo de comunicación es accesible a cualquier ser humano con la capacidad de hablar (o de hacerse entender, como el lenguaje de signos), independientemente de su cultura, saber, posición o relación (Tusón, 1995). Esto es debido a que no existen normas o condiciones previas que supongan un requisito para su acceso; a diferencia, por ejemplo, del contexto que dibuja un juicio, donde un moderador, que es el juez, es el encargado de dar o quitar la palabra a sus interlocutores y, además, de delimitar la duración de esa interacción. Es decir, se trata de una situación que requiere ciertos códigos de conducta y que impide el intercambio de papeles comunicativos (Briz, 2011).

Debido a esta circunstancia, la *conversación* puede considerarse como el género discursivo primario del que nacen los demás. Esta es la razón por la que se ha escogido para realizar una comparación en el nivel interactivo con el discurso que se pretende describir en la presente investigación. A partir de sus rasgos y de las propuestas que diferentes grupos han dado sobre sus características, especialmente la del grupo Val.Es.Co. (1995; 2010), se tratará de realizar un análisis contrastivo entre la conversación y el videojuego MOBA que tenga en cuenta los distintos elementos situacionales que los acercan o separan y su materialización interactiva en cada uno de ellos. Esto servirá como base para la descripción posterior que se realizará de la comunicación en el discurso digital.

Este capítulo, por lo tanto, abordará aquellos aspectos que se han estudiado desde la lingüística más tradicional para el análisis y estudio del videojuego. En primer lugar, se ha tratado de dar cuenta de la definición del género *conversación* (§2.) y el contexto situacional que dibuja, de manera que sirva como punto de partida para estudiar y comprender la comunicación en el discurso digital. En segundo lugar, 2) el modelo de análisis que se ha empleado para estudiar la estructura y forma que toma la comunicación a partir de la visualización de la interacción (§3.). Cabe señalar que estos dos puntos se han abordado desde la aportación de distintos grupos de investigación, pero sobre el esquema que propone Val.Es.Co (1995; 2010; 2014; Pons, 2022). Asimismo, se explicará que estos dos aspectos se han empleado tanto para el contraste del videojuego con la conversación como para la descripción individual del género digital. De esta manera, la definición que se haga posteriormente de manera específica del videojuego se puede asentar sobre las bases de un género discursivo conocido y accesible por cualquier ser

humano independientemente de sus características. Por último, 3) se dará cuenta de parte del contenido de las intervenciones a través de la terminología y la deixis (§4.).

2. La conversación como punto de partida: hacia el estudio de los discursos orales

La conversación constituye la actividad humana más natural en términos de comunicación. Cada persona, con una mínima instrucción que se desarrolla de manera inconsciente durante los primeros años de vida (Tusón, 1995; Schegloff, 1999), es capaz de mantener una conversación con otro ser humano de manera más o menos coherente. Por ello, el presente apartado pretende realizar una descripción que dé cuenta de las características que se han asociado a la conversación que sirvan de base para el contraste y estudio del discurso del videojuego *MOBA*.

Se trata de una actividad que «existe de modo vital y cotidiano» (Villalta, 2009: 222) a través de la cual los individuos «reducen la incertidumbre y coordinan las acciones que aseguran la convivencia, consolidando identidad y pertenencia» (ibid.: 223). Estas, entre otras razones, hacen que su estudio sea tan interesante para comprender el funcionamiento de nuestro lenguaje, ya que nace de nosotros sin prácticamente ningún tipo de preparación formal y, con esa misma naturalidad, forma parte de nuestro día a día.

En términos generales, se trata de un discurso con unos límites difusos y confusos que pertenece al presente; en el que cualquier ser humano con la capacidad de hablar un determinado idioma puede participar independientemente de sus características sociolingüísticas (Val.Es.Co., 1995; 2010; Briz, 1998). Es, en resumen, un suceso que quiebra el eterno silencio:

se inscribe en el espacio y tiempo del aquí y del ahora. Cuando abandona esas condiciones, comienza a ser otra cosa: el relato de una charla, la descripción de un diálogo [...] el cuerpo de la conversación es hablar de otros, de lo otro; es quizás, justamente, tratar de apropiarse de lo que no le pertenece (Magadan, 1994: 5)

Por esta razón, una de las características que define a este género es el hecho de que se inscribe en la fugacidad del momento y por las escasas reglas que deben tenerse en cuenta en su desarrollo. Esta circunstancia se puede observar en la cantidad de trabas, interrupciones y reinicios que suelen atribuirse como característicos del coloquio, marcas de que la creación del discurso se está produciendo en el mismo momento que se da la comunicación (Narbona, 2012: 18; Pascual, 2019: 197):

(4) C-02-v2 – 7:24

A: ei **no- no- nosotros** que estábamos en el piso me desperté yo y le digo **a- a-** Lourdes.↓

Asimismo, dada su *libertad* y la cantidad de elementos que pueden tenerse en cuenta en el contexto, cualquier enunciado que se produzca en el momento se puede cargar de sentidos que van más allá de lo dicho explícitamente (Lakoff y Johnson, 1980). El uso de metáforas del día a día, ironías o el propio fenómeno de la anticortesía¹ son ejemplos de cómo los hablantes son capaces de decir más de lo que sus palabras significan.

Todas estas características conforman una amalgama que ha sido difícil de cazar a lo largo de la tradición de estudios lingüísticos pero que, en la actualidad, cuenta ya con más de treinta años de estudios que se han abordado desde distintas perspectivas y autores (Val.Es.Co., 1995; 2010; 2014; Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Chafe, 1994; Berrendonner, 2003; Narbona, 1986; 1992; 2012; Roulet, 1991; 1997; Degand y Simon, 2008; 2009...).

De esta manera, al tratarse de un género discursivo que no cuenta, a priori, con ningún tipo de restricción explícita, se presenta como un buen candidato para comparar su estructura con la de otro tipo de discursos que sí pueden estar influenciados o regidos por otros elementos que vayan más allá de los propios hablantes. Además, al considerar a la conversación como el discurso base al que puede acceder cualquier ser humano (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Schegloff, 1992; Magadan, 1994; López-Serena, 2007), sus características han servido como punto de partida para estudiar otra clase de discursos orales (Val.Es.Co., 2010) y desde las que se han creado nuevas formas de estudiar el lenguaje en uso (Val.Es.Co., 2014, Roulet, 1997).

Este es, precisamente, uno de los dos objetivos principales de esta tesis: la comparación de este género discursivo con el de los *MOBA* para establecer un punto de partida desde el que estudiar la comunicación de esta clase de videojuegos. Por esta razón, en el presente apartado se tratará de desentrañar y definir las características que se han asociado a este género, de manera que queden expuestas para su posterior comparación con las que se pueden observar del videojuego

¹ En términos generales, la *anticortesía* se define como el empleo de construcciones, enunciados o formas que, tomadas de manera literal, serían consideradas *descortesías*; pero que no son considerados como tal, debido a la influencia de ciertos rasgos de la situación de la comunicación y de la relación entre los interlocutores. Para más información, consultar los estudios de Albelda y Barros (2013), Briz y Albelda (2019), Mugford y Montes (2019) o Bernal (2006), entre otros.

2.1. LA DEFINICIÓN GENERAL DE LA CONVERSACIÓN

A partir de los años 70 el discurso oral ha ido cobrando más protagonismo sobre el escrito². Una de las principales razones fue el avance de la tecnología que permitió el desarrollo de grabadoras más *discretas* que pudieran emplearse para capturar el discurso fluido del habla, de tal forma que se ha podido estudiar lo que antes solo se intuía. A través de estos estudios, se ha comprobado que la base del lenguaje humano y de nuestras maneras de comunicarnos nacen de la conversación, el discurso más básico que se aprende casi a la vez que a andar (Tusón, 1995) y sobre el que se construyen el resto de los discursos, haciendo las modificaciones pertinentes (Tusón, 1995; Schegloff, 1999).

El principal precursor de esta clase de estudios fue el artículo de Sacks, Schegloff y Jefferson (1974), que abrió una nueva línea de investigación en la que se toma a la conversación como el centro de la teoría. De ella nace una categorización y clasificación de las reglas que dominan la comunicación humana, especialmente en los discursos dialógicos orales. Esta clase de estudios se basan en 3 pilares sobre los que asientan sus investigaciones: la idea de que en la comunicación existe algún tipo de ordenación que puede identificar cada diálogo (por ejemplo, de manera ideal, se piensa que en la conversación cada vez habla un interlocutor), el uso de grabaciones ocurridas en diferentes contextos naturales y la importancia de cada detalle, aunque no sea verbal, en el análisis; además de rechazar cualquier teoría previa al análisis que pueda condicionar los resultados (Gallardo-Pauls, 1990; Levinson, 2013; Schiffrin, 1994).

La organización detrás de este tipo de discurso, explicada a partir de un grupo de dos personas comunicándose, tiene el poder de dar respuesta a cualquier tipo de secuencia comunicativa dada en una conversación. Para Sacks Schegloff y Jefferson (1974: 702), estas características se resumen en: 1) un hablante a la vez, 2) tamaño y orden variable de los turnos, 3) transiciones de habla coordinadas por una serie de reglas, 4) técnicas para seleccionar turnos, 5) organización que se puede ver sin información contextual, y 6) eventos históricos, que necesitan de otros para aparecer, es decir, un encadenamiento de intervenciones que se van retroalimentando.

Uno de los puntos más relevantes del Análisis de la Conversación es la especial relevancia del *sistema de toma de turno* y la unidad *turno* como tal, un sistema que explica cómo los hablantes van tomando la palabra sucesivamente y que, en la conversación,

² El escrito había sido el centro de prácticamente todos los estudios por su carácter permanente frente a la volatilidad de lo oral (Tusón, 1995).

ocurren con relativamente pocos solapamientos o brechas entre los turnos (ibid., 699). Estos elementos se definen a partir de la conversación, ya que esta para construirse necesita de la colaboración de diversas voces (los participantes) que van interviniendo sucesivamente (Cots et al, 1989). En palabras de Sacks, Schegloff y Jefferson (1974: 13):

1. At initial turn-constructural unit's initial transition-relevance place:
 - (a) If the turn-so far [...] use of a "current speaker selects next" technique, then the party so selected has rights, and is obliged, to take next turn to speak [...]
 - (b) If the turn-so-far is so constructed as not to involve the use of a "current speaker selects next" technique, self-selection for next speakership may, but need not, be instituted, [...]
 - (c) If the turn-so-far is so constructed as not to involve the use of a "current speaker selects next" technique, then current speaker may, but need not, continue, unless another self-selects.
2. If, at initial turn-constructural unit's initial transition-relevance place, neither 1(a) nor 1(b) has operated, and, following the provision of 1(c), current speaker has continued, then the Rule-set (a)-(c) reapplies... (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974: 13)

Este sistema ha sido uno de los más utilizados y confrontados en multitud de estudios que han tratado de analizar y estudiar la interacción humana en diferentes contextos. Incluso, estudios posteriores han tratado de desmitificar la toma de turno y las fallas que se observan en su sistema con el fin de redefinirlo. Un ejemplo de esto fue el propio Schegloff (2000, 2002), quien trató de dar una respuesta a las críticas que mostraban que la transición entre turno y turno no era tan sistemática como lo planteaba su modelo, sino que estaba plagada de solapamientos y de brechas en el habla. Ante ello, el autor señala que muchas veces se ha confundido el *solapamiento* con la *interrupción*, a pesar de ser cosas distintas que pueden ir de la mano o no, es decir, existe el solapamiento sin interrupción (*collaborative constructions*) y las interrupciones sin solapamiento (*anticipatory completions*) (ibid., 2002).

Además, otro aspecto que señala es que si alguien se detiene antes de finalizar su enunciado no siempre es producido porque alguien ha invadido su habla, sino que puede ser una decisión del propio hablante. Asimismo, en los casos en los que sí existen elementos «interruptivos», Jefferson (1984) destaca que no siempre tienen como finalidad interrumpir y, por ello, los divide en tres grupos: 1) Lugares de transición, 2) *Recognitional onset*, el oyente infiere lo que el hablante quiere decir y, por ello, empieza a hablar antes de que el otro termine; 3) *Progressional*, fallas en el discurso, como sucede cuando se infiere erróneamente un *lugar de transición pertinente*. Otro elemento que Schegloff destaca como necesario para analizar cualquier tipo de solapamiento es

reconocer el contexto en el que este se produce: quién lo hace, en qué posición, la intención de la intervención, si se hace en un silencio o en una competición por el turno, etc.

La interrupción, por su parte, no siempre es percibida por los hablantes como un elemento perturbador o descortés, sino que forma parte de la propia estructura de la conversación (Schegloff 2002: 293). Esto se debe a que, en ocasiones, los hablantes suelen dejar enunciados gramaticalmente incompletos y que incitan a sus interlocutores a completarlos. Puede, incluso, que, después de una breve pausa, el hablante quiera añadir algo más a lo dicho en el mismo momento que otro participante ha tomado la palabra.

Otro de los rasgos que ha suscitado interés ha sido la propuesta de organización de la conversación de estos autores. Los turnos y la interacción en general se agruparían en secuencias que atenderían al tópico de habla (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974: 710). Este concepto ha llevado a distinguir entre distintos tipos de secuencias: 1) de apertura o cierre (Schegloff, 1992; Schegloff y Sacks, 1973), 2) secuencias de historia (Sacks, 1974) y 3) secuencias de expansión (Jefferson, 1978).

Sobre estos rasgos, el Análisis de la Conversación postula que es necesario apoyarse en cuatro elementos para que un análisis formal tenga sentido y sean comparables con otros géneros discursivos (Schegloff³, 1999): a) la orientación que se observa en la toma de turno, es decir, si se trata de intervenciones que inician, cierran o continúan la interacción; b) los mecanismos de reparación de la toma de turno que se emplean por los interlocutores, c) las secuencias de habla (que se mediatizan por el tópico del discurso, como se ha explicado previamente) y d) la organización general de la conversación en tanto en cuanto al orden de los turnos de cada participante.

La interacción parece un mecanismo universal para comunicarse (Schegloff, 1999; Levinson, 2006; Mondada, 2007; Depperman, 2013), aunque existe un límite que parece distinguir el comportamiento comunicativo de los humanos del de los animales. Para ello, Levinson (2006) toma la teoría psicológica de Schelling (1960, apud, *ibid.*,

³ Schegloff (1999) defiende que un análisis que tenga en cuenta estos puntos puede dar cuenta de las características (tanto formales como contextuales) de un discurso, aunque puedan vincularse con otras perspectivas. Para ello, se apoya en un experimento que se realizó con un paciente lesionado del hemisferio derecho. Este tipo de personas, en principio, han perdido la capacidad de entender y hacerse entender en el nivel pragmático, además de tener dificultades para entender la influencia de otros elementos no necesariamente explícitos en los enunciados. Su objetivo era demostrar que la interacción se mantenía incluso en condiciones en las que no existe el habla, es decir, se comprobó, entonces, si era posible reconocer patrones interactivos asociados a la toma de turno, aunque estos pacientes no eran capaces de construir turnos como tal. El resultado fue que, efectivamente, estas personas podían mantener una estructura interactiva e, incluso, realizar acciones para mostrar que había lugares de transición pertinentes (*ibid.*, 1999: 427).

2006) que explica la capacidad de *metarepresentación* de las personas: mientras que un animal puede representar en su mente las intenciones de otro ser vivo, el ser humano va más allá y es capaz de, además de esto, imaginar qué intenciones le atribuye su interlocutor:

(2) In interaction, a simulation of the other's simulation of oneself is also involved. This is shown most clearly by the fact that actions are generated taking into account that they will be interpreted by a specific other—that is, they exhibit *recipient design*. So I call my neighbour “Dick” only if I think you will recognize who I mean under that appellation (Levinson, 2006: 45)

Por su parte, desde el Análisis del Discurso, también se han propuesto distintas caracterizaciones de este género discursivo. Una de ellas es la ofrecida por Halliday (1961, 1978, 1994) en la que, de manera general, argumentaba que el lenguaje oral, al igual que el escrito, presenta un sistema de elementos que permiten y definen su realización. Este sistema se adapta según tres características que ofrece cada contexto: 1) el *campo*, referido al lugar y al tema que se habla; 2) el *modo*, referido al medio escogido para desempeñar esta comunicación (por ejemplo, a través del teléfono o del ordenador) y 3) el *tenor* o *propósito*, dependiendo si se trata de un fin interpersonal (el clásico *hablar por hablar*) o se trata de un fin transaccional (hay un objetivo concreto).

Siguiendo este esquema de clasificación, la conversación puede definirse de la siguiente forma (Halliday, 1994): en primer lugar, se trata de un discurso que utiliza el *modo* oral cara a cara, ya que los hablantes necesitan compartir el espacio y el tiempo con sus interlocutores. Asimismo, tanto el *lugar* como los *temas* tratados pueden ser tan variables como las características de las personas que pueden interactuar. Por último y, probablemente, uno de los rasgos más relevantes, es que se trata de un tipo de comunicación que no cuenta con un propósito expreso más de mantener la propia conversación.

Otros autores desde esta perspectiva también han tratado de dar otros rasgos vinculados a la estructura de este género discursivo. Stubbs (1987) resalta que este discurso tenía la peculiaridad de que los participantes se retroalimentaban haciendo referencia constante al propio discurso (por ejemplo, retomando elementos que se han mencionado previamente), bien de la propia conversación bien de otras anteriores. Además, asocia a la conversación con dos tipos de estructuras básicas que se van repitiendo constantemente: por un lado, el intercambio de pregunta-respuesta y, por otro, el intercambio producido por alguien que mantiene su turno durante un periodo

prolongado y sus oyentes afirman su posición mediante apoyos, muestras de comprensión o afirmaciones, entre otros mecanismos no necesariamente verbales⁴.

En la línea de este autor, Sinclair y Coulthard (1992) señalan que la conversación podía definirse como una sucesión de intercambios conectados en los que los hablantes construyen los enunciados a partir de su vinculación con los anteriores. En otras palabras, el discurso se va construyendo con la unión de cada intervención de los participantes a partir del principio de acción-reacción (un hablante dice algo, otro le responde, a este le reacciona otro...).

Hasta este punto se han reseñado algunos de los estudios más relevantes relacionados con la caracterización de la conversación desde una perspectiva general, pero no se han expuesto las aportaciones desde la lingüística hispánica. El foco en los discursos orales lo puso Narbona (1986, 1991, 2012...), quien señaló que la oralidad coloquial no podía abarcarse desde los cánones tradicionales de la lingüística que se habían dedicado, principalmente, al estudio de la gramática y de la lengua escrita, ya que el flujo de habla que se construye durante una conversación coloquial escapa a los límites de la norma y de la planificación discursiva.

La norma ha dejado de ser única en sentido vertical. El propio desplazamiento del interés de nuestros lingüistas desde lo geográfico a lo estratificacional revela que el horizonte panhispánico del español se vincula más a lo sociocultural que a lo espacial. La línea que separa lo culto de lo que no lo es, el hablar bien del hablar mal, no es nítida, pues las modalidades de uso correctas constituyen un continuum, de límites borrosos, de posibilidades diferentes permitidas por la lengua, en las que resulta decisiva la adecuación a la concreta actuación discursiva en cada caso. (Narbona, 2001: 13)

De nuevo, el género sobre el que se suele estudiar la oralidad es la conversación, ya que se trata del fenómeno comunicativo más natural e informal en el que los hablantes presentan una mayor libertad de creación y construcción en el discurso (Val.Es.Co, 2003; 2014; Briz, 2010; Narbona, 1986; 2012; Cortés, 1995; Bustos, 2000; López-Serena, 2007...). Sobre este, como se ha mencionado, se asienta cualquier otro tipo de interacción humana, ya que brota de manera natural a través de la intuición de cada hablante (aunque con algunas modificaciones a medida que la persona es escolarizada).

⁴ Estas dos situaciones discursivas tendrán su reflejo en dos tipos de *figuras* interactivas: la *cremallera*, caracterizada por la sucesión de intervenciones y el *rastrillo*, en el que un hablante mantiene el *turno* más allá de una intervención mientras el resto de interlocutores reaccionan sin interrumpirle (Espinosa-Guerri, en prensa). Se tratará con mayor detalle en §3. del capítulo 5.

Capítulo 2. Características y unidades de los géneros discursivos

Este discurso se toma como punto de partida para estudiar diferentes rasgos que en la lengua formal no aparecen o, si lo hacen, se muestran muy influenciados por las normas que lo rigen, es decir, carecen de la espontaneidad y la inmediatez que el habla cotidiana muestra. De hecho, gran parte de sus rasgos son «manifestaciones diversas de un fenómeno único: la preponderancia de las funciones semántico-informativas sobre las estructuras sintácticas» creando, de esta manera, una «peculiar andadura sintáctica coloquial» (Narbona, 1986: 259).

El grupo ILSE de la Universidad de Almería es uno de los pioneros en el estudio de la lengua hablada en el mundo hispánico. Luis Cortés (1986) se basó en la sociolingüística para hacer sus primeros análisis del habla en los que distinguía entre el *orden lingüístico*, es decir, aquellos elementos que pertenecen al enunciado, y el orden extralingüístico, que hacía referencia a todos los elementos que influenciaban en la comunicación en un momento determinado. Dentro de estos distinguía dos tipos: *estáticos*, como el origen o el sexo del participante; o *cambiantes*, como la situación, la relación interpersonal de los interlocutores...

Cabe señalar, además, que la conversación ha vinculado erróneamente al uso de un registro coloquial (Bustos, 1995). Esta relación se ha establecido debido a que se suele vincular con

un tipo de registro del discurso dialógico condicionado por la espontaneidad de su uso y por otros factores como la existencia de una situación comunicativa informal, la ausencia de planificación comunicativa, etc. En este sentido, me parece necesario precisar que, desde el punto de vista discursivo, entenderé "espontaneidad" la simultaneidad en la producción-emisión del mensaje (ibid.: 8)

El registro coloquial, por tanto, no es una manifestación que se vincule necesariamente a la conversación, sino a cualquier género discursivo que presente una serie de características. Por ejemplo, un texto escrito como un mensaje de *Whatsapp* o un correo electrónico informal puede presentar estas características también (Mancera y Pano, 2014); incluso la narración de un libro, especialmente cuando se pretende imitar el lenguaje oral informal en diálogos de los personajes. Este aspecto, sin embargo, resulta relevante para observar cuán formal o coloquial suele ser un discurso (ver §2.2.).

A partir de todo lo expuesto anteriormente se puede observar que la conversación ha sido el foco de multitud de estudios que han tratado de desentrañar los distintos elementos que lo conforman, aunque con un mismo fin: atrapar la fugacidad del habla natural y estudiar cómo esta puede ir tomando diversas formas en otro tipo de discursos.

Sea a partir del contenido de las intervenciones, de los elementos contextuales o del comportamiento interactivo⁵ de los participantes, el estudio de la conversación ha permitido la mayor comprensión de la comunicación humana desde su base más fundamental.

Expuestas las distintas caracterizaciones que se le han atribuido a la conversación, se expondrá la teoría que esta tesis ha tomado para su comparación con el género objetivo de la investigación: la propuesta Val.Es.Co. (Valencia Español Coloquial) [1995, 2010, 2014]. Este grupo empezó un proceso de investigación sobre el registro coloquial y la conversación (1995) que sigue en marcha en la actualidad (Pons, 2022). Una de sus principales aportaciones ha sido la de aislar los rasgos propios del género conversación y situarlos en una escala gradativa que permita comparar sus características entre distintos tipos de discurso (Briz, 2010: 20):

+	-	-	+
Género prototípico	periférico	Género prototípico	periférico
Conversación			Texto legal
RASGOS PROPIOS DEL GÉNERO		RASGOS PROPIOS DEL GÉNERO	
+ oral	-	-	- oral
+ inmediato	-	-	- inmediato
+ dialogal	-	-	- dialogal
+ retroalimentado	-	-	- retroalimentado
+ cooperativo	-	-	- cooperativo
+ dinámico	-	-	- dinámico
+ altern. de turno no predet.	-	-	- altern. de turno no predet.
Conversación entre amigos en un bar hablando de un tema cotidiano			La Constitución mexicana

Tabla 1. Escala de géneros (Briz y grupo Val.Es.Co, 2010: 12)

Tomando una a una cada característica es posible realizar una radiografía de cualquier género discursivo (Briz y grupo Val.Es.Co., 1995; 2010: 11): el primer rasgo, la mayor o menor cercanía a lo *oral*, permite establecer el grado de cercanía que un discurso presenta con la modalidad escrita u oral, es decir, si se realiza sobre un sistema gráfico o a través de la realización fónica. Esta característica se relaciona con la mayor o menor planificación del discurso, puesto que se suele asociar lo escrito a la reflexión

⁵ Como se observa, una de las constantes que suele atribuirse a la conversación sea cual sea la perspectiva que se tome, es la relevancia del tipo de interacción que se da dentro de sus fronteras. Se trata de un comportamiento universal que puede tomar formas diversas y complejas, dado que no solo se interactúa de manera sucesiva (acción-reacción), sino que las intervenciones pueden organizarse en distintos patrones dialógicos; más aún cuando no existen reglas que regulen la toma de la palabra como en la *conversación* (Espinosa-Guerri, en prensa). Esta, además, dependerá, en gran medida, de los rasgos del contexto y de la relación que exista entre los participantes. Este aspecto se tratará con mayor detalle en el apartado 3.

Capítulo 2. Características y unidades de los géneros discursivos

provocada por la imposibilidad de la comunicación simultánea a través de este canal⁶. El segundo, la *inmediatez*, está relacionado también con el rasgo anterior, dado que la ausencia de tiempo entre respuesta y respuesta se traduce en menor tiempo para meditar lo que se dice.

Por su parte, las siguientes características están vinculados a los participantes y a la manera en la que interactúan: por un lado, la *propiedad dialógica* indica si en un discurso participan uno o más interlocutores, mientras que la mayor o menor *retroalimentación*, la *cooperación* y el *dinamismo* reflejan si la comunicación puede coconstruirse o se realiza de manera vertical (un hablante toma la palabra la mayor parte del tiempo sin que los demás le interrumpen, al menos, con intervenciones extensas). Por último, la *predeterminación del turno* permite comprobar qué grado de rigidez existe en la distribución de la toma de la palabra de los participantes.

Estos rasgos pueden ser utilizados como punto de partida para caracterizar otros géneros, además de la conversación, porque no se conciben en términos de ausencia o presencia, sino como dos polos de una escala gradativa (Briz y grupo Val.Es.Co. 2010: 21). De esta manera, es posible realizar comparaciones entre géneros de acuerdo con su mayor o menor presencia:

Género discursivo	+/- Dialogal	+/- Inmediatez	+/- Dinamismo	+/- Alternancia de turno no predeterminada	+/- Oral	- Oral en la periferia de lo oral	- Escrito. En la periferia de lo escrito
Conversación	+	+	+	+	+		
Debate	+	+	+	-	+		
Entrevista	+	+	+	-	+	+	
Conferencia	-	+	-	-	+		-

Tabla 2. La gradación de los géneros discursivos (Briz, 2010: 21)

Como se observa en las tablas anteriores, la conversación es el discurso que se sitúa en un extremo de los rasgos, especialmente asociados a la inmediatez y la oralidad natural, y se enfrenta a otros géneros como la conferencia que poseen prácticamente características opuestas. En resumen, sus rasgos son (Val.Es.Co, 1995): 1) se trata de un

⁶ Como se tratará en el capítulo 3, el avance de la tecnología ha permitido que los canales de comunicación se mezclen y creen nuevos géneros discursivos a caballo entre la voz y lo escrito, como los chats, en los que la respuesta escrita suele ser casi inmediata (Herring, 2007).

género eminentemente *oral*, ya que el medio principal de comunicación es el canal fónico; 2) es *dialógico*, pues requiere la participación de dos o más participantes; 3) transcurre de manera *inmediata*, dado que la comunicación se produce de manera sincrónica; 4) los participantes *toman el turno de manera alternativa* y sin que 5) haya una *predeterminación de antemano* sobre quién puede tomar la palabra, puesto que se establece sobre la marcha del discurso.

En definitiva, será posible utilizar estas características para investigar la comunicación en otros discursos y adaptarlas a otros contextos emergentes como los géneros 2.0 o, más en concreto, los videojuegos MOBA. A partir de la ordenación expuesta de estos rasgos por el grupo Val.Es.Co., se tratarán de desglosar tanto desde las aportaciones del propio grupo como desde la lingüística general con el fin de observar de manera detallada de qué forma estas características se pueden modificar con el contexto y, de esta forma, determinar dos cuestiones: 1) la influencia que estos rasgos pueden ejercer sobre los discursos y 2) si guardan relación con el tipo de interacción que los hablantes realizan.

2.1.1. *La oralidad como canal cotidiano*

Una de las propiedades que se ha considerado fundamental en la caracterización del género conversación ha sido la oralidad; la comunicación a través del canal fónico (Perera, 1984; Payrató, 1998, Briz, 1998; 2010; Grupo Val.Es.Co., 1995). Esta característica se entrelaza con el resto de las propiedades que se han presentado en el cuadro anterior debido a que lo oral surge de manera más espontánea y natural que la escritura (ver apartado 2.1.). Entre otras razones, la oralidad, que «se produce a través de un canal fónico» (Briz, 2010: 129), obliga a la producción en el momento y, además, no queda registrado el discurso de manera natural, con lo que no se permite su modificación posterior una vez se ha emitido un enunciado.

Esta característica influye en la medida que dota al género de un carácter efímero y esporádico que reduce el tiempo de preparación de la intervención. Debido a esto, Koch y Oesterreicher (1990: 39) señalaron que, además de los niveles de las variedades geográficas, diafásicas y diastráticas, existía otro nivel superior que distinguía un *continuum* entre dos prototipos: lo escrito y lo hablado o, como también los nombran, la *inmediatez* y la *distancia*⁷ (Koch y Oesterreicher, 2007; Narbona, 2012). Gracias a esta

⁷ Estos dos últimos conceptos, si bien tienen mucha relación con el canal en el que se ejecuta el discurso, se tratarán de manera en el apartado §2.2.2.

relación, los hablantes gradan su elección y pueden compartir más o menos características con los fenómenos prototípicos de lo oral o lo escrito.

Estos canales, además, presentan una serie de rasgos que atañen al modo en el que se desarrollan los discursos. Estos *modos* pueden definirse a partir de las propuestas de Givon (1979) u Ochs (1979): por un lado, el *pragmático* se relacionaría con lo oral donde las oraciones seguirían una estructuración de tópico-comentario, con una unión laxa de los elementos que lo componen y una transmisión lenta de la información en los contornos entonativos, entre otros rasgos (Givon, 1979: 223). Por otro lado, el modo *sintáctico*, relacionado más con lo escrito, parte del anterior y posee una estructuración de sujeto y predicado, con una alta densidad informativa y un uso más elaborado de los mecanismos de conexión y unión (Givon, 1979: 223).

Por tanto, las características de un género suelen vincularse estrechamente con el tipo de canal mediante el cual se desarrollaría de manera prototípica. Si se toma como ejemplo los chats (Herring, 2007; Herring y Androutsopoulos, 2015; Yus, 2010) o el *WhatsApp* (Romero y Espinosa, 2015), es posible comprobar que se establece una comunicación prácticamente simultánea que, a pesar de desarrollarse mediante un canal escrito, conserva ciertas características propias de la conversación oral: dialogismo, la posibilidad de la inmediatez, orden variable y no predeterminación en los turnos.

(5) C-02-v1 – 14:08

S: [es] que no merece la pena yo los vi para comprar↑ y me costaban veinte pavos↓ y luego vi los de Gameware y dije *a tomar por [culo]*

C: [claro]

S: [y son iguales pero iguales e solo que] más pequeños↑

D: [[[yo no los he visto)]]

C: [si si se habló] // se habló de comprar hasta inalámbricos pero↓

(6) 2. WA 2016 feb-mar, extraído de corpus MESA (Fuentes-Rodríguez, 2021)

8/2/2016, 12:39 - M2: Que poco coincidimos

8/2/2016, 12:39 - M1: Y que me digan

8/2/2016, 12:39 - M1: Si 😬

8/2/2016, 12:39 - M2: Eres un mojon 🙌

8/2/2016, 12:39 - M1: Lo se 🙌

8/2/2016, 12:39 - M2: Tía asómate porfa a hispano

8/2/2016, 12:39 - M1: No estan

8/2/2016, 12:39 - M2: Que me tiene mala de la cabeza ya

8/2/2016, 12:39 - M2: Y lenguas del mundo?

8/2/2016, 12:39 - M1: Están las del grupo d la tarde

Los ejemplos (14) y (15) representan un fragmento de una conversación y de un chat de *Whatsapp*, respectivamente. En ambos se puede observar como la toma de turno no está regulada y que, por lo tanto, los hablantes pueden intervenir en cualquier momento a pesar de que un interlocutor no haya terminado lo que pretenda decir. En (14), mientras S está hablando se solapan las intervenciones de C y D. Por su parte, en (15) M2 hace una petición con una justificación que divide en dos líneas de chat diferentes, pero entre ellas se interpone M1 que responde antes de que el primero termine.

Por último, cabe señalar que la oralidad se ha confundido en ocasiones con el habla coloquial o *habla de calle*, precisamente, por su carácter más espontáneo⁸. Sin embargo, el *registro coloquial* (ver apartado 2.2) no deja de ser un conjunto de realizaciones concretas influenciadas por ciertos factores extralingüísticos, especialmente diastráticos, que pueden darse tanto en lo fónico como en lo escrito (Bustos, 1995; Briz, 2010).

En definitiva, la mayor o menor cercanía con la oralidad supone una escala que debe tenerse en cuenta en estudios que pretendan comparar géneros, ya que se trata de una propiedad que puede observarse en cualquier discurso, aunque tome formas y usos diferentes. Cabe señalar, además, que esta característica tradicionalmente también se ha vinculado con la interacción cara a cara, es decir, con la necesidad de que los interlocutores estén en un mismo espacio desde el que puedan escucharse y/o replicarse.

2.1.2. *Aquí y ahora: la inmediatez comunicativa*

La inmediatez espaciotemporal se ha asociado a géneros que requieren que los interlocutores se encuentren en unas mismas coordenadas, como sucede en la conversación (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Criado de Val, 1980; Val.Es.Co, 1995; 2014). Este rasgo tiende a relacionarse con la mayor o menor planificación que pueden realizar los hablantes de sus intervenciones, aunque se pueda estar de forma simultánea en un mismo sitio, pero llevar las intervenciones preparadas, como sucede en el contexto de un juicio (Briz, 2011; Villalba, 2016), de una conferencia (Briz et al. 2010), de un debate (Bañón, 2005), etc.

En entornos físicos, el hecho de que se comparta un mismo espacio implica de manera necesaria que se comparta también la temporalidad. De esta manera, los

⁸ Sobre la espontaneidad de la lengua escrita se tratará en el apartado 1.1. referido a los géneros 2.0. Baste decir ahora que la irrupción en nuestro día a día de las nuevas tecnologías ha propiciado que las barreras entre lo escrito y lo oral se hayan difuminado (más aún) sobre la falta de planificación.

participantes de estos discursos serían testigos presenciales de cada enunciado de sus interlocutores. Sin embargo, cada intervención oral se convierte en un acto único e irrepetible, y los participantes solo pueden recuperar a través de su memoria y de las interpretaciones que hayan dado de las palabras de ellos (Bustos, 1995). De hecho, otra de las características que suele asociarse a la conversación es la cantidad de fragmentos relacionados con el *relato conversacional* y el *discurso reportado* (Benavent, 2015) que es, precisamente, una forma de recuperar conversaciones pasadas:

(7) C-02-v1 – 16:40

D: a veer hace mucho tiempo más que / tú↑

S: [hace] mucho tiempo↑

D: [vale] / sí le dijo le preguntó a a fue Mariano a ver a Am que estaba embarazada'↑

S: ¿a sí?↑ a sí que tenía un niño es verda'↓

D: sí / y fue a verlo y la madre le dijo *Mariano ¿estás con Mar?*↓ *¿Hay algo por ahí?*↑ / y aque- claro ¿aquel qué va a decir?↑ *pues sí hay algo* ↓ / yy ahí se quedó la cosa y luego el otro día que fui a Valencia↑ / le dije a *Mar Mar / digo ¿qué te pasa?*↑ *digo*→ / *escúchame ¿es verdad que estás con Mariano ?*

(0.39)

S: uu ↑

D: *que hay algo ahí* y enseguida *o / digo ¿quién te lo ha dicho? ¿QUIÉN TE LO HA DICHO?* y yo *tranquila coño me dice la madre de Am de de Maria- o sea de Am le preguntó a Mariano*↑ / y *Mariano dijo que sí había algo*↑

S: a bueno

D: y dice *ei ¿ahora sí que hay algo? / sí no sé qué / y yo le dije chica*

Cabe señalar que la presencia de este rasgo, la inmediatez espacial o temporal, no garantiza que todos los participantes puedan tomar la palabra en cualquier momento y en el orden que prefieran (ver tabla 1). Por esta razón, será necesario centrar la mirada en otra característica que dé cuenta de la capacidad de los hablantes para conseguir el turno (y mantenerlo) en el discurso, es decir, la propiedad que permite distinguir entre un género monologal y uno dialogal.

2.1.3. Lo dinámico y lo dialógico

El hecho de que un discurso se considere dialógico implica que los participantes pueden intercambiar los roles de emisor y receptor (Briz, 2010: 23). Por lo tanto, este intercambio de roles dota a la comunicación de un carácter interactivo (Goffman, 1967) que facilita el entendimiento entre los participantes, un mecanismo que Levinson (2006) definía como necesario para lograr que la comunicación fuese inteligible, ya que el intercambio de papeles facilita la representación de la mente del otro (ibid.: 49).

El intercambio de roles, como se ha expuesto en el apartado anterior, no siempre está garantizado, aunque los interlocutores compartan un mismo espacio físico, sino que

dependerá de cada discurso: la ausencia de esta propiedad, es decir, que un discurso sea monologal, lleva a que un único interlocutor mantenga la palabra y el resto de los participantes solo escuchen sin hacer ningún tipo de contribución (Goffman, 1967: 23), como sucede en las conferencias (ver tabla 2). Esta propiedad, además, suele ir ligada a una toma de turno muy predeterminada (ver apartado 2.1.4.), como las preguntas que se pueden realizar al final de una ponencia. Por otra parte, los géneros discursivos dialógicos son aquellos en los que cada participante puede intervenir, ya sea de manera libre⁹ como en la conversación o de manera pautada como en los debates o las entrevistas (García-Ramón, 2018: 155).

(8) Entrevista de Pepa Bueno a Albert Rivera, extraído de García-Ramón (2018: 155)

1 PB: ¿fuiste un niño feliz?

2 AR: pues sí/ la verdad que sí fui un niño feliz yy he sido hijo único↑/ pero he dicho a 3 veces en mi- mi casa me han tratao como hijo único para lo bueno y como hijo 4 único para lo malo [(())]

5 PB: [o sea] ¿nada mimado? eso lo decís todos// [los hijos=]

6 AR: [noo=]

7 PB: = únicos ¿eeh?

8 AR: =yo la verdad ni-/ hm tengo una familia de gente b- bueno de clase media 9 trabajadora de autónomos/ dee comerciantes/ mis abuelos mis tíos mis padres 10 ‘sea que en general son/ de ese ámbito ¿no?/ del mundo del comercio↑

11 PB: mm

12 AR: quien tiene una tienda↑/ y en mi casa me han hecho saber como se dice 13 coloquialmente lo que vale un peine/ yo estoy muy orgulloso/ de mis padres 14 ¿no? uno no puede- hay gente que veo que a veces reniega de sus padres sus 15 orígenes yo no yoo/ estoy muy contento de los valores que me han enseñao↑/ 16 han currao muchísimo han trabajao mucho yoo- yo lo he VISto/ yo lo he visto 17 en mi casa↑

18 PB: ¿y ayudaste a tus padres en la [tienda?]

19 AR: [sí]

20 PB: ¿te obligaban a hacer eso?

21 AR: bueno más que obligarmee/ me lo sugerían [(RISAS)]

(9) C-02-v1 – 21:24

S: [pero no no] no llevéis las expectativas muy altas↑

D: [no tranquila que no]

A: [claro con que no] te fijes en lo que pasa en la película la película está bien↑

S: pero [(RISAS)]

A: [(RISAS)]

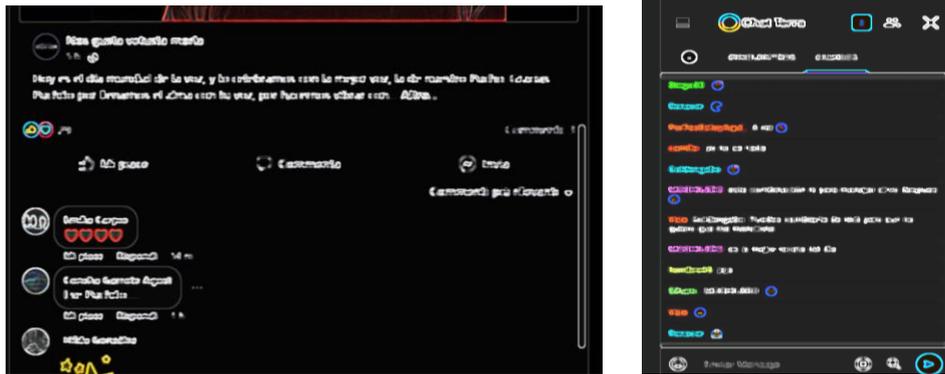
⁹ Como se ha explicado anteriormente, desde la perspectiva del análisis de la conversación, en los diálogos los hablantes generan e identifican ciertos lugares de paso o de «transición pertinente» en los que los interlocutores pueden tomar la palabra sin necesidad de que exista una predeterminación previa (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Schegloff, 1999; 2002).

D: [la mitad de las películas] con este me dormía↓ / °(y au)°

Los ejemplos anteriores muestran dos fragmentos de una entrevista y una conversación, respectivamente. En el primero existe una guía en la interacción encarnada por la entrevistadora (PB) quien, además, marca la dirección temática del discurso. Por otro lado, en (18) no hay una figura encargada de moderar la toma de turno y son los mismos hablantes mediante sus intervenciones los que se autogestionan (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Val.Es.Co., 1995; 2010). Asimismo, en la conversación el esquema de acción-reacción no describe enteramente la interacción producida en sus fronteras, a diferencia de la entrevista en la que suelen sucederse intervenciones de pregunta y respuesta.

El diálogo en la conversación, por tanto, no se puede caracterizar sencillamente como la sucesión de réplicas encadenadas por los hablantes, sino que se trata de una secuencia que puede tomar distintas formas que se verbalizan en una situación comunicativa actualizada (Moirand, 1990). Esto quiere decir que las circunstancias, junto con el papel que cada uno de los participantes desempeña en la conversación, son claves para describir el dialogismo de un discurso. De hecho, la jerarquía que se establezca entre los participantes ya sea externa (dada por los rasgos sociolingüísticos de los hablantes) o interna (creada a partir del desarrollo de la comunicación), será uno de los elementos que inflencie el tipo de interacción que se genere no solo en la conversación, sino en cualquier tipo de género discursivo (ver §2.1. del capítulo 6).

Dentro de las fronteras de Internet, existen también géneros que pueden adscribirse a la presencia o ausencia de este rasgo: hay discursos que se emiten solo en un sentido (monologales) y otros que lo hacen en ambos (dialógicos) (Herring, 2007). Asimismo, también es posible encontrar cierta gradación en el dialogismo de estos, ya que las plataformas pueden construir diferentes mecanismos de comunicación en los que, por ejemplo, se permita a un único usuario escribir un texto largo, mientras que al resto de participantes se les restrinja sus emisiones a breves comentarios como los lectores de blogs, noticias o post de Facebook (imagen 1). Una muestra diferente serían los foros, correos electrónicos o chats (imagen 2), donde la interacción se mantiene de manera más o menos simétrica, puesto que las partes involucradas en la comunicación pueden emitir el mismo tipo de mensajes.



Imágenes 1 y 2. Post de Facebook (2004) con comentarios de usuarios e interfaz de Chat Terra (1999)

En conclusión, los rasgos referidos a lo dialógico y al dinamismo se verán modificados dependiendo de las características del género. De esta manera, cada plataforma puede o no imponer unos roles o funciones específicas que influyen el comportamiento de los hablantes, como sucede con los *MOBA* y las posiciones que pueden ocupar los miembros de un equipo (ofensiva, defensiva, asistencia, tanque,...) (cfr. §2.1. del capítulo 6).

En definitiva, a pesar de la influencia de estos roles, todos los participantes pueden tomar la palabra durante el transcurso de una conversación, sea cual sea su papel o las restricciones provocadas por sus características sociolingüísticas. De esta manera, la conversación es un género dialógico y dinámico en el que más de un hablante puede tomar la palabra. Además, como se pretende tratar en el siguiente apartado, no existen a priori elementos que determinen el orden de los turnos de manera previa al discurso.

2.1.4. *La libertad de las intervenciones de los participantes: predeterminación del turno*

La predeterminación del turno se define para el grupo Val.Es.Co. como una de las características que permite diferenciar de forma clara la conversación de otros discursos (Briz y grupo Val.Es.Co., 2010). Esta no presenta a priori ningún orden previo o restricción en los turnos, mientras que otros géneros como la entrevista o los debates sí se desarrollan a través de una dinámica que puede estar más o menos preestablecida (ibid., 2010: 5) en la que una persona puede dar la palabra de manera directa o indirecta.

Cuando esta última característica no se da, la predeterminación interactiva, para Sacks, Schegloff y Jefferson (1974: 704) la toma de turno se daría siguiendo una serie de reglas ordenadas de mayor a menor preferencia que se han expuesto anteriormente (ver §2.). No obstante, este sistema puede ser modificado en distintos casos: existen momentos de solapamiento o de interrupción de las partes que, a pesar de cortar el

discurso de un interlocutor, no necesariamente se interpretan como un acto descortés o que va en contra del sistema de toma de turno (Schegloff, 2002: 301). En estas circunstancias, los participantes completan los enunciados de otros participantes porque, bien se han dejado gramaticalmente incompletos (aunque su sentido se entendiera a priori) o bien el primer hablante ha querido añadir algo más de todo lo dicho una vez finalizada su intervención.

Además, se trata de un rasgo que, en la actualidad, está siendo discutido, puesto que existen momentos en la conversación en los que se configura un esquema interactivo más o menos rígido. Por ejemplo, autores como Gries y Rühlemann (2015) defienden que existe cierta determinación en el turno de los participantes dentro de secuencias de historia (ibid.: 189), pues en ellas prototípicamente una persona mantiene la palabra por un periodo más o menos extenso de tiempo mientras sus interlocutores solo reaccionan de manera breve y sin llegar a interrumpir al primero, como sucede en (19) con el hablante D.

(10) C-01 – 20:19

D: claro estábamos [todos] / y Mariano antes de que se cerraran las puertas↓

C: [de toda la vida vamos]

D: yy en la última [hora]

S: espera espera [¿y eso?↑]

D: [y] *en el último tren me dio un beso→ / y se despidió de mí / Mar lo siento °(pero no)°*

A: (RISAS)

D: fue así como me lo contó / ¿sabes?↑ / que igual ya le había dicho que no desde hace ya no sé cuánto tiempo pero la chavala seguía dando [por culo y es como tío↓]

En resumen, la no predeterminación de los turnos y el mecanismo que regula la toma de turno trae como consecuencia que cualquier hablante puede intervenir en cualquier momento, pero no exime de que estos están influenciados por otros aspectos como las características de los participantes o las circunstancias de la comunicación. Esto puede servir para observar qué clase de comportamiento predomina en los participantes y si existe alguna motivación para ello: si acaparan más el turno, esperan a ser seleccionados o deciden tomar la palabra por su cuenta.

Asimismo, esta propiedad también se produce en ciertos entornos digitales que reproducen la oralidad (ver §2.1.3.). Sin embargo, en ellos existen otros indicadores, además de los que dependen propiamente de lo humano, para señalar el turno de los hablantes. como los mensajes emitidos por el programa. Estos, a su vez, estarán

directamente relacionados con sus características y con la interfaz que los usuarios utilicen para comunicarse (cfr. §2.3. del capítulo 7). Por ejemplo, ciertos chats muestran un mensaje a los usuarios cuando uno de ellos está escribiendo, un hecho que puede provocar que el resto de los interlocutores esperen a que termine de enviar el primero lo que necesite para responder (imagen 3).



Imagen 3. Captura de WhatsApp (2009)

En conclusión, la mayor o menor predeterminación en el turno es una propiedad que permite la comparación de la interacción entre distintos géneros dialógicos y de los distintos elementos que pueden ejercer influencia sobre ella: desde las características de los participantes o del contexto hasta la configuración de la interfaz en el que se desarrolle la comunicación. Esta interacción, además, solo es posible porque los turnos de los hablantes se van relacionando y vinculando entre ellos, puesto que los participantes tienden a cooperar para crear un discurso coherente (Grice, 1975); de manera que todas las partes puedan llegar a un entendimiento común.

2.1.5. Cooperación

Uno de los elementos que pueden observarse en la interacción de una conversación coloquial es que la construcción del discurso se hace de manera conjunta entre los participantes mediante la aportación de nueva información que van relacionando o recuperando sucesivamente (Val.Es.Co., 1995 y 2010). Cada intervención, en principio, está creada con la finalidad de contribuir al correcto desarrollo de la comunicación. Este tipo de comportamiento se ha tratado de explicar, por ejemplo, con la propuesta del *Principio de la Cooperación* que Grice (1975: 45) definía de la siguiente forma:

Our talk exchanges do not normally consist of a succession of disconnected remarks, and would not be rational if they did. They are characteristically, to some degree at least,

cooperative efforts; and each participant recognizes in them, to some extent, a common purpose or set of purposes, or at least a mutually accepted direction.

Por lo tanto, la comunicación parte de un acuerdo entre las partes para lograr su éxito. De esta forma, todos los participantes dirigen sus esfuerzos para hacerse entender, aunque esto no garantice que no se den malentendidos¹⁰. Los hablantes, por tanto, recuperan información de sus interlocutores, añaden nueva y relacionan contenidos a medida que el discurso avanza. Este principio, además, se divide en cuatro máximas que permiten interpretar los enunciados de los interlocutores¹¹ no solo con la información comunicada de manera explícita, sino también con aquello que se puede inferir (Grice, 1975; Levinson, 2013).

Asimismo, dado que la mayor parte del tiempo solo un hablante toma la palabra cada vez mientras el resto escucha, se produce un intercambio de papeles entre los interlocutores que facilita la representación del estado mental del otro (Levinson, 2006; Sperber y Wilson, 1986; Wilson y Sperber, 1993; 1994). De esta forma, los hablantes no solo son capaces de atribuir intenciones a sus participantes, sino que también son capaces de meterse en su mente para representarse qué han entendido los demás sobre lo que uno ha dicho (Schelling, 1960 [ver §2. del presente capítulo]). Esta habilidad (*el espejo de Schelling*), que suele ponerse en entredicho cuando se dan malentendidos (Levinson, 2006: 49), resulta clave para la cooperación y la interacción durante la conversación, ya que permite hacerse una idea de lo que nuestros interlocutores construyen, compartiendo un conocimiento o unas bases comunes (ibid.: 38).

(11) C-03 – 11:15

D: y las- las equis que define cada uno de los componentes↓ // bueno es que luego me ha escrito un tocho↓ / pero ya ves tú [qué cosa algo que os identifique↑] // ya que voy a empezar desde cero↑ porque Rafa no quiere eso pero él insiste en inten[tar-]→

A: [vale] yo si pienso algo te lo digo // eeh pero que- qué coño los identifica a estos un clip↓ // (RISAS) [(())]

D: [eso- eso son movidas tuyas]

¹⁰ No se trata de un sistema perfecto, sino de un comportamiento que cualquier persona trata de seguir para lograr el éxito de la comunicación (Grice, 1975).

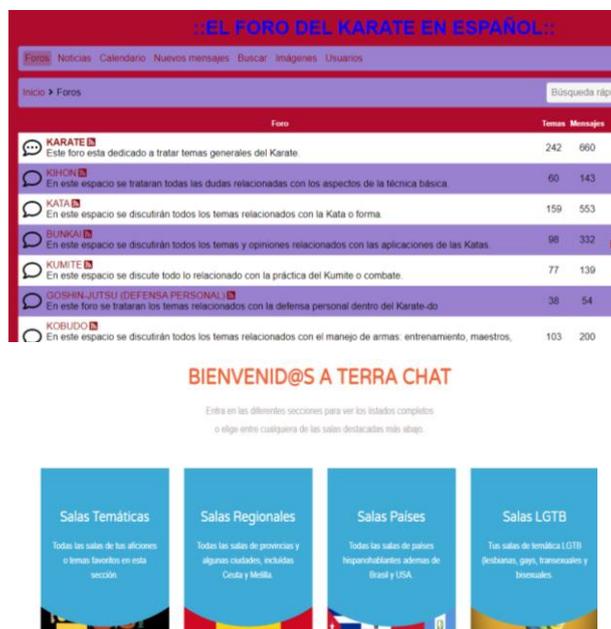
¹¹ Estas máximas son:

- 1) Cantidad: no diga más o menos de la información requerida
- 2) Calidad: no diga falsedades ni cuestiones que no tiene pruebas
- 3) Relación: diga cosas relevantes
- 4) Manera: sea claro con lo que dice (Grice, 1975)

- C: [eso es- claro]
 A: sí a ver será cosa de ellos pero no sé↑
 D: mezclado con esto

En (20), se muestra una situación en la que dos hablantes (A y D) tratan de recrear el pensamiento de alguien que no está presente en la conversación. D está tratando de entender qué idea tiene *Rafa*¹² para un logotipo y le está pidiendo ayuda a A, quien se ofrece a colaborar en ello pesar de que no entienda el modelo que le ha enseñado D previamente. En otras palabras, mediante su interacción están tratando de reconstruir parte del universo mental de otra persona.

Estos mecanismos se emplean más allá de la comunicación cara a cara y han llegado hasta la pantalla, aunque en algunas circunstancias resulte una tarea más compleja. Un ejemplo de ellos son los chats multitudinarios o los foros donde no se tienen referencias de los otros hablantes más allá de sus intervenciones y resulta difícil recrear una imagen mental adecuada de los mismos (Yus, 2001: 3; 2011: 7; Herring, 2011: 40), aunque muchos de estos lugares suelen dividirse en áreas temáticas que permitan, al menos, que los hablantes compartan cierto *conocimiento de partida* común (*background*) (imágenes 4 y 5).



Imágenes 4 y 5. Sala principal de un foro y de un chat organizados por temas

Por lo tanto, la cooperación resulta un rasgo esencial para lograr que la comunicación sea efectiva no solo en la conversación, sino en cualquier género

¹² Todos los nombres se han anonimizado. Para más información sobre este proceso, se puede consultar el apartado 2.2. del capítulo 5.

discursivo. En cada uno de ellos, esta vendrá apoyada por distintos aspectos que, al igual el resto de las características mencionadas en los epígrafes anteriores, podrán depender de los hablantes, de la situación u otros elementos que sean propios de cada contexto.

En resumen, a través de estos epígrafes se han definido las características gradativas que el modelo Val.Es.Co. (1995; 2010; Briz, 1998) propone para la comparación de diferentes tipos de discurso, pero añadiendo las perspectivas que otros autores y grupos han dado de cada uno para completar su descripción. Estos rasgos, además, pueden verse imbricados también con el tipo de registro empleado, debido a que, por ejemplo, el mayor o menor control o dinamicidad de los turnos suele asociarse a contextos formales o informales, respectivamente. Por esta razón, en el siguiente apartado se tratará este aspecto y se verá cómo puede llegar a afectar a los rasgos de un determinado género discursivo a partir de su estudio en la conversación.

2.2. EL REGISTRO COLOQUIAL COMO FORMA NATURAL EN LA CONVERSACIÓN

Otro rasgo atañe a la variación diafásica y, en concreto, a la vinculación del registro coloquial con la conversación. Debido a sus características, se trata de uno de los espacios en el que suele manifestarse más asiduamente (Val.Es.Co., 1995; Briz, 1996; López Serena, 2007: 177; Val.Es.Co., 2014: 36): la espontaneidad del momento o la cuasi sincronía entre la producción y la emisión han provocado, incluso, que se llegara a confundir lo oral con lo coloquial (Bustos, 1995).

Sin embargo, a pesar de que su aparición suela estar relacionada con este canal (ibid., 1995; Briz, 1998), las posibilidades de su aparición no se agotan solo en él, puesto que géneros escritos más personales como las cartas privadas facilitan la aparición de ciertos elementos o construcciones lingüísticas más informales. De hecho, con la irrupción de las nuevas tecnologías y la posibilidad de mandar mensajes que se reciben de manera instantánea, como los *sms* o los *chats*, las barreras que separaban la formalidad de lo escrito del dialogismo oral más coloquial se han ido difuminando.

Por esta razón, la definición de *registro coloquial* debe ser capaz de explicar su aparición, independientemente del canal que se emplee o de otras características. Es decir, se debe dar una explicación que asuma los rasgos propios de este registro independientemente de su lugar de aparición. Desde el grupo Val.Es.Co., a semejanza de su caracterización para los géneros discursivos, se ha propuesto una clasificación que tiene en cuenta una gradación de elementos que pueden aparecer en mayor o menor medida en un discurso:

+	relación social o función de igualdad	-
+	relación vivencial de proximidad	-
+	marco interaccional familiar	-
+	cotidianidad temática	-
+	planificación sobre la marcha	-
+	fin interpersonal	-
+	tono informal	-

Tabla 3. Características del registro coloquial (Briz, 2010: 126)

Los cuatro primeros rasgos tienen la capacidad de generar un discurso coloquial neutralizando al resto, es decir, solo la presencia de uno de ellos basta para lograr un discurso cercano e informal, razón por la que se los conoce como *rasgos coloquializadores*. Estos, asimismo, tienen el poder de neutralizar los diferentes rasgos sociolingüísticos que podrían crear interacciones más distantes o formales (Val.Es.Co., 1995).

El primero de ellos, la *relación social o de igualdad*, hace referencia a la jerarquía existente entre dos hablantes. Esta no siempre se mantiene de manera estable entre los participantes, sino que puede verse modificada por el contexto. Por ejemplo, la relación entre el presidente de un tribunal de tesis y sus compañeros no será la misma antes y después de empezar la defensa:

(12) Extraído de Pons y Estellés (2014: 17)

(A PhD defence act is about to begin. The audience has already sat down. The President of the committee, the Secretary and a member are chatting before the act starts)

President: ¡ese Messi es increíble!

Secretary: No sé. Creo que prefiero a los jugadores de la vieja escuela: Chalton, Puskas, Pelé...

Member 1: Qué tiempos aquellos...

Secretary: Desde luego...

(The President addresses the audience)

President: Bueno/#Por cierto, buenos días señoras y señores. Damos comienzo a este acto, convocado por la Universitat de València, para la defensa de la tesis titulada X por parte del candidato Y...

En el fragmento anterior puede apreciarse también un cambio en el marco de *interacción* y en el *tema* que van a tratar, ya que los interlocutores pasan de estar en una conversación hablando de fútbol a un discurso institucional con un tema académico (ibid.: 4). Por último, la *relación vivencial* es el rasgo más estable, puesto que está ligado con la historia que los hablantes comparten entre sí que se va retroalimentando con cada interacción.

Por otra parte, los tres últimos rasgos de la tabla 3 se vinculan de manera estricta con la variedad coloquial y surgen, precisamente, por su relación con los anteriores (Val.Es.Co., 1995; Briz, 2010). En otras palabras, son sus consecuentes o las realizaciones que pueden apreciarse a partir de un mayor peso de los rasgos anteriores: una mayor planificación sobre la marcha, el fin interpersonal o el tono informal.

Por lo tanto, el registro coloquial

dibuja una situación de comunicación precisa, resumida en la inmediatez, la aproximación o acercamiento social y discursivo, así como en los rasgos asociados a dicha situación. La menor presencia de todos estos rasgos determina grados de coloquialidad y, en consecuencia, que de lo coloquial prototípico se pase a hablar de la periferia de lo coloquial. (Briz, 2010: 127)

En resumen, se trata de un camino de ida y vuelta, puesto que la *informalidad*, la *falta de planificación* o la *temática interpersonal* provocan, precisamente, que las diferencias entre los hablantes se neutralicen y que sus enunciados muestren realizaciones similares. De esta manera, el hecho de que estos atributos sean generales y, además, graduales permite observar su presencia en distintos géneros discursivos, ya que pueden coloquializar en mayor o menor medida cualquier clase de comunicación según su grado de presencia (Val.Es.Co., 1995: 34). Es decir, de nuevo, se trata de características que pueden observarse en cualquier contexto, independientemente del género.

(13) C-46 del corpus Val.Es.Co. 3.0. (Pons, 2023), intervención 31

D: # {[pero a ver]}_{SAT} {le dioo como me puede venir a mí el virus y ya está}_{SSD} # #
{entonces}_{SSX} {se- **se pasó dos di-**}_{SSD} # # {y me dijo Vero}_{SAT} # {se ha pasa(d)o dos o
tres días vomitando y con angus(tia)// y no dijo nada a nadie}_{SSD} # {¿vale?}_{SAI} # # {y
luego}_{SAT} {se ve que//}_{SAM} {iría a máas↑/ yy [la ingresaron]}_{SSD} {y tal}_{SSX} #

(14) 5. WA 2015-16 abr-dic, extraído del corpus MESA (Fuentes-Rodríguez, 2021)

05/08/2015 23:43:16: H1: Hace que no hablamos en verdad
05/08/2015 23:43:21: H1: Le mande una cosa
05/08/2015 23:43:24: M1: Oke
05/08/2015 23:43:27: H1: Y no me contesto
05/08/2015 23:43:34: H1: Estaria ciego cuando lo leyo
05/08/2015 23:43:39: M1: Bur
05/08/2015 23:43:42: H1: Y se le olvido

Tanto en la conversación como en el chat, a pesar de ser géneros discursivos diferentes, puede observarse que, en ocasiones, las intervenciones de los hablantes pueden

quedar truncas o incompletas (Pascual, 2019). Esto es debido a que ambos comparten el registro coloquial y, por lo tanto, los participantes suelen planificar sobre la marcha sus turnos. Sin embargo, la forma que tome en cada contexto será diferente: mientras que en la conversación (ejemplo 22) se hará uso de reinicios o alargamientos que, finalmente, pueden acabar derivando en palabras o frases incompletas (Narbona, 2012: 18), en el discurso digital un interlocutor puede decidir dividir su enunciado en varias líneas de texto y, por cualquier circunstancia, no llegar a terminarlo o ser interrumpido (ejemplo 23).

De esta manera, estos rasgos permiten ver la comunicación desde una óptica en la que las relaciones de los participantes entre sí y con la situación pueden ser estudiadas para observar cómo influyen en el comportamiento de los hablantes, independientemente del género discursivo de partida en el que se encuentren. Discursos aparentemente formales como una conferencia pueden volverse cercanos a causa de la proximidad de los interlocutores, al igual que una partida de un videojuego puede convertirse en un espacio más distante y formal si los usuarios están jugando partidas clasificatorias o si se trata de equipos profesionales, donde cada uno asume un papel mucho más rígido que en contextos *amateur*. En conclusión, el registro es una característica que permite comparar los distintos grados de formalidad entre discursos y establecer qué elementos son más relevantes y, especialmente, qué forman toman para cada uno de ellos.

2.3. LA COMUNICACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS MOBA

Todas las características a las que se ha hecho referencia permiten crear un marco sobre el que observar la comunicación producida en un videojuego multijugador. En concreto, en esta tesis se pretende estudiar las grabaciones realizadas durante una serie de partidas del *League of Legends* (2009). Este título (y otros de su género) permite la interacción oral simultánea entre los participantes de un encuentro que pertenezcan al mismo equipo.

De esa manera, el género *MOBA* suele dar la posibilidad a sus jugadores de comunicarse más allá de las acciones de sus personajes: bien por medio de un chat escrito, bien mediante un canal de voz mientras la partida se desarrolla. Esta última posibilidad puede darse tanto a través del propio videojuego (que habilita un servidor de voz para los miembros de un mismo grupo) como por medio de programas externos como *Skype*, *Teamspeak* o *Curse* entre otros. De esta forma, la interacción no se ve limitada solo a la mecánica del videojuego, sino que los jugadores poseen múltiples posibilidades para

comunicarse. Una consecuencia de ello es que los usuarios puedan emplear múltiples canales verbales para comunicarse:

(15) V-I – 38:19

C_acciones: **no puede atacar a Kata por su objeto Zonia**

A: CÓMO CONTEREAR A Zed capítulo dos↑ /// [el Zonia]

Enemigos_acciones: **Lee Seen mata a C**

SJ: ha muerto un enemigo

C: [iuu]!↓ / qué mal / tío

A: (CARRASPEO)

Enemigos_c: *oughtplayed bro*

C: *oughtplayed /yeah*

A_acciones: **ve a Cassiopea lanzar su ataque hacia el lado equivocado**

C_acciones: **escribe *oughtplayed***

C: *ought // played*

En este ejemplo, el hablante C está respondiendo en el chat a uno de los enemigos que les ha escrito que han jugado bien a pesar de haber perdido el juego. Como el silencio de este hablante no es muy común durante el juego¹³, este repite en voz alta aquello que está escribiendo en el chat con dos fines: 1) mostrar que sigue activo y que no se ha marchado (en terminología *gamer*, no está *afk* [*away from keyboard*]) y 2) resaltar el contenido de un mensaje poco común (que un enemigo felicite directamente a sus adversarios).

La comunicación que se puede observar, por tanto, en este tipo de contexto primaria el modo pragmático (la inminencia de lo dicho, unión laxa de los elementos...) independientemente del canal escogido. Sin embargo, ciertas circunstancias del juego vuelven necesario decir mucho en poco tiempo por diversas causas (mayormente aquellas que comportan peligro o riesgos para el equipo), razón por la que los enunciados se vuelven los más sencillos y concisos posibles, como se puede observar en el siguiente ejemplo:

(16) V-I – 15:58

A:ee bot

A*: hace una señal en el mapa

Enemigos*: aparece Lee Seen en el mapa

¹³ Uno de los aspectos que puede resultar interesante es el cambio en el nivel de participación de los interlocutores según si se encuentran en un tipo de discurso u otro, ya que esta está estrechamente relacionada con la percepción que los usuarios tienen sobre el contexto en el que se encuentran. Por esta razón, el apartado 2.2.1. del capítulo 5 se dedicará a comparar los roles que cada uno de los participantes muestra según si se encuentran en una conversación o en una partida del MOBA.

En el ejemplo (25), el jugador A avisa a sus compañeros de otra línea que hay un peligro. Como no hay mucho tiempo para comunicarse, ha decidido sencillamente llamar su atención enunciando el nombre de su línea (*bot*) acompañado de una serie de señales que ejecuta sobre el minimapa (*pings*). De esta forma, el hablante trata de transmitir el mayor contenido en el menor tiempo posible, activando una serie de inferencias en sus compañeros para que reaccionen:

En mi zona ocurre algo que no veo =>
 un enemigo se está acercando =>
 este enemigo es muy fuerte y puede que no podamos combatirlo

Asimismo, la tecnología posibilita que la comunicación entre los participantes se realice de manera simultánea e inmediata no solo entre ellos, sino también con los eventos que se van sucediendo durante el juego. Por esta razón, los diálogos de los participantes se pueden ver influenciados o, incluso, interrumpidos por los sucesos del juego en función de su importancia:

(17) V-II - 16:38

C: lo matamos, tengo ulti / n- noo no livees↑ / es más / [cuando] vayas a livear con un Zed [espérate siempre que sea] él el que empiece a livear cuando tiene la ulti bueno [porque ahí] resetea→

D: [stun]

Enemigos_acciones: **Teemo mata a A**

SJ: [ha muerto un aliado]

A_acciones: **golpea el ratón**

D: [bueno me piro] / eeh tengo que gankear a A que va muy mal↓

El hablante C estaba contando su experiencia con un personaje. Pero este relato se ve interrumpido por la muerte de A, que cobra mayor importancia ya que puede decantar la partida hacia un lado u otro. A este suceso le siguen los comentarios de D que resalta la relevancia de este suceso a pesar de robarle el turno a su compañero, además de informarle de que no va a hacerle caso porque A necesita su ayuda. Esta clase de sucesos son una muestra de la importancia que ejercen en la comunicación distintos fenómenos que van más allá de los lingüístico y que, en un espacio virtual, cobran forma a partir de las acciones de los avatares. En esta clase de entornos, por tanto, existen *dos tipos de multimodalidad*: por un lado, una referida a los canales lingüísticos, ya que la plataforma cuenta la posibilidad de emplear tanto el canal escrito como el oral. Por otro, otra

vinculada a la irrupción de elementos extralingüísticos que, en ocasiones, supeditan la comunicación lingüística a los eventos del juego (ver apartado 2.2.2.3. del capítulo 6).

Por su parte, en la actualidad la *inmediatez* puede ser entendida solo en el marco temporal gracias a la tecnología: desde la irrupción de los teléfonos hasta la aparición de los géneros 2.0, se ha conseguido desvincular el rasgo de la espacialidad de la inmediatez, de modo que los hablantes solo necesiten compartir las mismas coordenadas temporales sin estar en un mismo espacio físico (Yus, 2010). Además, cierta clase de contextos digitales ha permitido que los espacios se puedan compartir, incluso, en tiempos distintos como sucede, por ejemplo, con los foros (Herring, 2007). No obstante, aunque estos permitan compartir una misma interfaz, será a través de los videojuegos online mediante los cuales los interlocutores se sitúen en un mismo entorno virtual, aunque no compartan su ubicación real.

Otro de los rasgos que resulta interesante para el análisis es la organización de los turnos, es decir, qué tipo de dialogismo mantienen los participantes. A priori, existe una jerarquía horizontal que permite que todos los miembros del equipo puedan empezar a hablar sea cual sea la circunstancia, sin restricciones o reglas de conducta. No obstante, existen tres elementos que pueden hacer que este esquema interactivo cambie: 1) el rol que asume el jugador en cada partida; 2) los eventos y acciones que se van sucediendo; y 3), relacionado con lo anterior, los mensajes informativos del sistema de juego (Badía, en prensa).

(18) V-I – 10:35

D_acciones: ****Mata a Lee Seen y a Tam (este muere un poco después)****

Enemigos_acciones: ****Tam mata a D****

SJ: ha muerto un enemigo

SJ: ha muerto un aliado

D: bueno me lo he cargao↓

A: ¿el Lee Seen llevaba rojo D?↑

D: Pff no me he fijao [creo que sí] que lo llevaba↓

SJ: [ha muerto un enemigo]

C: mm / pues en- t'has hecho una doble en bot tú sola↓

D: normal→

Por su parte, los jugadores siempre van a ocupar papeles muy concretos en el equipo por la mecánica del juego, a pesar de que el fin de su interacción pueda acercarse más a lo interpersonal (jugar) o transaccional (ganar) (ver apartado 2. del capítulo 6). Una de las principales distinciones es el canal que emplearán para comunicarse con el resto de

participantes en función de si son aliados (forman parte de su equipo) o enemigos (forman parte de otro):

(19) V-I – 10:52

C: sí ya tengo w↓ / [(())]

B: [pues espérate diez segundos] a que tenga yo gancho↑

C: como ve- bueno es que quiero hacer trader contra la Lux esa↓

(20) V-I- 38:29

Enemigos_escrito: ought played

C: ought // played

A: como usar la ul- como no usar [la ulti de Casio capítulo uno]

C: [youu] // too // bro / bro

C_escrito: all/ you too bro

En cuanto a los rasgos referentes al registro, los jugadores de un mismo equipo comparten un marco interaccional familiar y cotidiano del tema que es el propio videojuego y el conocimiento que almacenan del mismo. Asimismo, estos mantienen una relación de igualdad que se puede ver modificada según el rol que desempeñan en la partida¹⁴, dado que sus funciones varían de acuerdo con la posición que se ocupe. Por esta razón, estas se discuten al principio de las partidas con el fin de que ningún jugador se desvíe de su propósito:

(21) V-II – 00:17

C: noo noono hace falta eh ¿cambiamos líneas?↑ Lo que queráis↓

S: sí sí yo a mid / [(RISAS)]

D: [(RISAS)]

A: ¿qué podría salir mal?↑

S: (RISAS) que va a salir mal [(RISAS)]

C: [claro] y yo support

La *dinámica* entre los miembros de un equipo está también influenciada por la necesidad de cooperación que, a diferencia de la conversación, va más allá de la construcción de un discurso coherente: planear estrategias, informarse de situaciones de peligro o valorar conductas con la finalidad de animar o corregir a los compañeros, entre otras cuestiones. Son, en definitiva, comportamientos vinculados estrechamente al

¹⁴ Esta relación de igualdad no podría verse en los equipos competitivos, ya que los roles que cada jugador desempeña están muy definidos y marcan una jerarquía entre ellos que encuentra su punto más alto en el *mid-laner* que suele desempeñar el cargo de capitán del equipo (por su posición central en el mapa de juego).

contexto, ya que todos los participantes comparten un mismo objetivo: ganar la partida. Por esta razón, su comunicación está constantemente orientada a conseguir este fin.



Imagen 6. Parte inferior de la pantalla de juego

(22) V-II – 19:38

SJ_acciones: **nueva oleada de minions**

B: intenta matar al gordo que será más rentable para ti↑

S_acciones: **mata al minion grande**

S: vale

C_acciones: **observa en el mapa que Lee Seen no está visible**

C: cuidado ee en bot↓

En el ejemplo anterior, S y B se encuentran en carriles distintos a C en el juego¹⁵. Sin embargo, el minimapa al que tienen acceso los jugadores en su interfaz muestra la ubicación de todos los personajes, incluidos los enemigos, siempre que estén en una zona de visibilidad del equipo (imagen 6). C se ha dado cuenta de que Lee Seen, un avatar enemigo, avanza hacia la línea de bot y que, probablemente, prepare una emboscada con los enemigos que se encuentran en esa ubicación. Por esta razón, da un aviso tanto deíctico (señala en el mapa el lugar donde se encuentra el peligro) como oral. Del mismo modo, los usuarios se apoyan en el sistema de juego para organizar esta cooperación, puesto que se presenta como el informador más fiable de ciertos sucesos, como se ha visto en los fragmentos (30) y (31).

Además, se ha expuesto en los apartados anteriores que la cooperación requiere de cierto conocimiento común entre los interlocutores que facilite su entendimiento. A diferencia de la conversación, en un videojuego en línea se puede precisar de manera concreta ciertos elementos que todos los jugadores comparten¹⁶. Ejemplos de esta

¹⁵ La mecánica e interfaz del juego se explicará en §4.1. del capítulo 4.

¹⁶ Se tratará con mayor detalle en §3 del capítulo 7.

información compartida son: 1) el objetivo de derrotar a sus enemigos por medio de la destrucción de su base, 2) unas reglas que afectan a la organización de los equipos (sus posiciones) y a las acciones que pueden hacer (por ejemplo, matar a sus enemigos para ganar experiencia), o 3) el uso de habilidades que se distribuyen en pasivas (se activan solas) y activas (las activa el jugador).

Estos rasgos constituyen los elementos clave sobre los que se instala la cooperación entre los participantes. Junto con la propia experiencia de cada jugador y la selección de los personajes, la confluencia de estos aspectos provoca que los interlocutores enuncien cierto tipo de información de manera más frecuente, como el aviso de que aparece un enemigo (23):

(23) V-I – 14:48

B: Lee Seen no tiene ulti↓
 Enemigos*: no está Kata en mid
 C: Katarina ese ese↓

No obstante, en aquellos jugadores que carecen de experiencia, este proceso se vuelve más contraintuitivo, dado que los jugadores veteranos deben producir enunciados más extensos, rompiendo con el criterio de ser muy informativos en el menor número de palabras posibles en ciertos momentos de peligro o tensión (ver §2.2.2.2. del capítulo 6).

La cooperación en el *League of Legends* (2009) y, en consecuencia, la comunicación pasa por el conocimiento del juego que los participantes tienen y que les permite ser más eficaces en las instrucciones e informaciones que comunican a sus compañeros. La falta de experiencia o el desinterés puede ser motivo, incluso, de generar desacuerdos y problemas en la interacción y que, al final, pueden acabar provocando la derrota del grupo; como sucede cuando se desconocen ciertos términos del juego (ver §4.1.).

Se ha ido mencionando en alguno de los rasgos anteriores que los jugadores comparten, al menos, un objetivo común: alcanzar la victoria. Esta situación se vincula con el grado de transaccionalidad del discurso que dependerá de los objetivos de cada participante: divertirse y reunirse con amigos (- transaccional), intención de progresar con su cuenta de jugador de manera individual (+/- transaccional) o con el fin de ganar un campeonato, especialmente en equipos profesionales (+transaccional).

Una consecuencia de ello, además, es que la temática está mucho más delimitada por el contexto que impone la partida, puesto que obliga a los usuarios a mantener su atención centrada constantemente en los sucesos del juego. Esta situación lleva, incluso,

Capítulo 2. Características y unidades de los géneros discursivos

a que los jugadores empleen ciertas palabras creadas de manera expresa para señalar acciones, objetos o realidades propias del videojuego que les ocupe¹⁷; de manera que la comunicación cobra cierto rasgo de especialización (cfr. §4.1. del capítulo 7).

Todas estas características que se han ido mencionando pueden resumirse en el siguiente cuadro:

Características comunicativas de los MOBA	
Canal	Oral + Escrito + Extralingüístico Multimodalidad digital
Participación	Dialógica
Inmediatez	Comunicación simultánea y sincrónica con los eventos de la partida
Toma de turno	No predeterminada =/ Predeterminada por eventos y/o sistema de juego
Cooperación	Entre miembros del mismo equipo + Sistema de Juego
Registro	Coloquial -

Tabla 4. Cuadro resumen de las características comunicativas de los MOBA

En resumen, el discurso *MOBA* muestra una interrelación de canales (lo escrito, lo oral y las acciones del juego) que vuelve la comunicación casi tan compleja como la llevada cara a cara en una conversación (en la que interviene la palabra, los gestos, las acciones de los participantes...), dado que los jugadores, si bien no pueden verse directamente, están inmersos en un espacio virtual por el que interactúan a través de un personaje. Es decir, las acciones del juego no pueden compararse con las reales en el sentido en el que se desarrollan en un entorno virtual con otras coordenadas espaciotemporales¹⁸, pero pueden llegar a formar parte de la comunicación igualmente.

Los participantes, además, están conectados entre sí en el aquí y el ahora del juego, de manera que su interacción se produce en el momento y se actualiza constantemente; a veces de manera libre y otras influenciada por elementos del juego, ya sean acciones o los mensajes del sistema de juego. Por último, los diálogos serán una muestra de la cooperación del equipo ya que, como se ha expuesto, gran parte de las intervenciones estarán dirigidas, precisamente, a mantener a los compañeros informados de las situaciones que se vayan sucediendo en la partida.

¹⁷ Ciertos vocablos se comparten por los videojuegos que pertenezcan al mismo género y, por lo tanto, compartan sus mecánicas.

¹⁸ De hecho, existe una escisión entre las coordenadas reales de los participantes y las coordenadas de sus avatares. Esto plantea una serie de consecuencias en la comunicación, ya que los hablantes cambian sus puntos de referencia reales por los virtuales y viceversa haciendo un trabajo de «desdoblamiento de la identidad». Se tratará de manera más detallada en §4.2. de este capítulo y en §4.2. del capítulo 7.

A grandes rasgos, a lo largo del apartado se ha tratado de dar cuenta de las características asemejan o diferencian a la conversación del videojuego *MOBA*. Los jugadores/hablantes presentan una serie de comportamientos que se ven influenciados por las mecánicas del videojuego y que tornan la comunicación en algo distinto. En definitiva, atendiendo a todos los rasgos presentados, es posible observar de forma teórica las diferencias que surgen entre la conversación y un género 2.0 como los *MOBA*.

No obstante, estas características solo dibujan el marco general sobre el que se desarrolla la comunicación, pero no da cuenta de las realizaciones concretas que esta puede experimentar, como el tipo de interacción que se da entre los participantes. Se trata de un elemento que puede caracterizar este género, puesto que permite analizar las estructuras y patrones dialógicos que identifiquen al discurso. Por este motivo, en el siguiente apartado, se tratará de dar cuenta de ciertas propuestas de segmentación del discurso y, especialmente, qué aportaciones han dado para estudiar la interactividad discursiva.

3. El estudio de la oralidad discursiva: hacia la estructura interactiva de la conversación

En el apartado anterior se ha expuesto los rasgos situacionales que definen a la conversación y las semejanzas y diferencias que presentan respecto al discurso de los videojuegos *MOBA*. Sin embargo, el análisis que va a realizarse en esta tesis pretende ir un paso más allá y fundamentar esta comparación en uno de los elementos presente en cualquier discurso dialógico: el estudio y contraste de la estructura interactiva.

Desde diversos grupos de investigación, uno de los objetivos que se ha perseguido ha sido el de descomponer la oralidad a semejanza de como se hace con lo escrito a través de la sintaxis (Narbona, 1986), especialmente en la lingüística románica (Pons, 2014). Esto se debe a que las reglas sintácticas *estándar* no se ajustan a la realidad oral (Narbona, 1986; 1992; Briz, 1998; Fuentes, 2013, 2017; Val.Es.Co., 2014) y, por ello, ha sido necesaria la búsqueda y creación de otros sistemas de unidades que se puedan ajustar a la realidad sincrónica de los discursos orales.

Desde la lingüística románica se ha pretendido establecer una división de todos los componentes lingüísticos que permitan estudiar la conversación en partes a semejanza de lo que se ha hecho con la sintaxis (Pons, 2014: 3), pero con un sistema que pueda dar cuenta de todos aquellos fenómenos que desde la lingüística tradicional escapan. De esta forma, diversas escuelas han tratado de establecer una división que dé cuenta de todas las partes en las que los discursos orales pueden dividirse y, para ello, se toman distintos criterios que pueden partir de dos perspectivas: e si cuentan como base la prosodia o la pragmática (Pons, 2014: 8). Asimismo, descomponer los géneros en unidades reconocibles permite su caracterización y la comparación entre distintos tipos de discurso desde criterios que trascienden las características de una situación determinada (el contexto) o la relación con elementos ligados a la gramática.

Por lo tanto, desde esta perspectiva no es posible aplicar, al menos de manera total, los modelos de análisis sintáctico que habían servido para el estudio del lenguaje escrito. Esta es la idea que subyace detrás de los grupos que creado un sistema de unidades alternativo (Roulet *et al.*, 1991; Val.Es.Co. 1995, 2014; Cortés, 2002; Chafe, 1994; Berrendonner, 2011, Fuentes, 2013...) que pudiese dar cuenta de los fenómenos que se daban en el discurso y que no se restringieran a la unidad base oración o palabra como tal.

De esta forma, para analizar los elementos que conforman un discurso dialógico se hace necesario postular sobre qué sistema de unidades se sustentará y de qué forma se definen. La conversación ha sido el punto de partida para muchos grupos de investigación (Sack, Schegloff y Jefferson, 1974; Levinson, 2013; Roulet *et al.*, 1991; Sinclair y Coulthard, 1975; Chafe, 1994; Briz y Grupo Val.Es.Co. 2003, 2014; Berrendonner, 2011, etc.) y, por extensión, cualquier género oral, a semejanza de la sintaxis con el lenguaje escrito (Pons, 2014: 3).

En el siguiente apartado se dará una visión general de algunos de los modelos más influyentes en el estudio de las unidades que conforman los discursos orales para establecer un marco sobre el que entender el modelo de unidades que se va a utilizar en el análisis de esta investigación. En primer lugar, se expondrá la aportación del Análisis de la Conversación (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974) que, desde el panorama internacional, abrió el estudio de las unidades propias de la conversación y, en consecuencia, de la oralidad. A continuación, se reseñarán algunas de las propuestas vinculadas con la lingüística románica como el modelo de Roulet (1991 y 1997), de la escuela de Friburgo (Berrendonner, 2003 y 2011) o de Degand y Simon (2008 y 2009) hasta terminar con el modelo Val.Es.Co. (2003, 2014; Pons, 2022) que se ha empleado en esta tesis.

Para ello, se tomará el mismo fragmento de conversación del corpus en cada uno de los modelos que van a reseñarse con el fin de facilitar su comparación:

(24) C-03 – 15:59

D: vale eh- ¿quién quiere pizza?↑

S: yo quiero comer / me da igual

D: comer (RISAS) / entonces [Amaro vale para todo]↓

S: yo [sooy]

C: yo comer también me vale

B: sí

D: va pues pizza pero qué↓

C: pues tenemos el Telepizza↓ o yo qué séé

3.1. MODELOS DE SEGMENTACIÓN PARA EL ESTUDIO DE LOS DISCURSOS ORALES

3.1.1. Las unidades del Análisis de la Conversación

El origen del estudio de las unidades propias de la oralidad fue el Análisis de la Conversación (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974)¹⁹. Desde esta perspectiva, el foco de estudio se centra en la cesión, el intercambio del turno y en la construcción de secuencias interactivas, aunque estas las resumen por su relación temática (ibid., 1974; Schegloff 1992). De esta manera, el modelo partiría de la unidad *turno* para clasificar las distintas estructuras que pueden observarse en la conversación:

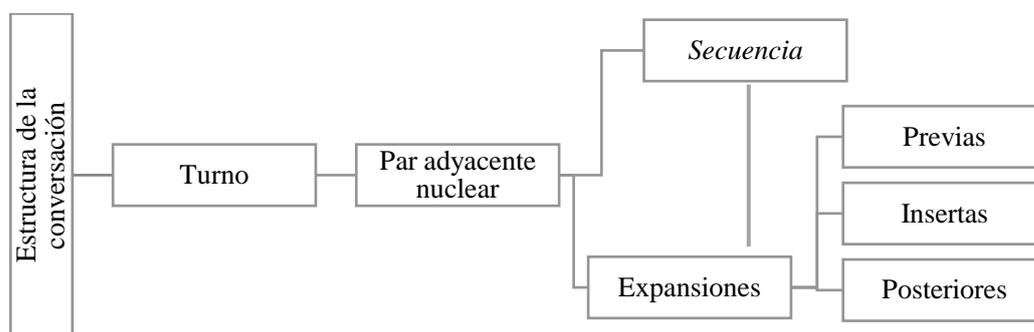


Imagen 7. Esquema unidades del Análisis de la Conversación (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Schegloff, 2007)

Según esta perspectiva, los discursos se componen de *secuencias* que pueden clasificarse a partir de su contenido (Schegloff, 1999; 2006; 2007). Estas se componen por la unión de distintos turnos cuya construcción mínima es el *par adyacente* (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Schegloff, 2006) o, lo que es lo mismo, la sucesión de un *turno* de apertura y otro de cierre interactivo. Cada una de estas unidades cuenta con una información que identifica a cada *secuencia*. Estas estructuras se componen, como mínimo, de la sucesión de dos turnos con relación entre sí. Cuando esta se construye con más enunciados que acompañan el núcleo se denominan *expansiones* (Schegloff, 2007: 9), que pueden situarse de manera previa, posterior o entre las dos intervenciones del *par adyacente* básico.

¹⁹ Este tipo de análisis surge de la Etnometodología con autores como Garfinkel (1963; 1964; 1967) y Circourel (1968), una rama de la sociología dedicada al estudio de la conversación desde una perspectiva social en la que, entre otras cuestiones, destacaba su trabajo con materiales *reales*, es decir, con grabaciones de conversaciones; una metodología que seguiría el Análisis de la Conversación y, posteriormente, otros modelos de segmentación.

(25) JG 3:1. Extraído de Schegloff (2007: 30)

- | | | |
|---|------------|----------------|
| 1 | Cla: | Hello |
| 2 | Nel: | Hi. |
| 3 | Cla: | Hi. |
| 4 | Nel: Fpre→ | Whatcha doin’. |
| 5 | Cla: Spre→ | Not much. |
| 6 | Nel: Fb → | Y’wanna drink? |
| 7 | Cla: Sb → | Yeah. |
| 8 | Nel: | Okay |

En el ejemplo anterior, la intención de *Nel* en el diálogo es invitar a *Cla* a tomar algo. Sin embargo, antes de realizar su propuesta, se asegura de que su interlocutora esté libre y de que su ofrecimiento no cuente con ningún tipo de impedimento externo al hablante. Por lo tanto, la secuencia se compondría de un intercambio inicial de entrada o saludos (turnos 1-3), un *par adyacente* preliminar a la invitación (turnos 4-5) y, finalmente, la interacción nuclear con la propuesta (turno 6-8)²⁰. Si se emplea el fragmento del corpus:

(24a) C-03 – 15:59

- | | | |
|---|----|--|
| 1 | D: | vale eh- ¿quién quiere pizza?↑ |
| 2 | S: | yo quiero comer / me da igual |
| 3 | D: | comer (RISAS) / entonces [Amaro vale para todo]↓ |
| 4 | S: | yo [sooy] |
| 5 | C: | yo comer también me vale |
| 6 | B: | sí |
| 7 | D: | va pues pizza pero qué↓ |
| 8 | C: | pues tenemos el Telepizza↓ o yo qué séé |

Se observa una secuencia compuesta por un *par adyacente nuclear múltiple* (turnos 1-3, 5-6) y otro que funciona como una expansión posterior (turnos 7-8). Esta se abre con la pregunta de D (turno 1) a la que responden todos (turnos 2, 3 y 5), de manera que se generaría un *par adyacente nuclear* con cada una de las reacciones de sus interlocutores. Posteriormente, la hablante trata de *expandir* y *concretar* lo dicho en el núcleo, concretar el sitio para comer, y realiza otra pregunta a la que responde C (turnos 7-8).

De esta manera, este modelo de análisis, además de dar una explicación al mecanismo que regula la interacción en la conversación cotidiana, abrió la posibilidad de estudiar este tipo de discurso (y otros orales) con categorías que se adaptaran a las

²⁰ Existen multitud de formas de expansión que tratan de abarcar la complejidad de la comunicación. Para más información, se pueden consultar los artículos de Schegloff, Jefferson y Sacks (1974).

características propias de la comunicación presencial. Sin embargo, su visión está influenciada por la búsqueda de la organización temática del discurso y no pretende buscar la sistematización subyacente a cada tipo de discurso. Desde la lingüística románica, en cambio, además del contenido se ha tratado de ofrecer otros modelos de segmentación que tuvieran en cuenta tanto criterios pragmáticos como prosódicos que pudieran dar cuenta de qué tipo de unidades componen los diferentes discursos orales (Pons, 2014).

3.1.2. Escuela de Ginebra

Uno de los predecesores en la lingüística románica en el estudio de la segmentación de la oralidad ha sido la escuela de Ginebra (Roulet et al. 1991). Este utiliza como base la identificación de las intenciones comunicativas de los hablantes para establecer un sistema en el que prime el significado *real* de los enunciados. En otras palabras, utilizan la pragmática de los enunciados como eje vertebrador de su modelo de unidades (Pons, 2014: 10).

Así, desde esta escuela pueden identificarse los siguientes unidades (Fillietatz y Roulet, 2002: 385): en primer lugar, el *acto*, que se define como un segmento de habla al que puede asociarse una fuerza ilocutiva determinada. Este compone a las *intervenciones o movimientos*, es decir, un segmento o unión de ellos que funcionan de manera autónoma y al que pueden asociarse una o más intenciones del hablante. La sucesión de estas unidades y su relación genera los *intercambios* o, en otros términos, secuencias de habla en los que los interlocutores comparten fuerzas ilocutivas complementarias.

El modelo de segmentación francés define la *intervención* a partir de su función ilocutiva, es decir, un segmento de habla que es capaz de parafrasearse por un verbo performativo. Esta, a su vez, era definida según la posición que tomara dentro de un *intercambio*: 1) *iniciativa* cuando abre una secuencia de intercambio y apela a una reacción; 2) *reactiva* cuando cierra un intercambio y 3) *reactiva-iniciativa* cuando lo continúa.

No obstante, cualquier tipo de emisión de un hablante es considerada al mismo nivel que otra, independientemente de que contribuya efectivamente al desarrollo de la conversación o no. Esto provoca que ciertos fragmentos incluyan más de un enunciado, aunque alguno de ellos no haya sido tenido en cuenta de manera efectiva para el desarrollo del diálogo:

1ª intervención	- J'voudrais aller à B eh, l'mercredi après-midi; pour arrive à 6h. là-bas, quel train faudrait prendre? (Me gustaría ir a B eh, el miércoles por la tarde para llegar a las 6h. ¿Qué tren debería coger?)	Petición de información
2ª intervención	- Tu vas où? (¿A dónde se dirige?) - A C. - A C. Oh la la... y a pas une bonne correspondance. Faudrait... Faudrait partir d'ici à 4h. moins l'quart, et puis changer à B, partir d'B à 5h. moins l'quart... ça fait à C déjà 5h., 5h. S. (A.C. Oh la la... no hay una buena combinación. Tendría... tendría que salir de aquí a las 4 menos cuarto y, luego, cambiar a B, partir con B a las 5 menos cuarto... ahí llega a C a las 5h, 5h S)	
3ª intervención	- Ouais, y en a pas plus tard? (Vale, ¿y no hay más tarde?) - Non, non... après, après, ça fait 7h. (no, no... después, después se harán las 7h) - Ouais, bon, tant pis, j'prendrai c'ui-ld, (vale, bueno, no importa, tomaré ese)	

Figura 1. Ejemplo de segmentación de unidades de la escuela de Ginebra (Roulet 1981: 10).

Adaptación

El intercambio que se mantiene está dividido en tres intervenciones que no se corresponden biunívocamente con cada emisión de un hablante, sino con los movimientos de la conversación: la primera es una petición de información que abre este intercambio y provoca el siguiente grupo de emisiones en los que se da la información requerida. El tercer grupo muestra un intento de reparación de la información, ya que al hablante le interesa salir un poco más tarde.

Si se aplica este modelo de manera general al ejemplo 24:

(24b) C-03 – 15:59

Intercambio	Interv. 1	1	D: vale eh- ¿quién quiere pizza?↑
		2	S: yo quiero comer / me da igual
		3	D: comer (RISAS) / entonces [Amaro vale para todo]↓
		4	S: yo [sooy]
		5	C: yo comer también me vale
		6	B: sí
		7	D: va pues pizza pero qué↓
		8	C: pues tenemos el Telepizza↓ o yo qué séé

Todo el fragmento se compone de un *intercambio* principal que engloba toda la comunicación en una misma intención: decidir la cena de esa noche. Este, a su vez, se compone de dos *intervenciones* que dividen el diálogo en «qué se cena» (1-6) y «dónde» (7-8). Por último, pueden identificarse tres tipos de acto en los diferentes enunciados de

los participantes: *petición de información* (las dos de D, 1 y 7), *respuesta* (2, 3, 5 y 8) y *confirmación* (6).

En resumen, se trata de un modelo de segmentación²¹ que pretende describir la realidad de los distintos géneros discursivos a partir de un grupo reducido de unidades organizadas de manera jerárquica, aunque recursiva. Su visión de la comunicación oral como un conjunto de unidades mínimas aislables e identificables pero que, a la vez, se relacionan entre sí a partir de estructuras superiores y complejas que las agrupan; ha sido uno de los puntos de referencia, junto al Análisis de la Conversación, para la creación de otros sistemas que pudieran encapsular la oralidad, como la propuesta del grupo Val.Es.Co. que se va a emplear en el análisis de esta tesis (ver 3.1.5.).

3.1.3. Modelo Basic Discourse units (BDU) de Degand y Simon

A diferencia del modelo anterior, basado principalmente en la fuerza pragmática de los enunciados, el modelo de Degand y Simón (2008, 2009; Simon y Degand, 2011; Degand et al. 2014 en Pons, 2014) establece que las unidades son reconocidas a partir de criterios prosódicos y sintácticos que han de ser tenidos en cuenta a la vez. Es decir, se trata de un modelo que pretende aunar la visión gramatical con uno de los elementos propios de la oralidad como es la prosodia. Su intención era crear una propuesta de unidades que permitiera la comparación entre géneros discursivos orales a partir de «a kind of “minimal discourse interpretation segment”» (Degand y Simon, 2009: 4), es decir, las BDU que los hablantes emplean para crear sus enunciados. Estos segmentos no las identifican solo a partir de categorías lingüísticas, sino también como unidades de producción y procesamiento cognitivo que ayudan a los hablantes más que a descodificar, a extraer las inferencias necesarias para lograr que la comunicación sea efectiva (ibid.: 5).

A partir de esta perspectiva, distinguen 5 tipos de unidades que han ido desarrollando a lo largo de sus estudios (Degand y Simon, 2009; Simon y Degand, 2011; Degand et al., 2014):

- *Congruentes* o *one-to-one* (BDU-C): correspondencia entre una unidad prosódica y una unidad sintáctica.
- *Sintácticamente agrupadas* (BDU-S): una cláusula sintáctica que se corresponde con varias unidades prosódicas.
- *Entonativamente agrupadas* (BDU-I): una unidad prosódica unida a varias cláusulas sintácticas.

²¹ Este análisis se vincula con otros dos que vienen a completar una visión compleja y holística de su estructura, dando como resultado tres niveles de estudio: praxeológico, conceptual y jerárquico (Fillietatz y Roulet, 2002).

- *Reguladoras (BDU-R)*: unidad entonativa con contenido no semántico
- *Mixtas (BDU-X)*: unidad incompleta en el nivel sintáctico y prosódico

Si se aplica este modelo al ejemplo (24):

(24c) C-03 – 15:59

- 1 D: vale eh- / ¿quién quiere pizza?↑
- 2 S: yo quiero comer / me da igual
- 3 D: comer (RISAS) / entonces [Amaro vale para todo]↓
- 4 S: yo [sooy]
- 5 C: yo comer también me vale
- 6 B: sí
- 7 D: va pues pizza pero qué↓
- 8 C: pues tenemos el Telepizza↓ o yo qué séé→

Unidad	Fragmento
BDU-C	«¿Quién quiere pizza?», «pues tenemos el Telepizza», «yo comer también me vale», «sí», «o yo qué séé→»
BDU-S	«comer (RISAS) / entonces [Amaro vale para todo]↓», «yo quiero comer / me da igual»
BDU-I	«Va pues pizza pero qué↓»,
BDU-R	«vale eh-»,
BDU-X	«yo [sooy]»

En el fragmento (24) se pueden encontrar, en primer lugar, unidades congruentes (-C) en las que se asocia un segmento fónico con uno sintáctico que, además, se corresponden con el principio y final del segmento. Con ellos, se abre el diálogo para preguntar qué se cena y se cierra con la propuesta del lugar. Luego, las agrupadas sintácticamente (-S) se corresponden a las respuestas que dan los interlocutores en los que se puede intuir que están pensando dónde ir o qué cenar mientras hablan. Por su parte, la intervención 7 de D es una muestra de un agrupamiento entonativo (-I) en la que se concluye la primera parte del diálogo y se abre la segunda (la expansión posterior según el Análisis de la Conversación) para concretar dónde se va a cenar. Por último, se puede identificar un segmento regulador (-R) con el que D inicia la secuencia («vale eh-») y un enunciado incompleto (-X) a causa de un solapamiento en la intervención 4.

A partir de esta distinción, las autoras estudian qué tipo de unidades se pueden asociar a cada género para dar una definición que tenga en cuenta sus características discursivas (ibid., 2011): por un lado, las entrevistas o las noticias cuentan con una mayor ratio de unidades agrupadas sintácticamente (BDU-S), hecho que atribuyen a la mayor formalidad del género y a la planificación de algunas de las intervenciones, especialmente la de la parte entrevistadora. Por otro, las conversaciones parecen compuestas por

unidades agrupadas entonativamente (BDU-I), dado que en sus fronteras los interlocutores crean sus intervenciones sobre la marcha y suelen decidir mientras están hablando la mayor o menor extensión de sus enunciados. Además, las unidades incompletas (BDU-X), como los reinicios, alargamientos o frases incompletas, se atribuyen a las dificultades que un hablante puede experimentar en la construcción de su discurso, independientemente del género en el que se encuentre.

En conclusión, este modelo permite observar la correspondencia que existe entre el prototipo tradicional de las oraciones con la construcción *real* del discurso. Con ello, se puede observar tanto las distinciones entre la norma gramatical y el uso real que hacen los hablantes en la interacción cara a cara como las diferentes maneras que toma cada género discursivo para su comparación.

3.1.4. La escuela de Friburgo

Otro modelo de unidades surgió en la escuela de Friburgo (Berrendoner, 2003; 2011; Berrendoner y Reichler-Béguelin, 1989). Este define al lenguaje como una constelación de sistemas que van más allá de la codificación y representación del significado, ya que incluyen procesos de los hablantes como la búsqueda de elementos léxicos, los ensamblajes morfosintácticos, las realizaciones fonatorias, etc. Es decir, conciben la comunicación a partir del conjunto de operaciones que, relacionadas entre sí, forman los distintos niveles que funcionan de forma simultánea para construir el discurso, de manera que se tengan en cuenta las estructuras de acción necesarias para comunicarse.

La distinción, por tanto, que realizan de las unidades las contempla dentro de un sistema composicional e integrador de acuerdo con qué movimientos son necesarios para lograr la comunicación. Este, además, se define como un esquema en el que un nivel inferior compone al siguiente, es decir, se relacionan mediante un vínculo de recursividad:

- *Primer nivel*: unidades con función distintiva (reconocibles) como los fonemas o las sílabas.
- *Segundo nivel*: unidades con función significativa (denotativa) como los morfemas o las cláusulas. Es el nivel que atribuyen a la micro-sintaxis.
- *Tercer nivel*: unidades con función comunicativa como las enunciaciones o los periodos (conjuntos de una o más enunciaciones). En él se puede establecer los límites de la macro-sintaxis
- *Cuarto nivel*: unidades vinculadas a la toma o cesión del turno de habla. En este nivel se puede observar el movimiento interactivo de un discurso.

Uno de los intereses de este grupo de investigación es la distinción entre lo perteneciente a lo sintáctico y lo vinculado a lo pragmático, es decir, en el reconocimiento de segmentos denotativos del segundo nivel a partir de su uso y la agrupación de estos que representa el tercer nivel. Las unidades que emplean para su estudio son la *cláusula* (entendida en términos gramaticales), la *enunciación* y el *periodo* (Friburgo, 2012: 38). La primera es la actualización de una *cláusula* a través de su empleo en un contexto real y que se identifica a partir de su correspondencia con oraciones sintácticas («maximalité syntaxique») con unidad semántica y prosódica.

La segunda se compone de la anterior, bien con una correspondencia biunívoca (*períodos mínimos*) o bien con un conjunto de *enunciaciones* (*períodos no mínimos*). Para su reconocimiento utilizan un criterio prosódico que delimita esta unidad por un *tonema conclusivo* que, normalmente, se asocia a un descenso tonal marcado. Asimismo, los *periodos no mínimos* separan las *enunciaciones* mediante *intonemas no conclusivos* (ibid.: 96).

Por último, este grupo establece una tipología cuádruple de los *periodos no mínimos* contruidos por dos *enunciaciones* que suelen ser recurrentes en la comunicación. Esta clasificación la establecen según el tipo de acción o movimiento que compone cada segmento y que se expondrán a continuación empleando partes del ejemplo (24):

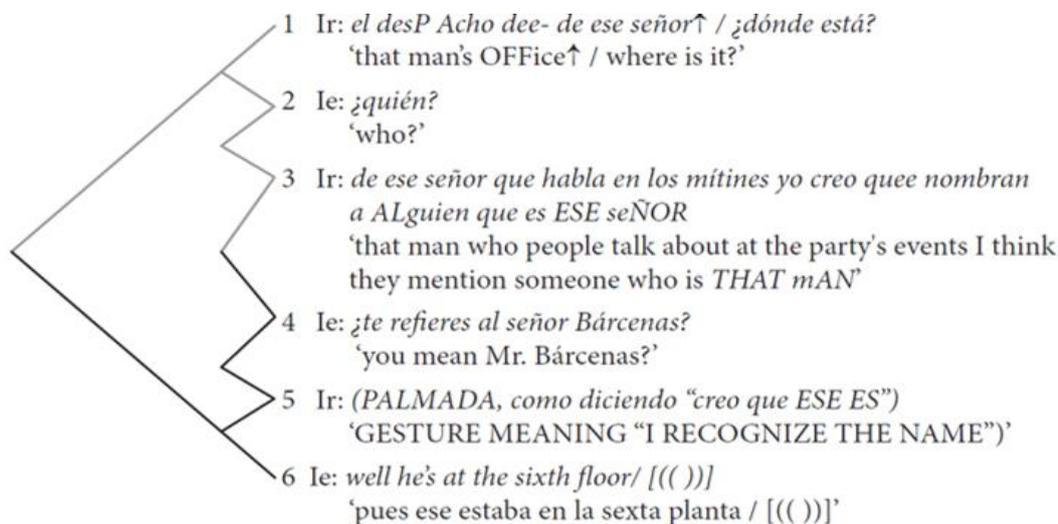
Tipo de periodo	Ejemplo
Preparación + Acción	D: (vale eh-) ^P / (¿quién quiere pizza?↑) ^A
Acción + Confirmación	D: (comer (RISAS)) ^A / (entonces Amaro vale para todo↓) ^C
Acción + Continuación	D: (va pues pizza) ^A (pero qué↓) ^C
Acción + Reparación	C: (pues tenemos el Telepizza↓) ^A (o yo qué séé→) ^R

Tabla 5. Tipos de periodos (adaptación de Friburgo, 2012)

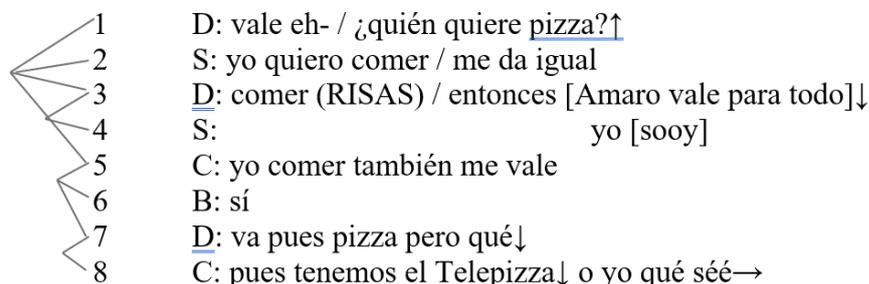
Todos estos niveles y unidades conforman los elementos y mecanismos necesarios para que los participantes en un discurso creen una serie de representaciones compartidas en las que, poco a poco, se va creando una *memoria discursiva* entre los participantes (Grupo de Friburgo, 2012: 22). En otras palabras, el esquema mental que se va creando a partir de un discurso y que puede ir dividiéndose e identificándose de acuerdo con las acciones que van realizando los hablantes durante la interacción. De esta manera, a medida que se va desarrollando un discurso, la *memoria* de los hablantes se va actualizando y, en consecuencia, creando precedentes desde los que construir significados

y pautas de comportamiento; un concepto que puede asociarse a la definición de *género discursivo*. Por lo tanto, si dos hablantes interactúan a través de un molde como, por ejemplo, el contexto de una entrevista, pueden reproducir patrones de conducta que identifiquen a ese género discursivo y distinguirlo de otros como la conversación²²:

(26) Extraído de Espinosa-Guerri y García Ramón (2019: 113)



(24d) C-03 – 15:59



En el fragmento 2, desde la óptica de la escuela de Friburgo, en el cuarto nivel se puede distinguir una pregunta que, para poder responderse, necesita completar ciertas incógnitas que plantea el enunciado de la pregunta; de manera que se encadenan 6 intervenciones en una estructura que enmarca el inicio y el final del diálogo. Por su parte, el fragmento (24) muestra como en una conversación, al no existir regulación del turno como en la entrevista y al haber más de dos participantes, un par adyacente puede construirse con la acción de varios interlocutores que pueden responder a la misma pregunta.

²² En los ejemplos se ha empleado el método de visualización interactiva del modelo Val.Es.Co. (Briz, 2007; Espinosa-Guerri, 2016; en prensa; Espinosa-Guerri y García-Ramón, 2019; Pons, 2022) para facilitar la visualización de los patrones interactivos. Su funcionamiento se detallará en §3.2.3. y en §3. del capítulo 5.

Con este modelo de análisis se vuelve a hacer hincapié en la necesidad de dar lugar al estudio de la interacción para entender la comunicación desde su propuesta de unidades de *cuarto nivel*. Sin embargo, a pesar de que sí mencionan su importancia en su teoría, sigue siendo uno de los aspectos que menos atención ha recibido por tratarse de un nivel que cruza la frontera de los mecanismos comunicativos puramente lingüísticos.

3.1.5. Modelo Val.Es.Co.

Por último, se presentarán las bases del modelo Val.Es.Co. (2003 y 2014) de segmentación discursiva. En él se pretenden aunar tanto criterios pragmáticos como prosódicos (Pons, 2014: 8), puesto que la definición de sus unidades toma ambos criterios. Su propuesta bebe directamente del Análisis de la Conversación y de la Escuela de Ginebra, especialmente en cuanto a las unidades dialógicas, y se nutre de las aportaciones de la lingüística románica como el de Friburgo o el modelo de Simon y Degand, entre otras.

Su modelo se caracteriza por tres rasgos fundamentalmente (Pons, 2022: 77-78): 1) se trata de un análisis *funcional* en el que se determina la función de un elemento de acuerdo con el uso dado en un contexto real, no a la forma que tenga. 2) Surge con intención de estudiar la conversación y describir su estructura, pero, a la vez, con vocación de aplicarse a otro tipo de discursos. Por último, 3) es un sistema jerárquico y recursivo en el que «las unidades inferiores son los constituyentes inmediatos de las unidades de orden superior.», aunque esta correspondencia «no puede ser absoluta» (ibid.: 78).

Asimismo, se definen tres dimensiones para clasificar cada unidad según sus rasgos predominantes: la *estructural*, que atiende a los elementos que se pueden delimitar por aspectos físicos, como una pausa entonativa; la *social*, que tiene en cuenta la contribución discursiva del elemento, esto es, si se reconoce o no por los hablantes; y la *informativa*, que atañe a la clase de información que un determinado conjunto de palabras expresa. Además, estas se dividen de acuerdo con los participantes involucrados: *monológicas* cuando atañen a un solo interlocutor o *dialógicas* si necesitan de la colaboración de varios de ellos²³.

²³ Aunque no tenga relevancia para el análisis planteado en esta tesis, cabe señalar que este grupo considera también la *posición* en la que una unidad se sitúa de acuerdo con la superior a la que pertenezca (Pons, 2022; Pons, Pardo y Alemany, en prensa): *inicial*, *inicial relativa*, *media*, *final* e *independiente*.

Nivel	Dimensiones		
	Estructural	Social	Informativa
Monológico	Acto Intervención	Turno	Subacto
Dialógico	Intercambio Diálogo Discurso	Alternancia de turnos	

Tabla 6. Sistema de unidades del grupo Val.Es.Co. (2014).

(28b) C-03 – 15:59

1	li	1D1: #{ _{SAI} vale} { _{SAT} eh-} / { _{SSD} ¿quién quiere pizza?↑}#
2	Ir-i	2S1: #{ _{SSD} yo quiero comer / me da igual}#
3	Ir-i	3D2: #{ _{SSTop} comer (RISAS)} / { _{SSD} entonces [Amaro vale para todo.↓]}#
4	Ir	S2: { _{SSX} yo [sooy]}#
5	Ir-i	4C1: #{ _{SSD} yo comer también me vale}#
6	Ir-i	5B1: #{ _{SSD} sí}#
7	Ir-i	6D3: #{ _{SSD} { _{SAI} va} _{SAT} {pues} pizza}# #{ _{SSD} pero qué↓}#
8	Ir	7C2: #{ _{SSD} pues tenemos el Telepizza↓} { _{SAM} o yo qué séé→}#

De izquierda a derecha en la numeración de la segunda columna, en primer lugar, cada cambio de hablante representa una intervención que es numerada de manera individual para cada participante. A continuación, se identifica el tipo de intervención de acuerdo con su papel interactivo (ver §3.2.1.). Por último, se establece una numeración general para cada intervención que indica el número de *turno* (una intervención ratificada socialmente). Por su parte, las unidades monológicas inferiores se clasifican de acuerdo con la función pragmática que presentan en el enunciado: si contienen información conceptual (SSD y SSTop) o procedimental (SAI y SAT)²⁴.

Se trata de un sistema que se crea en base al estudio de la propia conversación (2003 y 2014; Briz, 2006 y 2007; Pascual, 2018; Pons, 2022) pero que, al igual que los rasgos para definir los discursos (cfr. §2.), se puede aplicar a otros géneros discursivos:

Este es un sistema de unidades pensado por y para la conversación coloquial española, lo que no quiere decir que sea solo válido para esta. Es posible extender nuestro análisis a tipos de texto encuadrados dentro del registro formal de la lengua (Pons y Estellés 2009; González Melón 2013), tanto orales como escritos... (Val.Es.Co., 2014: 3).

Las aportaciones más significativas de todos estos grupos han sido las diferentes perspectivas desde las que se puede estudiar el discurso oral y sus propuestas de unidades

²⁴ Mientras que los actos se reconocen por ser una unidad con «posesión de una fuerza ilocutiva propia» (Pons, 2022: 95), los subactos, sus constituyentes inmediatos, diferencian el tipo de contenido que los compone y los clasifica, principalmente, entre sustantivos si tienen información conceptual y adyacentes si contienen información procedimental (ibid.: 102). Para ver su clasificación completa, se puede consultar Pons y Estellés (2009), Val.Es.Co. (2014), Pons (2022) o Pons, Pardo y Alemany (en prensa).

que permiten segmentar y analizar el lenguaje hablado (Pons, 2014). Algunas de estas, incluso, presentan elementos coincidentes que permiten observar un mismo fenómeno desde distintas visiones, como es el caso de la unidad *turno* (ver §3.2.1). Por esta razón y dado que uno de los objetivos de esta tesis es el contraste de la interacción entre dos discursos, la conversación y el videojuego *MOBA*, los siguientes epígrafes se dedicarán a exponer las distintas definiciones que han recibido las unidades vinculadas de manera directa con el dialogismo desde este modelo de segmentación: la *intervención*, el *turno*, el *intercambio*, la *alternancia de turnos* y el *diálogo*.

3.2. LAS UNIDADES DIALÓGICAS DE LA COMUNICACIÓN

Para que exista un intercambio informativo efectivo deben estar involucradas dos partes encargadas de emitir y recibir el mensaje, respectivamente, aunque este proceso no se complete de manera inmediata. En otras palabras, la comunicación requiere de una interacción mínima para que se produzca; un interlocutor que inicie y cree un estímulo al que otro pueda reaccionar.

En este apartado se pretende definir las unidades de análisis vinculadas directamente con la interacción de los hablantes. Para ello, se tomará como base el modelo de segmentación del grupo Val.Es.Co, puesto que se trata de una escuela que le ha dado mucha importancia al aspecto dialógico a lo largo de su trayectoria (Briz, 2000; 2006; Val.Es.Co. 2003 y 2014; Espinosa-Guerri 2016; Badia, 2018; entre otros).

Como se ha visto en la tabla 6, los elementos vinculados con la interacción son definidos a partir de su reconocimiento pragmático y físico. Los pares *intervención/turno* e *intercambio/alternancia de turnos* hacen referencia al mismo fenómeno, pero identificado por criterios distintos: por un lado, su definición *estructural* que tendrá en cuenta sus características físicas y, por otro, la visión *social* de estas que atenderá a qué tipo de contribución aporta al discurso. Por su parte, el *diálogo* y el *discurso*, a pesar de ser el espacio donde se producen las unidades de corte social como el *turno* o su *alternancia*, se identifican solo por criterios estructurales.

En concreto, en la presente investigación se va a hacer uso de las unidades *intervención* y *turno*, que son la máxima expresión de un único hablante desde el punto de vista estructural y social, respectivamente. Por otro lado, estas unidades se vincularán entre sí para formar los *diálogos* y, estos a su vez, los *discursos* que permitirán observar el funcionamiento interactivo del discurso *MOBA*. De esta manera, se tratarán de manera pormenorizada para observar, por un lado, distintas contribuciones y propuestas para su definición y, por otro, explicar su funcionamiento general.

Capítulo 2. Características y unidades de los géneros discursivos

3.2.1. La distinción entre intervención y el turno, intercambio y alternancia de turnos

Una de las unidades más reconocibles en el discurso es la emisión de un hablante (y su consecuente delimitación), ya que puede identificarse prácticamente de manera intuitiva. Por esta razón, el punto de partida se sitúa en la máxima unidad que se le atribuye a un único participante: la *intervención*, definida, principalmente, por el cambio de hablante (Pons y Estellés, 2012: 6; Pons, 2006; 2014: 12; 2022: 83; Val.Es.Co., 2003; 2014: 16; Espinosa-Guerri y García-Ramón, 2019: 94). Esta se distingue del *turno* (Val.Es.Co., 2014) debido a que este está ratificado socialmente por los interlocutores y la intervención puede no estar ratificada, ya que pertenece al nivel estructural.

En los epígrafes anteriores se ha expuesto cómo cada grupo de investigación ha dado una definición distinta de las unidades de segmentación de acuerdo con los rasgos a los que les atribuyen más relevancia. Por ejemplo, el Análisis de la Conversación (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974) o la escuela de Ginebra (Roulet et al., 1991, Fillietatz y Roulet, 2002) solo hablaban de la unidad *intervención* o *turno* sin distinguirlas entre sí. No obstante, su definición parte de criterios distintos: mientras que los primeros toman en cuenta rasgos estructurales para su identificación (las reglas de la *toma de turno*, ver apartado 2.1.), el modelo de segmentación francés define la *intervención* a partir de su fuerza pragmática. Esta, a su vez, era descrita según la posición que tomara dentro de un *intercambio*: 1) *iniciativa* cuando abre una secuencia de intercambio y apela a una reacción; 2) *reactiva* cuando cierra un intercambio y 3) *reactiva-iniciativa* cuando lo continúa.

Por su parte, el Análisis de la Conversación identifica los turnos de dos hablantes diferentes vinculados entre sí como *pares adyacentes* (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Schegloff, 2006) a los que les atribuye una intención comunicativa. Esta, normalmente, puede observarse a partir de la primera intervención que inicia el segmento interactivo nuclear (ibid., 2007: 13). Además, a cada tipo de ellas se le puede asociar un tipo de respuesta preferida y otro no tan aceptable, razón por la que a veces las reacciones a una intervención no son del todo esperables:

Primeras partes	Segundas partes	
	<i>Preferida</i>	<i>Despreferida</i>
Petición	Aceptación	Rechazo
Invitación	Aceptación	Rechazo
Valoración	Acuerdo	Desacuerdo

Pregunta	Respuesta correcta	Respuesta no relacionada / no respuesta
Acusación	Negativa	Admisión

Tabla 7. Clasificación de tipos de pares adyacentes y tipos de respuestas (adaptación de Schegloff, 2007: 63-81)

Siguiendo a estas escuelas, en el modelo Val.Es.Co. las intervenciones se clasifican según «su orientación interaccional», esto es, «la relación que mantiene una intervención con las demás intervenciones del mismo intercambio» (Gallardo Paúls, 1996: 53). A partir de estas relaciones, pueden distinguirse cuatro tipos (Espinosa-Guerrero y García-Ramón, 2019: 95; Val.Es.Co., 2014: 17; Pons, 2022: 83): 1) *iniciativas*, cuando provocan una reacción; 2) *reactivas*, cuando reaccionan a una intervención anterior; 3) *reactivo-iniciativas*, en aquellas ocasiones en las que una intervención reacciona y provoca una reacción posterior y 4) *independientes*, cuando la intervención no se vincula a ninguna otra.

(27) V-I – 00:00

- Ii 1A1: mm↑ banea a Talon a Talon↓
 Ind C1: mm
 Ir-i 2B1: ¿Talon?↑
 Ir-i 3A2: sí sí↓ /// qué asco de personaje por dios↓
 Ir-i 4B_acciones: **banea a Talon**
 Ir-i 4B2: un poquito como Trump parando al mexicano↓
 Ir 4A2: Desde que le han hecho el rework ayer estaba jugando contra uno↑ /// y le estaba ganando la línea le-↓ o sea le gané la línea y yo iba como cuatro cero y el tío↑ / cero tres uno→ /// y me mataba tranquilamente→

En (27), A inicia un diálogo²⁵ (intervención iniciativa) pidiendo que un compañero elimine a un personaje de la selección²⁶. Mientras el hablante C piensa qué personaje escoger (hecho que hace patente a través de su «mm», una intervención independiente que no es reconocido por sus compañeros), el hablante B pide la confirmación del personaje que se debe *banear* y A se lo confirma (sucesión de intervenciones reactivo-iniciativas). Después de este suceso, B responde a A mediante la ejecución de la acción (elimina a ese personaje) y bromeando sobre esta. El hablante A, por su parte, sigue justificando su decisión a la que ya no reacciona nadie, con la que se cierra el diálogo (intervención reactiva).

²⁵ Se ha escogido este fragmento que pertenece al principio de la grabación en la que los jugadores aún no están jugando propiamente, sino que están *hablando* en la pantalla de selección de personajes de una manera cercana a la conversación. Los tipos de estructuras interactivas y los lugares en los que suelen encontrarse en el videojuego se tratarán en el apartado 2.2. del capítulo 6.

²⁶ En las partidas de reclutamiento o clasificación del *League of Legends*, cada jugador de cada equipo puede eliminar a un personaje para que no pueda ser utilizado en esa partida.

La unión de una intervención iniciativa y otra reactiva formaría la unidad mínima dialógica estructural del sistema Val.Es.Co.: el *intercambio* (Val.Es.Co., 2014: 23; Pons, 2022: 84), que se correspondería al *movimiento* y al *par adyacente* de la Escuela de Ginebra y del Análisis de la Conversación, respectivamente. Existen, además, ciertos tipos de intercambio que pueden estar conformados por más de dos intervenciones: es el caso de las intervenciones iniciativas que generan más de una reacción, como se observa en el siguiente ejemplo:

(28) C-02-v1 — 13:33

Intercambio	Ii (d)	1C1: es que los que teníamos nosotros del Singstar iban bien pero es que al poco se rompían todos→
	Ir	S1: no estos bueno eh estee→
	Ii (d)	2C1: bueno es que éramos quince los que cantábamos allí [y le dábamos un] montón de tute y en cuestión de un [mes]→
	Ir	3A1: [(RISAS)]
	Ir	4S1: [yaa]
	Ir-i	4D1: [y] Manu ahí to'a la noche con el cubata↑
	Ir	5C2: y babeando el micro (RISAS)

La emisión de C (2C1) provoca la reacción casi simultánea de A, S y D. De esta forma, el segmento se compone de más de un cambio de voz, pero no deja de ser un *intercambio* mínimo de información en la que existe una parte activa y otra reactiva, aunque esté compuesta por varias intervenciones.

Asimismo, este modelo contempla también la posibilidad de que una intervención de un hablante pueda prolongarse más allá del límite físico del cambio de hablante. En los ejemplos (27) y (28), tanto la intervención 4 de A como la 1 de C, respectivamente, ocupan más de una emisión, ya que el cambio de voz no asegura que el primero haya terminado lo que tenía en mente decir. Esta clase de intervenciones que sufren la interrupción de otro interlocutor se clasifican como *discontinuas*, frente a las *continuas* que son intervenciones que se corresponden con el principio y fin de una única emisión de un hablante (Val.Es.Co., 2014: 20).

Por otro lado, las reacciones de los interlocutores no necesariamente deben estar ligadas a la emisión de otras palabras, sino que puede responderse con un gesto o una acción. En (42), B reacciona a la petición de A *baneando* (prohibiendo) un determinado personaje que parece molestarle en las partidas. De ahí que en el sistema Val.Es.Co. se

tenga en cuenta la distinción entre *intervenciones verbales* e *intervenciones no verbales* (ibid.: 21)²⁷.

Sin embargo, no todas las intervenciones han contribuido al desarrollo efectivo de la comunicación que se está manteniendo. La intervención de C en (27) no ha sido tomada en cuenta por ningún otro participante y, por tanto, nadie ha reaccionado a ella. Este modelo de segmentación contempla la distinción entre este tipo de intervenciones que no contribuyen de manera efectiva al discurso de las que sí lo hacen, es decir, la distinción entre las intervenciones y el *turno* (Val.Es.Co. 2003; 2014; Pons, 2022).

El *turno* se define desde un punto de vista social como una unidad que es «reconocida o aceptada por el interlocutor o interlocutores» (ibid.: 24). Por esta razón, se puede hacer la distinción entre las emisiones que forman parte del encadenamiento interactivo de un discurso frente a aquellas que solo tienen una incidencia temporal (se dicen en el momento que transcurre la comunicación, pero no obtienen ningún tipo de respuesta o aceptación por el resto de interlocutores, la ignoran). Todo turno, por tanto, será también una intervención, pero no a la inversa:

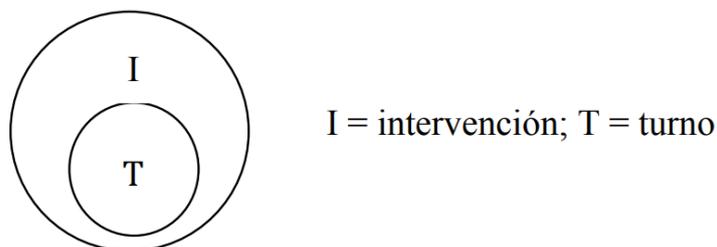


Figura 2. Relación entre intervención y turno (Val.Es.Co., 2014: 16)

Esta distinción es clave para estudiar y analizar qué forma interactiva adquieren los discursos, ya que permite determinar qué participante es más relevante en una conversación. Además, unido al estudio de los diferentes tipos de intervención, permite realizar un esquema interactivo en el que se observen los patrones de conducta que surgen entre los interlocutores.

Así como la mínima agrupación de intervenciones se clasificaba dentro de los intercambios, los turnos se pueden reunir en *alternancias de turno*. Se trata de la unidad dialógica única que se clasifica dentro del nivel social que se define como «la combinación de dos turnos sucesivos y, por tanto, emitidos por interlocutores/hablantes

²⁷ Cabe destacar que el sistema Val.Es.Co. se centra especialmente en las reacciones paralingüísticas. No obstante, en este estudio se pretende ir un paso más allá y comprobar qué incidencia tienen las acciones que realizan los jugadores en el mundo virtual como se verá en el apartado 2.2.2.3. del capítulo 6.

distintos.» (Val.Es.Co, 2014: 27). Además, dependiendo de las características del género discursivo que se esté analizando, esta alternancia puede estar marcada por factores externos (como un moderador en un juicio [Villalba, 2016]), por elementos internos (la relación jerárquica de los participantes) o no estar predeterminada (como en una conversación).

Dado que el modelo Val.Es.Co. es *recursivo*, es decir, que la unión de distintas unidades forma las siguientes; y *jerárquico* porque una unidad se constituye por su inmediata inferior (como la intervención con el intercambio), la progresión natural del modelo lleva a estudiar los encadenamientos de estas unidades que se vinculan de manera directa con la interacción de un discurso. Esta nueva agrupación se conoce como *diálogo* (Briz, 2006 y 2007; Val.Es.Co. 2014; Espinosa-Guerri 2016; Espinosa-Guerri y García-Ramón, 2019; Pons, 2022).

3.2.2. La estructura interactiva de los discursos: el diálogo

Hasta este momento se ha prestado atención a las unidades mínimas que se deben tener en cuenta para estudiar el comportamiento interactivo individual de los participantes, pero no se ha explicado cómo y qué forma toma la suma de sus intervenciones, es decir, la visión grupal de la interacción. Por un lado, Levinson (2006, 2019) postuló que el único universal humano era la facultad para interactuar de una manera especial: no solo tenemos la capacidad de conectar el par acción-reacción, sino que podemos establecer una red de conexiones entre distintos enunciados y sucesos para crear encadenamientos que, en términos lingüísticos, forman discursos coherentes.

Esta interacción, entonces, se produce a través de un sistema codificado de símbolos, ya sean kinésicos o verbales; es decir, se realiza a través de un lenguaje. No obstante, más allá de que la posesión de un idioma parezca un hecho compartido por todas las culturas, existen ciertos patrones de comportamiento que son similares independientemente de la sociedad en la que se observen:

...A speaker gets a minimal clause-like unit as an initial turn, which can be extended by tacit or explicit agreement to another such unit, but after each such unit, speaker transition may occur (unless a speaker is specifically selected, the first starter becomes the next speaker). A study of 10 languages from five continents showed only minor differences in timing (Stivers et al., 2009). (Levinson, 2019: 191)

El principio básico, por tanto, de la interacción es el encadenamiento de un estímulo creado intencionalmente por un individuo que provoca la reacción consciente de

otro; intervención que, a su vez, puede volver a generar una nueva respuesta y esta otra en un proceso que puede alargarse de manera indefinida. El final de esta cadena lo determinarán los propios participantes o el contexto, dependiendo del discurso en el que se inserten sus enunciados.

Como consecuencia de este mecanismo se puede extraer el hecho de que los comportamientos interactivos de los interlocutores se construyen y adaptan tomando como referencia la situación en la que se producen. De esta manera, los diálogos que se formen en un discurso podrán tomar formas y estructuras diferentes, aunque todas partan del principio básico de estímulo-respuesta.

Si se pretende analizar, entonces, la estructura interactiva de un discurso como la conversación²⁸, será necesario establecer las conexiones y relaciones que construyen las intervenciones de los participantes entre sí:

(29) C-02-v2 — 09:09

C: aa y espérate que nos hemos ido a casa de Marco a por las llaves para Lees Palemeretes y hemos cargao dos bote- dos botellas de John de John Loong una de jotabee yy media dee ron↑ [pero mira]

D: [vale] pero lo más importante ¿pistachos habéis compraó?

C: no

D: tío / pa una cosa que te pido↑

C: ya cuando me lo has dicho ya estábamos yendo pa allí

S: aún está a tiempo

A: °(¿tú pa qué quieres pistachos?)°

D: pos porque me apetecen pistachos tío es igual que los cacahuetes↑ / de toa la vida pa rumiar↑

En (29) se puede observar que la intervención de C da una información sobre un evento que tienen esa noche al que el resto de los interlocutores se suman añadiendo, reformulando o pidiendo más información, sin abandonar el tema central de la cuestión. Es decir, existe un hilo conductor que vincula todas las intervenciones según su aportación a la conversación, su temporalidad (son secuenciales, una va detrás de otra aunque existan solapamientos) y, en definitiva, su papel interactivo.

La unión de todas estas intervenciones conforma la unidad *diálogo*. Las definiciones que se han dado de esta suelen hacer énfasis en un mismo punto: la necesidad de cooperación y de interacción entre dos o más interlocutores, los cuales intercambian distintos significados y actividades en una secuencia cronológica y sincrónica (Sacks,

²⁸ En este punto, muchos autores proponen una serie de reglas o principios sobre los que guiar la interpretación de las intervenciones del otro: las máximas de Grice (1975), las heurísticas de Levinson (1983) o la teoría de la relevancia de Wilson y Sperber (1994), entre otros.

Capítulo 2. Características y unidades de los géneros discursivos

Schegloff y Jefferson, 1974; Booth 1989; Linell y Markova 1993; Fillietatz y Roulet, 2002; Gran, 2004; Briz, 2006; Val.Es.Co., 2014; Kaakinen, Sirola, Savolainen y Oksanen 2020).

El *diálogo*, por tanto, es una unidad fácilmente reconocible y que suele mostrar «a process of *negotiation* in which speakers recursively initiate, react on, or ratify propositions» (Fillietatz y Roulet, 2002: 369). En otras palabras, «es el resultado de la combinación de intercambios sucesivos» y que suele limitarse, dentro de una perspectiva estructural, por «una intervención-turno iniciativa al inicio y por una intervención-turno reactiva al final de la misma» (Val.Es.Co., 2014: 31). Asimismo, otros grupos de investigación (especialmente vinculados con el análisis de la conversación americano) suelen referirse a esta unidad como *secuencia* en la que se agrupan una serie de turnos a partir de un criterio temático (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Schegloff, 1999; 2007).

Una perspectiva interesante sobre esta unidad la aporta la lingüística computacional, en la que se ha tratado a los diálogos como una secuencia de enunciados, formados estos por actos de habla (Martínez, 2001; Valle, Calle y Martínez, 2006) y encadenados gracias a su potencial reactivo. Dado que su objetivo fundamental es la creación de IA eficaces que sean capaces de 1) cumplir con su cometido 2) de la manera más natural posible; su teoría se centra más en la funcionalidad que en la descripción detallada (y certera) de la realidad.

Por ejemplo, desde la construcción de sistemas dialógicos, a cada construcción sintáctica se le asigna un valor semántico con una serie de posibilidades reactivas, de manera que la IA sea capaz de leer y procesar su contenido para ofrecer una respuesta lo más adecuada posible al usuario. A la IA se la entrena con una serie de corpus analizados con diferentes propuestas y soluciones, de forma que esta sea capaz de aprehender y crear sus propias cadenas de decisiones (Zapata y Mesa, 2009; Valle, Calle y Martínez, 2006).

Otra posibilidad reside en la creación de un sistema pregunta-respuesta con un catálogo de intervenciones ya predefinidas (tanto para el usuario como para el sistema) en los que la interacción resulta altamente efectiva pero muy cerrada, ya que requiere que «los interlocutores humanos se entrenen sobre qué preguntas pueden hacer y qué preguntas no pueden hacer» (Zapata y Mesa, 2009: 308).

En cualquiera de las dos circunstancias, es necesario contar con un sistema de etiquetado que permita al *software* procesar y analizar las intervenciones de los usuarios. Martínez et al. (2002), en su experimento, prepararon a la máquina con un triple sistema de etiquetación que abarca 1) el comportamiento interactivo del diálogo, 2) la

representación semántica de cada enunciado y 3) la información que transmite cada secuencia del diálogo:

(30) Extraído de Zapata y Mesa (2009: 308)

P1: Buenos días, ¿En qué le puedo ayudar?

(P1: Inicio-Diálogo, pregunta)

P2: ¿A qué hora llega a su destino el bus de las cuatro de la tarde?

(P1: Pregunta: vehículo-bus, hora-llegada, hora-salida)

P2: Ese bus sale a las cuatro de la tarde y llega a las diez de la noche

(P2: respuesta: vehículo-bus, hora-llegada, hora-salida)

En resumen, esta visión concibe los diálogos como un encadenamiento de actos de habla vinculados temáticamente que deben cumplir un fin específico, una visión transaccional de la comunicación y que no contempla la arbitrariedad de una conversación natural. El sistema de etiquetado trata de agrupar las intervenciones en secuencias vinculadas por la consecución de un objetivo (saber qué quiere el cliente, la hora de destino del autobús...) de manera que el sistema sea capaz de interpretar la consecución de las distintas intervenciones y responder de manera efectiva.

Desde el análisis de conversaciones mediadas por ordenador entre humanos, algunos autores han señalado que los diálogos que se establecen entre los participantes son, en algunos géneros discursivos como los chats grupales o los comentarios de *Facebook*, caóticos. Esta característica se suele atribuir, especialmente, por la falta de señales naturales (Murillo y Bautista, 2016) sobre las que los interlocutores pueden interpretar que existe un punto de transición pertinente. Por esta razón, autores como Marcochia (2004) han llamado a esta clase de interacciones polílogos (*polylogue*), término que pretende apuntar al carácter multivocal y poco organizado de los enunciados.

Sea en un entorno real o virtual, estén involucrados participantes humanos o inteligencias artificiales, los diálogos (sea cual sea su denominación) son la unidad clave para analizar la estructura interactiva de los géneros discursivos que involucren a dos o más participantes. A través de su estudio, es posible analizar y sistematizar el tipo de comportamiento interactivo que predomina en cada género discursivo y realizar comparaciones que pongan de relieve sus semejanzas y diferencias. Para ello, se han desarrollado formas de esquematizar la interacción que permitan su reconocimiento de manera visual.

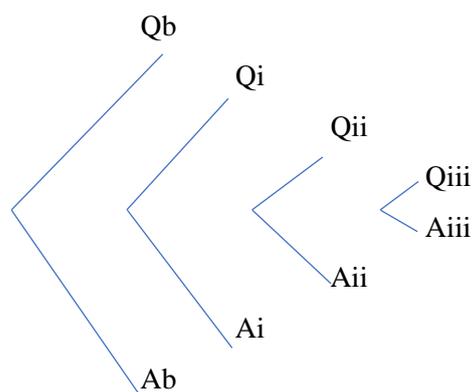
3.2.3. La visualización de la interacción

Visto hasta este punto las diferentes formas de concebir la unidad *diálogo*, cabe señalar las propuestas que se han hecho para analizar su estudio desde una perspectiva visual, es decir, que permita la abstracción y esquematización de la interacción en un género discursivo (Espinosa-Guerri y García-Ramón, 2019: 97).

Cada grupo de investigación dedicado a la segmentación del discurso ha tratado de establecer sus propios criterios para observar la vinculación de los turnos de los hablantes. Una de las más relevantes que ya se ha presentado es la propuesta de Sacks, Schegloff y Jefferson (1974) y todos los analistas de la conversación en los que pretenden agrupar las intervenciones en *secuencias* a partir de su vinculación temática. Estas mostrarían, por tanto, su relación gracias a su contenido verbal:

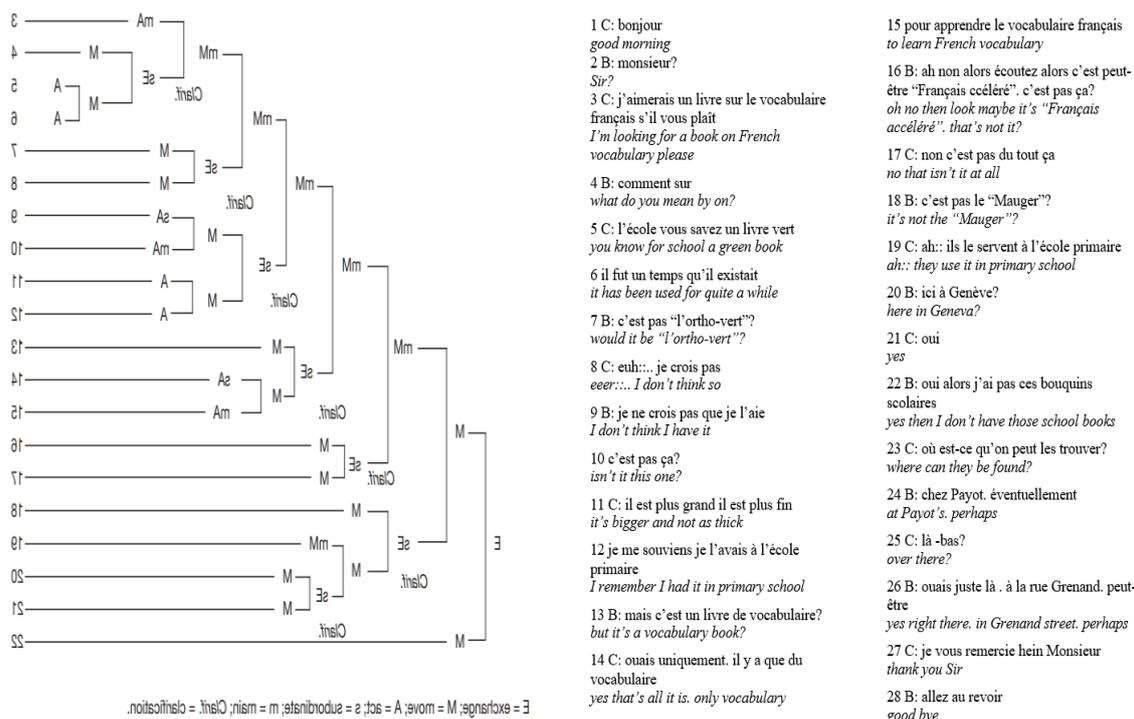
(31) Extraído de Schegloff (1972: 79 apud Espinosa-Guerri y García-Ramón, 2019: 100)²⁹

- A: Are you coming tonight
- B: Can I bring a guest?
- A: Male or female?
- B: What difference does that make?
- A: An issue of balance.
- B: Female.
- A: Sure.
- B: I'll be there.



Por su parte, la propuesta de la escuela de Ginebra (Fillietatz y Roulet, 2002) pretendía crear una estructura esquemática de un discurso:

²⁹ Qb: Question base (pregunta base), Qi: question insertion (pregunta inserta), Ab: answer base (respuesta base), Ai: Answer insertion (respuesta inserta).



Esquema 1. Transcripción y estructura jerárquica de un discurso (Fillietatz y Roulet, 2002: 378 y 386)

La estructura que se muestra en esta ocasión no presenta intervenciones, sino que ha reducido la propuesta a tres unidades: el *intercambio*, referido a los macrosegmentos interactivos a los que puede asociarse una temática; el *movimiento*, es decir, el encadenamiento de dos enunciados que hacen avanzar el discurso; y, por último, el *acto*, que se identificaría con una fuerza ilocutiva aislable e independiente. Estas, a su vez, cuentan con una triple distinción de acuerdo con el tipo de información que aportan: principal o nuclear, subordinada o clarificación. En el esquema (1), se observa que todo el discurso se ha vinculado a un único intercambio con dos movimientos independientes:

...the first move (lines 3–21) initiates the exchange by introducing and completing a request; the second move (line 22) closes this exchange by providing an answer to the request. As for the internal structure of the entire first move, it is made more complex because of a delayed agreement on the monological completion principle. Indeed, the initial request formulated by the customer (“I’m looking for a book on French vocabulary”, line 3) is evaluated as insufficiently clear by the bookseller (“what do you mean by on?”, line 4) and gives rise to a subordinated exchange meant to clarify the proposition. (Fillietatz y Roulet, 2002: 384)

Por otra parte, Levinson (2013) ofrece una explicación para la estructura discursiva vinculada con las conexiones recursivas que se establecen entre los enunciados que se vincularía con la concepción del análisis de la conversación. Los participantes formarían diversos esquemas a partir de la base de que en todo par adyacente debe haber

dos partes. No obstante, la primera y la segunda parte no necesitan situarse inmediatamente en la cadena discursiva, sino que pueden separarse por otras intervenciones que sean necesarias para lograr que el par adyacente sea más efectivo informativamente; es decir, las *expansiones insertas* (Schegloff, 2007):

(32) Extraído de Merrit (1976: 333, apud Levinson 2013)

A:	[May I have a bottle of Mich?	
B:	[[Are you twenty one? ← degree 1 center-embedding
A:	[[No ← response at degree 1
B:	[No	

En el ejemplo (32), se abre una pregunta que no es respondida inmediatamente, sino que se necesita más información (con lo que se abre un segundo par adyacente dentro del primero) para lograr finalizar el primer intercambio de forma satisfactoria. Este tipo de segmentos coincidirían, además, con los *movimientos* de la Escuela de Ginebra, ya que involucran no solo un intercambio de intervenciones, sino todas aquellas que son necesarias para lograr un tipo de información o fin comunicativo.

Sin embargo, todos estos modelos no están pensados para ofrecer una visión completa de la estructura de un discurso, sino que pretenden representar fragmentos (como las secuencias temáticas) o fenómenos concretos (como la recursividad de los pares adyacentes). La excepción es del modelo de Ginebra, aunque su propuesta está centrada en dar cuenta de las fuerzas pragmáticas que mueven a los hablantes.

Por el contrario, en el seno del grupo Val.Es.Co. sí se ofrece la posibilidad de trabajar con la estructura total de un texto dialógico a partir de su sistema de unidades. Además, se ha desarrollado una herramienta de visualización de la estructura interactiva que pretende mostrar las relaciones entre los turnos sin depender necesariamente del contenido o el tema que traten (Briz, 2006; Espinosa-Guerri, 2016; en prensa; Espinosa-Guerri y García-Ramón, 2019; Pons, 2022). En este sentido, se trata de ofrecer un esquema visual que permita analizar comportamientos interactivos de manera general:

(33) Extraído de Espinosa-Guerri y García-Ramón (2019: 107)

-
- 1 Ir: ¿tú eres católico?
'are you a Catholic?'
- 2 Ie: no// yo soy ateo
'no// I'm an atheist'
- 3 Ir: ¿eres ateo?
'you're an atheist?'
- 4 Ie: seh
'yeah'
- 5 Ir: ¿proFUNDamente ateo?
'proFOUNDly atheist?'
- 6 Ie: soy ateo// a secas (RISAS)
'I'm an atheist// let's leave it at that (LAUGHS)'
- 7 Ir: hombre// los hay quee- agomsticos/ los hay que [tienen sus dudas]
'I mean// some are- agnostic/ others [have their doubts]'

(Interview to politician Pedro Sánchez, García-Ramón 2019)

El ejemplo (33) muestra un diálogo compuesto por el encadenamiento provocado por la sucesión de intervenciones reactivo-iniciativas que corresponde con la idea general que se suele tener de una conversación de manera intuitiva (Espinosa-Guerri y García-Ramón, 2019: 107). Para lograr su representación visual, cada intervención se identifica con una línea que, según su orientación, indica si se trata de una *iniciativa*, una *reactiva*, ambas o una *independiente*. El dibujo de estas va creando un esquema que representa la estructura interactiva del discurso y permite la identificación de los patrones más recurrentes. En el fragmento anterior se puede observar la *figura* clasificada como *cremallera* (ibid.: 106; Pons, 2022: 87) que se define de la siguiente manera:

If there are at least two consecutive reactive-initiative interventions, then the resulting figure is a zipper. Example (17) [48]³⁰ is a sequence of several questions and answers between an interviewer (Ir) and a politician (Ie). (ibid., 2019: 106)

Esta herramienta resultará fundamental en el estudio que se pretende abordar en la tesis, ya que constituye uno de los pilares básicos sobre los que se pretende establecer el análisis de los dos discursos objetivos de esta investigación y que se explicará de manera detallada en el epígrafe 3 del capítulo 5.

En resumidas cuentas, todos los elementos que se han ido presentando a lo largo de este apartado servirán para observar y realizar una comparativa entre los géneros *MOBA* y conversación que se centre, por un lado, en la situación que rodea a los interlocutores y, por otro, en el comportamiento conversacional de los participantes. Con

³⁰ Numeración correspondiente a la presente tesis.

ello, se dará cuenta de los dos objetivos principales de este estudio: la comparación de la comunicación de este tipo de videojuego con la de la conversación y, posteriormente, la descripción individual del discurso de los *MOBA*.

3.3. LAS UNIDADES DIALÓGICAS APLICADAS AL VIDEOJUEGO

Las unidades dialógicas que se han definido en §3.2. pueden emplearse no solo para analizar, sino también para crear tipologías textuales. Estos elementos, creados a partir de la observación de la conversación (Val.Es.Co., 2003; 2014; Pons, 2022), permiten también definir, analizar y comparar el comportamiento interactivo de otros géneros dialógicos como los *MOBA*, discurso que pretende definirse en esta tesis.

En §2.3. se explicaba que la comunicación de este tipo de videojuego es dialógica y se producen de manera sincrónica, características que comparte con la conversación. Sin embargo, los hablantes, si bien cuentan con cierta libertad para intervenir en cualquier momento, dependen de los eventos y acciones que se van sucediendo a lo largo de una partida, que se convierte en el motor principal de toda la comunicación. Por esta razón, resulta interesante observar, por ejemplo, en qué momento las intervenciones de un jugador están regidas por los sucesos del entorno virtual o no como en (34) y (35), respectivamente):

(34) V-II - 18:29

C: para ir a la pizzería [vamos a mi] local

D: [(CARRASPEA) / al local mismo] y au↓

S: [sí lo que queráiis]

A: sí yo creo que mejor

C: sí yo también

S: vale

D: sí porque son las son lass son las cuatro↓ bueno las cinco aún↑

C: que es eso↑ (5'') ¿a qué hora empieza el torneo?↑

Enemigos_acciones: **Xayah mata a B**

SJ: ha muerto un aliado (racha de asesinatos)

B: me morí (3'') ee a lass cinco y media abren así que tengo que estar ahí para abrir↓ /// para conseguir lo que me falta↑ // y empezará poss como muy tarde a las seis↑ // pero tengo que estar antes

A: em e yo creo que mejor que hablamoo hablamos de lo que tengamos que hablar y esto ya se j-

S: sí (2'') que esto es más fácil quedar para jugar / bueno creo

En (34) los hablantes mantienen la comunicación sin prestar atención a lo que está sucediendo directamente en el juego. De hecho, el tema que están tratando ni siquiera tiene que ver con la partida e ignoran una de las acciones que ha sucedido al mismo tiempo. Su diálogo, por lo tanto, es independiente al contexto de la partida en curso.

(35) V-III - 23:51

Enemigos_acciones: ****lanzan una habilidad a S****
 S: está por aquí porque me acaban de inmovilizar ahí
 D: lo tiro lo tiro igual que están en bot // y lo que sea bueno
SJ: ha muerto un enemigo
 C: ¿estoy muerto? / sí
 D_acciones: ****invoca al Heraldo de la Grieta****
SJ: tu equipo ha invocado al Heraldo de la Grieta
 Enemigos_acciones: ****Jihn asesina a C****
 S: noo tío
SJ: ha muerto un aliado
 A: va Mari
 D: buah mm
 B: lo que nos faltaba
SJ: asesinato doble
 D: madre mía que cagada más grande // bueno por lo menos
SJ: asesinato triple enemigo
 S: pero ¿qué ha pasado?
 D: se queda sin torre

Por el contrario, en (35) uno de los participantes (D) ha informado a sus compañeros de una acción que pretende realizar (y que, de hecho, realiza), pero otro evento (la muerte de sus compañeros) le ha quitado relevancia hasta el punto de conseguir que sea ignorada por el resto de los interlocutores. Es decir, se da la situación contraria que en el ejemplo anterior: el diálogo en este caso sí depende de las acciones de la partida.

La distinción entre turnos e intervenciones que propone el sistema Val.Es.Co. resulta otra piedra angular en este estudio, ya que establece una clara diferencia entre los enunciados que forman parte del hilo conductor de la comunicación de aquellos que no tienen una contribución significativa. De esta manera, es posible comprobar las circunstancias que habilitan el turno de palabra a un hablante y comprobar si coinciden con las de la conversación.

(36) V-III - 3:40

C: ¿sa- sabes lo que pasa con la ulti de Zed? cuando a- tiene- cuando gastas la ulti de Zed contra un Zed [tienes que] saber que tú no tienes que ser nunca el primero en tirarla
 S: [mm] /// mm
 A: ya
 C: y los su- y los jugadores de Syllas lo saben // esa es my ventaja
 S: your ventaja
 A: yo esto no se ni con qué se juega le he metido cometa arcano me voy tanque
 S: (RISAS)
 A: luego mucho daño AP a ver mm
 D: au el Lee Seen ¿en serio?
 S: mm // ayy
 C: ah e un reroll me ha salido Xaya Xaya una de Xaya una skin de Xaya la de Guardiania de las Estrellas
 A: [ah esa está to' guapa]

D: [esa la tengo yo]
S: es la que tiene la que tiene Mari
D: mm

El fragmento (36) reproduce las intervenciones emitidas durante la preparación de la partida, en la que los interlocutores deben escoger los personajes con los que jugarán. En él, C está explicando una ventaja del campeón que ha escogido, enunciados validados tanto por la reacción de S como de A. La reacción de A continúa el tema hablando de las cualidades de su personaje (que desconoce casi por completo); sin embargo, no es tomada en cuenta, ya que C continúa hablando (esta vez de un disfraz [*skin*] que ha ganado en un sorteo para un personaje) y vuelve a ser validado por las reacciones tanto del propio A como de D y S. En este sentido, uno de los factores que parece darle mayor importancia y, por tanto, validez dentro de la comunicación en este entorno es la muestra de mayor conocimiento y experiencia en el juego (ver apartado 2.1 del capítulo 6). Por su parte, A no consigue que se le reconozca el turno, ya que su contribución está más cerca de la queja y no aporta una información relevante para los demás.

Asimismo, los participantes no solo pueden reconocer las intervenciones con otra reacción verbal, sino que pueden reaccionar también mediante una acción o gesto, aunque sea en el mundo virtual:

(37) V-III - 8:24

D: ¡aah! (RISAS) [(RISAS)]
C: [Mari no chilles por favor]
A: [puto]
S: joder
C: ¿qué ha pasado? ¿por qué has chillado?
D: casi me matan
C: bien

(38) V-I - 8:34

(B y D están ayudando a A a matar un monstruo)
D: vaya tela
C: qué maal
A: ya ya gracias→
B*: deja de atacar y vuelve a su línea
D*: deja de atacar y vuelve a su línea
C: ¡bua!↑/ la Lux ha empezado con q / y encima ha fallao / una skillshot ahí que lo flipaas↓

(39) V-I - 8:10

C: Kata y Tankent son bronce 4 / bueno dicee la Casiopea que os divirtáis↓
A*: ping en el mapa
A: venid a hacerme el push anda↓
D*: se dirige a la zona del ping
B*: se dirige a la zona del ping
C: no no / cual es- ese material- ese material es demasiado bueno para ti tú no [eres (())]↓
A: [(())]

En el ejemplo (52), Los participantes C y A preguntan la razón por la que D ha chillado y esta les responde. Se trata de una toma de turno regulada por los propios intercambios lingüísticos de los participantes. En el siguiente fragmento (53), A pide a D y B que detengan lo que están haciendo, a lo que estos dos reaccionan casi inmediatamente sin necesidad de responder de manera verbal. En el (54), por su parte, la reacción sería tanto lingüística, ya que C hace una pequeña burla a la petición de A, como extralingüística, ya que B y D responden a A por medio de sus acciones (se dirigen a ayudarle).

Todos estos elementos, junto con la visualización de la interacción, se han empleado tradicionalmente para el estudio de las características de los discursos orales como la conversación, pero también permiten la caracterización individual de los géneros discursivos. Las unidades escogidas permiten abordar un análisis en profundidad de los rasgos interactivos/conversacionales, ya que permiten la observación tanto de la composición de estas como de la estructura que forman sus conexiones. En definitiva, estos elementos permitirán establecer una base adecuada sobre la que comparar los rasgos interactivos de la conversación y el géneros *MOBA*.

4. El contenido del discurso: el análisis de los enunciados

Hasta este punto se han descrito dos elementos que pueden identificar un tipo de comunicación sin atender necesariamente al contenido de las intervenciones de los hablantes, solo observando los rasgos de la situación (§2.) y la estructura que toma el discurso (§3.). Sin embargo, la caracterización de un género discursivo quedaría incompleta si no se atiende también a lo que se dice de manera específica (Brown y Yule, 1993: 96; Cabré et al., 2007: 854; Castellà, Guantiva, Cabré y Castellà, 2008: 24; Calvi, 2010: 11).

Por esta razón, este apartado va a dedicarse a establecer las bases teóricas sobre las que se ha fundamentado el análisis de los dos elementos que se han empleado para complementar la descripción de los videojuegos *MOBA*: la terminología (§4.1.) y la deixis (§4.2.). El primero de estos aspectos ha sido uno de los elementos que más se ha estudiado por la bibliografía (Torres, 2013; Ariza, 2015; Ruiz, 2017; Tejada, 2019; Ufe y Sec, 2021), ya que atañe a una de las características que sobresale de este tipo de discursos: el empleo de léxico poco común.

(40) V-x – 24:44

A: tabi de ninja pues sus tres fuentes de daño son AD / bueno // Amumu y Kaisha y Lux / joder / no

C: ¿el qué el qué el qué el qué?

A: nada fuentes de daño que tienenn / más AD que AP

(41) V-vi – 8:53

D: ¿tienes ward?

S: eeh / ¿ellos?↑

D: no tú

S: no ahora no / treinta segundos↓

En primer lugar, tanto en (40) como en (41) los hablantes emplean ciertas palabras que destacan frente a las demás, pues no son de dominio común. De hecho, algunas de ellas son tan específicas que algunos de los jugadores pueden, incluso, no conocerlas, como sucede en (40) con el hablante C. Esto es indicativo de que existe un vocabulario perteneciente al videojuego que puede llegar a diferenciar sus enunciados de los de otros contextos comunicativos.

Por su parte, al tratarse de un discurso que no se produce cara a cara y que necesita de la mediación de una interfaz, el universo virtual que se recrea en cada partida, los jugadores construyen sus enunciados teniendo en cuenta no solo su realidad, sino también

el espacio digital que ocupa su avatar. El tercer aspecto que se va a analizar, la deixis, puede dar cuenta, precisamente, de qué coordenadas toma cada hablante en sus enunciados.

(42) V-II – 9:59

C: yo te wardearé ahora pero mira mira mira↑
 D_acciones:** descubre a Lee Seen y Vel'Khoz**
 S: ya están aquí
 C: sí me van a intentar [coger]
 D: [ya esta]mos aquí[íí]↑

(43) V-X – 10:05

C: tú eres la que está trackeándole /// yo no sé dónde está ahora la verdad me ha gankeado me ha matao ha gastado flash→

En los ejemplos se pueden observar deícticos que hacen referencia tanto a la persona como al espacio que ocupa. En (42) S hace uso del adverbio demostrativo *aquí* cuando se refiere a la ubicación que ocupa en el mapa, mientras que en (43) C habla de su muerte mediante el pronombre *me* de primera persona del singular. En ambos casos la referencia que han tomado los interlocutores para la construcción de sus intervenciones no corresponde con el contexto *real*, sino con su experiencia vivida a través de la pantalla y del control de su avatar.

En resumen, estos dos aspectos parecen ser distintivos no solo de la comunicación en las fronteras de este tipo de videojuegos, sino también del sentir e identificación de los hablantes respecto al juego y al personaje que controlan. Decir ciertas palabras propias de la dinámica de las partidas refuerza el sentir como grupo de los participantes, a semejanza de lo que sucede con los argots o jergas (Briz, 1996; Sanmartín, 1998; Soto y Osorio, 2010). Incluso, su desconocimiento puede llegar a generar tensiones. Por su parte, estudiar qué referencias toman los interlocutores para la construcción de su discurso puede ser indicativo del tipo de percepción que mantienen en esta situación.

Los siguientes dos apartados se van a dedicar, por lo tanto, a exponer las bases teóricas sobre las que se ha fundamentado el estudio del contenido de las intervenciones de la comunicación en los *MOBA* y que han servido para completar la definición de este tipo de discurso: por un lado, se definirá qué se entiende por discurso de especialidad y su vinculación con el uso de terminología para establecer qué nivel de especialización tiene el léxico empleado en el videojuego (§4.1.). Por otro, se dará una explicación general de cómo se ha empleado el concepto de deixis en esta tesis y su vinculación con las coordenadas que cada hablante toma para la construcción de sus enunciados (§4.2.).

4.1. LOS DISCURSOS DE ESPECIALIDAD: EL ESTUDIO DE LA TERMINOLOGÍA

Para que la comunicación cotidiana sea efectiva, el hablante, normalmente, requiere conocer y usar muy pocas palabras (un nivel B1, por ejemplo, de un idioma ([Instituto Cervantes, 1994]) de los cientos de miles de media que suelen componer un idioma. En otras palabras, además de que un discurso como la conversación no necesite más reglas que la toma de turno para llevarse a cabo (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Val.Es.Co. 1995), tampoco es necesaria una gran cantidad de vocabulario para entenderse de manera interpersonal.

No obstante, determinados contextos requieren un mayor conocimiento del contexto que las configuran necesitan crear elementos léxicos que nombren de manera específica sucesos o entidades propias de esa situación, de manera que sea necesario conocer, además de sus reglas propias, su terminología. Esta ha recibido diversas definiciones que confluyen en un mismo punto: la necesidad de reconocer de manera unívoca un elemento propio de un ámbito especializado.

Las lenguas de especialidad son subsidiarias de la lengua común con la que comparten rasgos de carácter estructural y los procedimientos para la formación de su léxico; [...] Sus términos forman un conjunto estructurado y se distinguen por la precisión y la univocidad, conceptual y designativa; estos vocabularios poseen una forma propia de designar, pues la "significación" coincide con la "designación" frente a lo que ocurre en la lengua común (Coseriu, 1981: 96) (Gómez de Enterría, 2000: 105)

...El léxico es el bagaje o suma de conocimientos de una comunidad, en su distribución vertical, desde la *cima* de la verticalidad -representada por el *experto* en la disciplina específica- hasta el *lego absoluto, piso inferior* de esa escala imaginaria. (Guiomar, 2010: 130)

...la distinció entre els termes, en sentit estricte, i el vocabulari especialitzat, en sentit ampli, està determinada per la necessitat de resoldre conflictes. Si no hi ha aquesta necessitat, utilitzem els prototips, que corresponen a l'estat natural dels conceptes. Però, quan ens cal delimitar bé, és quan tenim els termes. (Domenech, Estopà y Cabré, 2018)

Estos vocabularios especializados no se ciñen exclusivamente a áreas científicas, académicas o técnicas, sino que pueden crearse también para contextos menos formales como los deportes o las artes marciales. En ellos, los hablantes necesitan hacer referencia a situaciones que solo ocurren dentro de sus fronteras que vienen delimitadas, generalmente, por espacios, tiempos y normas.

El uso que hagan los hablantes de estos vocabularios está vinculado a 3 factores, fundamentalmente: el *tema* o *ámbito* que se trate, el *lenguaje* o *idioma* y el *público* objetivo del discurso (Cabré, 2004). En primer lugar, el *ámbito* al que pertenezca la

situación comunicativa va a determinar si existen conceptos, situaciones o acciones que pueden ser dichas de manera natural a través del vocabulario general o necesitan ser nombradas de manera específica:

...la terminología, en cambio, en tanto que lista de las unidades especializadas de un ámbito de comunicación científico-profesional no constituye *per se* un producto final de comunicación, sino solamente un medio para llevar a cabo otras actividades de carácter lingüístico (ibid., 2004: 3)

La existencia, de hecho, de un léxico técnico en un discurso posibilita la identificación de este y su clasificación en una determinada temática. Esto tiene que ver con el doble papel que pretenden cumplir los términos en la comunicación (Cabré, 2005)³¹: por un lado, representar una realidad específica con vocación unívoca y, por otro, transmitir el conocimiento de un determinado tema o campo. Esto es posible por la propia naturaleza de esta clase de palabras, puesto que en ellas se pretende encapsular situaciones y conceptos que, normalmente, solo ocurren o se emplean en una determinada realidad. De esta manera, la transmisión de ciertos contenidos se puede realizar de manera rápida, simple y eficaz, aunque suponga un obstáculo para aquellos hablantes no iniciados en el tema.

Según la norma DIN 2342 (1986) y otros autores (Hoffman, 1998; Cabré 2004, 2005a; Calvi 2006; 2010), la terminología se trata de una de las características más visibles de los lenguajes de especialización, más allá del uso de marcas sintácticas propias o de elementos de apoyo (ibid., 2004: 9). Además de determinar la temática, la mayor o menor cantidad de términos disponibles puede ser un elemento que indique el grado de especialización de un ámbito. En otras palabras, cuanto mayor sea el léxico técnico de un tipo de discurso, mayor será su distancia respecto al lenguaje común.

En segundo lugar, el idioma también es un aspecto que debe tenerse en cuenta en el estudio de la terminología. Cada lengua conforma un sistema (Coseriu, 1981) en el que las palabras se van relacionando unas con otras por diversas razones, como pertenecer a una misma clase gramatical o ser parte de una misma temática. Sin embargo, cada una de ellas se ha ido creando, ha evolucionado y, en definitiva, se ha desarrollado de acuerdo

³¹ No obstante, cabe reseñar que «La observación de los datos terminológicos en su discurso natural, variado en cuanto a adecuación a los distintos registros funcionales de la comunicación especializada, muestra que son menos sistemáticos, menos unívocos y menos universales que los observados por Wüster en su corpus normalizado. En el discurso especializado oral y escrito la terminología es un recurso expresivo y comunicativo y, de acuerdo con estas dos variables, el discurso presenta redundancia, variación conceptual y variación sinonímica...» (Cabré, 2009: 6)

con la cultura, historia y sociedad que la emplea (Van Dijk, 1993; Brown y Yule, 1993; Calvi, 2010). De esta manera, las formas y realizaciones que muestre pueden estudiarse y compararse.

La terminología vuelve a ser, en este caso, un elemento que puede analizarse para mostrar las relaciones y diferencias entre distintos idiomas (Cabré, 2005a; Fuentes-Luque, 2009; y León, 2019; Castillo, 2021; Becerra, 2022; Calvi, 2022). Esto puede observarse en el mayor o menor desarrollo que un determinado campo de conocimiento especializado ha experimentado. Más allá de que en el mundo académico, especialmente en las ciencias físicas, se hayan establecido *lenguas universales* como el latín o el inglés; cada una de las culturas ha sido más o menos responsable de la creación o expansión de campos del saber concretos, un hecho que deja poso en la lengua *materna* en la que se hayan producido estas innovaciones (Estopà, 2014: 40). Por este motivo, la terminología suele nutrirse de préstamos o creaciones léxicas basadas en palabras de otros idiomas en los que el ámbito o área de conocimiento en cuestión tengan mayor predominio: en español, se encuentran ejemplos en el francés para la cocina (*vichyssoise* para un tipo de crema fría de verduras), el japonés para las artes marciales (*kakiwake-uke* para la defensa con ambos brazos cruzada) o el inglés para los videojuegos (*farm* para nombrar la cantidad de monstruos asesinados), entre otros.

El último aspecto que debe contemplarse en relación con la terminología es el público objetivo del discurso. Cada intervención o enunciado emitido por un hablante está creado a partir de la representación mental del interlocutor y del mayor o menor conocimiento compartido entre ambos (Sperber y Wilson, 1983; Levinson, 2006). Este mecanismo permite adaptar y modificar el discurso de acuerdo con las características del otro. No tendría sentido, por ejemplo, que un biólogo se refiriera a su perro como *canis lupus familiaris* en una conversación con sus amigos en el bar; ni tampoco que en una publicación científica empleara el término común.

De esta manera, la selección de términos más o menos especializados no solo va a determinar el grado de especialización de un discurso, sino también el nivel de la audiencia a la que se dirige. Por esta razón, prácticamente cualquier campo del saber en la actualidad cuenta con textos, manuales de referencia u obras de divulgación que permiten establecer un puente entre los usuarios de conocimiento avanzado de un tema y aquellos que no sepan nada o poco del mismo.

De hecho, aquellos interlocutores que tengan mayor conocimiento de un tema suelen ser los que más experiencia detentan y, por lo tanto, más proclives a asumir el rol

de *líderes* en la interacción (ver §2.1.2. del capítulo 6). Ellos serán, normalmente, los encargados de instruir a los nuevos usuarios y, además, los que mayor frecuencia de uso hagan de los tecnicismos (ver §4.1. del capítulo 7).

En conclusión, el análisis y estudio de la terminología es un elemento que puede, además de identificar un género discursivo, dar información sobre la situación en la que se desarrolla el discurso o sobre los participantes que lo emplean. Más allá del uso del léxico de contenido conceptual, los hablantes emplean otra serie de palabras vacías de contenido sin contexto (Vicente Mateu, 1994; Levinson, 2004) que los ayudan a ubicarse en la situación discursiva: los deícticos.

4.2. LA DEIXIS DEL DISCURSO O LA REPRESENTACIÓN DE LA SITUACIÓN EN LOS ENUNCIADOS

Los hablantes construyen su discurso desde su propia subjetividad, a pesar de que en todos exista cierta vocación objetiva que pretenda ser accesible para los demás. Cada enunciado es una muestra de la perspectiva desde la que hablan y una prueba de la forma que toman sus representaciones mentales. El uso que se haga de las palabras será individual y, por lo tanto, si bien pueden ser entendidas por los demás, siempre contarán con un componente personal e idiosincrásico. Es decir, además de la definición inherente de un vocablo en el sistema (Coseriu, 1981), se debe tener en cuenta también la interpretación que cada persona tenga del mismo.

Esto es, se trata de dar una explicación de cómo el ser humano es capaz de entenderse a pesar del componente subjetivo que tiene cada intervención. Uno de los elementos que más se ha citado para ejemplificar y tratar esta problemática ha sido, precisamente, la deixis. En términos generales, se ha definido a partir de las teorías que Bühler (1934) y Peirce (1955) expusieron en sus obras para este concepto:

...deixis is that part of a grammar which is concerned with the description of deictic terms. The dependence of deictic expressions on the situation of the encoder, in Peirce's terms an "interpretant" of linguistic signs, suggests that the description of deixis belongs to the pragmatic component of a grammar. (Rauh, 1983: 10)

...But the fact that language is a system consisting of two types of field, symbolic and deictic fields, with the former dependent on the latter, is, on Bühler's view, itself rooted in the role of deixis in learning. He (ST 385) calls deixis in the ordinary use of language « object deixis » and its role in learning « learning deixis » (Lerndeixis, acquisitional deixis) (Mulligan, 1997: 202)

On the face of it, deixis is the study of deictic or indexical expressions in language, like You, now, today. It can be thought about as a special kind of grammatical property, in

turn instantiated in the more familiar grammatical categories of person, tense, (deictic) place, and so on. (Levinson, 2004: 8)

De esta manera, cualquier objeto deíctico es un componente del lenguaje que, si bien se identifica y clasifica de acuerdo con a qué clase de coordenadas se refiere (temporal, espacial o personal)³², no puede definirse de forma concreta aisladamente; necesita del contexto en el que se emplee. Es decir, se trata de unos elementos que «reenvían obligatoriamente “al mensaje”, e implican una referencia al proceso de la enunciación» (Lozano, Peña-Marín y Abril, 1993: 95). Esta dependencia con la situación es la que lo vuelve un objeto de estudio interesante para observar las referencias que toman los hablantes para la construcción de sus discursos.

Cada participante se imagina a uno mismo y al otro (o a la representación mental de ambos) con el fin de que sus enunciados sean efectivos (Levinson, 2004: 13); un hecho que guarda relación con lo extralingüístico y el lugar en el que cada hablante se sitúa. Esta propiedad se ha vinculado, por ejemplo, al estudio del discurso directo (Ducrot, 1983; Levinson, 2004; Nølke, 2005; Anscombe, 2009; Benavent, 2015...), puesto que se trata de un espacio que se abre en la comunicación en el que los enunciados que emite el *yo real* no se corresponden con él, sino que toma la palabra un *yo del pasado*, *imaginado* (de un futuro hipotético) o, incluso, la voz de otra persona:

...la acción lingüística que supone el DD se desglosa en una maniobra compleja consistente en abandonar momentáneamente el contar (decir-1), para decir (decir-2) un hacer (decir-3). En los tres casos, ese hacer final se traduce con cierta frecuencia en una acción llevada a doble mano, entre la 1ª y 3ª personas, el dúo esencial para representar un diálogo y, por tanto, el trasunto de una conversación. (Benavent, 2015: 326)

En esta circunstancia, por lo tanto, el hablante deja de considerar como referencia solo el contexto real que lo rodea en su realidad, y se *desplaza* (Stukenbrock, 2014: 71) y reconstruye unas nuevas coordenadas que le sirvan para crear sus enunciados. Este desplazamiento, además, viene motivado por razones temporales, independientemente de que la acción recreada tuviera lugar en el mismo lugar que se sitúan los interlocutores. Por ello, en el discurso identificarse normalmente dos perspectivas temporales: en las que se produce y las que sirven para su construcción.

³² Los elementos y aspectos a los que esta puede hacer referencia son muy amplios y dependerán de la postura de cada autor: desde la distinción tripartita tradicional que se ha nombrado hasta incluir categorías sociales o fonológicas (Vicente Mateu, 1994: 47). Esta tesis ha tomado la visión tradicional con la finalidad de ofrecer un análisis objetivo y simple de las tres coordenadas contextuales en las que puede situarse un hablante en el aquí y ahora de un discurso (ver §4.2 del capítulo 7)

Estos dos planos son los que Ducrot (1983) distinguió como *enunciación* y *enunciado*, respectivamente. Para este autor la diferencia reside en que, mientras que el segundo se corresponde con el plano de la *historia*³³ de Vicente Mateu (1994), el primero es la realización de ese mismo enunciado. O, dicho con otras palabras, «la enunciación es contemporánea respecto a él [al enunciado]: es la existencia misma del enunciado» (Ducrot, 1986: 135). De hecho, para Benveniste (1971) el plano del discurso se caracteriza por poder transponerse con el plano de la historia, es decir, la razón por la que pueden aparecer los discursos referidos indirectos. En ellos, además, el desplazamiento sería doble en la mente del emisor: desde el presente al pasado y desde ese pasado al presente.

Una manera de explicar ese desplazamiento identitario en la comunicación lo propuso Ducrot (1983) a partir de su teoría de la polifonía o de la multiplicidad de voces que un enunciado puede tener (Anscombe, 2009: 16; Benavent, 2015: 167), así como también lo hizo la escuela de la ScaPoLine (Nølke, 2005). A modo de síntesis, la primera de las propuestas propone una visión que concibe lo dicho como un conglomerado de voces que conforman el discurso en distintos niveles dependiendo de la circunstancia, a semejanza de una representación teatral (Ducrot, 1983; Anscombe, 2009). Estas se resumen en el siguiente cuadro:

Sujeto empírico	La persona que existe en el mundo real y que emite enunciados desde una perspectiva física
Locutor	Sujeto hablante según el enunciado, el <i>yo</i> del enunciado que puede coincidir o no con el empírico, propio del discurso directo.
Enunciador	Sujeto hablante según el enunciado que no necesariamente toma forma de <i>yo</i> , como en el discurso indirecto
Locutor-enunciador (omnilocutor)	Trasunto que conjuga los dos anteriores y lo define como un ser discursivo complejo

Tabla 8. Resumen de las voces que se identifican en la teoría de la polifonía (Ducrot, 1983; Anscombe, 2008; Benavent, 2015)

Cabe señalar que, dentro del concepto de *omnilocutor* se hace una subdivisión que permite separar discursivamente al responsable de la enunciación (L) de la persona completa a la que se refiere el *yo* (λ); dos términos que pueden coincidir, pero no siempre (Benavent, 2015: 173). Asimismo, el discurso directo será el lugar en el que siempre pueda identificarse, al menos, esa doble puesta en escena ya que será necesaria, al menos,

³³ Este plano, para Vicente Mateu (1994) se caracteriza porque lo que se expresa no se modifica y no se altera respecto a lo ocurrido, es decir, la definición de *discurso directo*.

Capítulo 2. Características y unidades de los géneros discursivos

la presencia de un enunciador global garante de la enunciación *real* y otro que sea el responsable del discurso pasado que se trae al presente (Anscombe, 2008: 39).

Por su parte, la ScaPoLine (Nølke, 2005; 2013; 2017) desarrolla también una teoría de la enunciación polifónica en la que se parte de esa visión del discurso como un lugar en el que toman la palabra diversas voces a través de un único sujeto. Para ellos, en el enunciado se pueden distinguir cuatro elementos clave para entender la división que hacen del hablante en el discurso:

Locutor (LOC)	Ser o constructor del discurso que existe a la vez dentro y fuera de la enunciación, pero solo desde el momento en el que se emite el enunciado.
Puntos de vista	Entidades semánticas que son la fuente que detenta los puntos de vista del locutor
Seres discursivos	Imágenes del locutor que saturan la fuente y que pueden tomar forma de 1. ^a , 2. ^a o 3. ^a persona
Lazos enunciativos	Relacionan los seres discursivos con los puntos de vista

Tabla 9. Resumen de las nociones de la ScaPoLine sobre la polifonía del lenguaje (Nølke, 2005)

De esta manera, ese locutor tomará diversas formas a través de los seres discursivos que representen los distintos puntos de vista desde los que puede crearse y representarse un discurso. Siguiendo el resumen que ofrece Benavent (2015: 197-207), este puede dividirse en una imagen macro y dos dependientes de la primera: 1) la *persona completa* que el locutor «tenía antes de su enunciación y que en general mantiene siempre [...] posee todas las características de una persona completa» (Benavent, 2015: 197), es decir, la representación mental total del sujeto que se traiga a escena corresponda al *yo* o al interlocutor o alocutario o a otra persona fuera de la comunicación. 2) El *locutor del enunciado* que se «caracteriza por existir únicamente en cada enunciación particular (Eo) [...] manifestándose lingüísticamente mediante determinadas marcas (i.e. pronombre *yo* en expresiones parentéticas metalingüísticas o modales y en expresiones realizativas)» (ibid.: 199). Por último, 3) El *locutor de enunciado* que «se manifiesta como fuente de un punto de vista que el locutor detentó en un momento t distinto del actual ($\neq 0$), instante en que construyó dicha enunciación (Et)» (ibid.: 202).

En conclusión, el uso que se haga de la deixis en el discurso reportado tendrá como referencia no las coordenadas del ser empírico o del responsable físico que está hablando en el momento, sino las del *locutor* (sea cual sea la teoría que se escoja para su definición) que se está representando en el enunciado. Ese desplazamiento referencial, entonces, del que se había expuesto para el discurso reportado será una muestra de la reconstrucción que cada hablante haga del momento que pretenda recrear y, en consecuencia, una marca

que permita estudiar dónde se sitúa el sujeto respecto a estas voces. El uso personal, por tanto, que cada interlocutor haga de los deícticos será una de las pistas que permita observar si su construcción mental corresponde con las formas expuestas en las líneas anteriores, ya sea para la realidad, el discurso reportado o el coro de *locutores* que pueden intervenir en un enunciado.

4.3. EL ESTUDIO DEL CONTENIDO DE LOS ENUNCIADOS EN LOS VIDEOJUEGOS MOBA

En el apartado se han expuesto las bases teóricas sobre las que se va a asentar el estudio del contenido de las intervenciones de los videojuegos *MOBA*. En resumen, estos dos elementos, la terminología y la deixis, permiten enriquecer la descripción del discurso y mostrar ciertas peculiaridades que se crean en sus fronteras y que son identificativas de esta clase de comunicación. En otras palabras, con ellos se pretende describir, al menos parcialmente, cómo hablan los jugadores y cómo se construyen sus enunciados.

Por un lado, con el estudio de la terminología se pretende dar cuenta de la distancia que este discurso digital toma respecto a otros géneros discursivos y de la influencia del rasgo transaccional que cobra su situación. Los videojuegos *en línea*³⁴, si bien es cierto que en sus inicios sus mecánicas eran bastante simples y no presentaban muchos problemas para aprenderlas, en la actualidad la jugabilidad ciertas circunstancias que necesitan ser identificadas de manera unívoca; más aún cuando incluso algunos se han profesionalizado a semejanza de los deportes tradicionales. En otras palabras, el hecho de tratarse de una situación con circunstancias que solo tienen lugar en sus partidas (o en otros títulos similares), genera la necesidad de crear nuevas palabras con las que nombrarlos, a semejanza de otros discursos de especialidad; una de las propiedades que más interés ha suscitado de la bibliografía respecto a este género discursivo (Torres, 2013; Ariza, 2015; Ruiz, 2017; Tejada, 2019; Ulfe y Sec, 2021). El nivel de conocimiento y especialización se ha vuelto tan sofisticado que muchos de los videojuegos cuentan con wikis propias donde se explica, además de su vocabulario, otros aspectos como la historia, la descripción de los personajes, las formas de juego, estrategias, ubicaciones o mapas del juego, entre otros.

(44) V-VI – 4:39

C: pero cre- es que creo que es eso pero no lo sé→

D: pues pones *Wikilol*

³⁴ Existe cierta correlación entre los deportes y los videojuegos en línea, dado que ambos comparten su componente competitivo y/o cooperativo que toma su forma en encuentros, ligas y campeonatos. Por esta razón, se los conoce como *e-sports* (deportes electrónicos).

C: lo [he buscado (())]
S: [Wikilol]
D: y en el Wikilol te saldrá toda esa mierda↓
C: ¿eso es verdad?
D: sí
[...]
D: [mira] tienes dos mil cuatro artículos↓ / para aburrir ala / tiene sección de mapas historia jugabilidaad↑

De hecho, al tratarse de un universo que también está en constante cambio debido a las actualizaciones que el videojuego sufre su vocabulario también está en continua expansión:

(45) C-03 – 1:16

D: [yaa antes había] cuatro runas de mierda que [eran *velocidad*↑ *velocidad*↓ *ataque*↑ *ataque*↓] ahora es *-ataque con velocidad de no sé qué* / y te lo lees y no es *velocidad*↑ es una cosa es un cometa o algo [así nadie lo sabe ¿sabes?]↑

Asimismo, su estudio va a permitir establecer el grado de especialización de esta clase de comunicación y observar los diferentes usos que cada hablante hace de acuerdo con su experiencia en el juego (ver §4.1. del capítulo 7). De esta manera, podrá arrojar luz sobre uno de los aspectos que influyen también la dinámica de la interacción de los interlocutores: su mayor o menor dominio del vocabulario técnico.

Por otra parte, el estudio de la deixis resulta relevante para entender una de las diferencias que separa los discursos cara a cara de los mediados por ordenador (Herring, 2007; Yus, 2010): la no presencia física de los interlocutores. En este universo digital, a pesar de no encontrarse en la misma ubicación, sí hay un espacio que comparten de manera total o parcial: la interfaz mediante la que se comunican. Esta circunstancia genera una nueva coordenada contextual que es compartida por todos los participantes en la interacción (Goodwin, 2006; Newon, 2011: 149). En este sentido, el control de otros *seres* o avatares, aunque sean digitales, permite la identificación de los usuarios con el espacio que muestra la interfaz del programa en cuestión.

Si se observa los siguientes ejemplos del *League of Legends*, se puede comprobar que los hablantes no hacen referencia a los espacios *reales* que ocupan sus cuerpos, sino que siempre están haciendo referencia a las localizaciones que ocupan sus avatares, es decir, al mapa del juego:

(46) V-I - 33:08

Enemigos*: Aparece Yasuo en la línea de top
A: el Yasuo está por aquí yy→

(47) V-II - 23:22

C: ahoraa→ / intentad wardear / un poquito por aquí porque van a intentar / junglear↓

Los hablantes desplazan, por tanto, sus referencias espaciales y, en consecuencia, temporales hacia la pantalla, de manera que cuando se dice *aquí* no se refieren a su habitación, despacho o ubicación en la que se encuentran jugando, sino al *aquí* de sus avatares³⁵. Esta carga identificativa es posible, en parte, por la *inmediatez* de la comunicación y su simultaneidad con el desarrollo de la partida o, en otras palabras, al hecho de que los jugadores están jugando, valga la redundancia, mientras hablan. Si se aplica la perspectiva de la polifonía (Ducrot, 1982; 1983) a estos tipos de discursos, se puede extraer el siguiente esquema:

	Entidades	Característica	Representación en el Videojuego
	Sujeto empírico	Enunciador real	Persona física
Omnilocutor	L	Representación verbal del ser del mundo, responsable de la enunciación	Persona física + Personaje
	Lambda	Representación lingüística del enunciador no responsable de la enunciación	Personaje

Tabla 10. Representación de la polifonía de voces en el videojuego

En otras palabras, el *omnilocutor* (Ducrot, 1984) estaría conformado no solo por todas las representaciones del *yo* involucradas en la producción y construcción de un enunciado, como sucede en una interacción cara a cara; sino que se introduciría también la perspectiva y características de su personaje. En consecuencia, el estudio de la deixis es una forma de entender cuál es la perspectiva que cada jugador toma y dónde se pueden encontrar las referencias que toman para la construcción de sus enunciados.

En conclusión, el estudio del contenido del discurso es un aspecto que, precisamente por estar vinculado a la subjetividad de los hablantes, sirve para entender cómo se posicionan estos respecto al contexto que los rodea. De esta manera, recogiendo todo lo que se ha expuesto a lo largo de todo el capítulo, en el capítulo 7 se hará una

³⁵ Este aspecto se vinculará con la polifonía de la enunciación (Ducrot, 1983; Anscombe 2009) que se tratará con mayor profundidad en el apartado 4.2. del presente capítulo y en el 4.2. del 7. Baste decir ahora que cuando un hablante entra en una partida, su voz cambia las referencias desde las que construye su habla.

Capítulo 2. Características y unidades de los géneros discursivos

descripción de los *MOBA* que pretende explicar desde una visión general esta clase de comunicación gracias al análisis de tres aspectos: la situación discursiva, la interacción de los hablantes y lo que se dice en sus enunciados.

CAPÍTULO 3 – LOS GÉNEROS DISCURSIVOS DIGITALES

1.	La era de Internet	104
2.	Los géneros 2.0. monomodales.....	107
2.1.	EL PRIMER GÉNERO DIGITAL: EL CORREO ELECTRÓNICO	108
2.2.	LA COMUNICACIÓN INFORMAL DE LA WEB: EL CHAT	110
2.3.	LOS FOROS	114
3.	Los géneros 2.0 multimodales	117
3.1.	LAS PLATAFORMAS MULTIMODALES INTERACTIVAS	123
3.2.	LA COMUNICACIÓN GRÁFICA MEDIADA POR ORDENADOR	126
3.3.	LA COMUNICACIÓN CARA A CARA DIGITAL	128
3.3.1.	<i>Las videollamadas.....</i>	<i>128</i>
3.3.2.	<i>Los robots de telepresencia.....</i>	<i>131</i>
4.	Las características de los géneros 2.0 y los videojuegos MOBA	134

A semejanza del teléfono, la irrupción de los entornos digitales y la web revolucionó la forma de comunicarse del ser humano. En líneas generales, se trata de un medio que permite la interacción de las partes a través de plataformas que van desde las más sencillas (como los chats) hasta discursos muy complejos en los que pueden mezclarse distintas maneras de comunicar (como *Facebook*). Además, su evolución ha permitido que la comunicación se imbrique con otras tareas, ya sean más transaccionales como trabajar (*Drive*) o estén relacionadas con el ocio como jugar (*League of Legends*).

La inclusión de estas nuevas formas de interactuar ha planteado la posibilidad de que no solo se hayan creado nuevos discursos, sino que su influencia se haya extendido más allá de los límites de la red. Por ejemplo, la escritura ha experimentado cambios significativos en su expresión coloquial (Herring, 2017) ya que, entre otras características, hay una tendencia a simplificar lo escrito para lograr una mayor rapidez (Herring 2019; Yus 2010, 2011; de Benito, 2021; Padilla, 2023), aunque depende de la situación en la que se inscriba la comunicación (Herring, 2007). Esta clase de rasgos se pueden identificar como un estilo propio, conocido como *e-style* (Baron, 2000) o *E-grammar* (Herring, 2019), a pesar de que aún no se pueda hablar de una gramática estructurada y bien delimitada:

Grammar in electronic language must be understood somewhat differently from its usual sense as applied to speech. While the grammar of spoken language includes phonology, morphology, and syntax, in text-based CMC phonology is largely irrelevant; typography and orthography take over the functions of sound. Grammar in CMC also differs in that electronic language, as a relatively recent phenomenon, has not yet become formalized in “rules”; rather, it exhibits patterns that vary according to technological and situational contexts (Herring, 2019: 1)

Asimismo, cabe tener en cuenta, la constante evolución que han ido sufriendo los entornos virtuales e Internet, un recorrido del que se han llegado a distinguir hasta cuatro etapas³⁶ en la actualidad, mediante las cuales se ha visto el surgimiento de medios nuevos o la adición rasgos y características (Herring, 2013; 2018; Küster y Hernández, 2013; Codina, 2009; Rudman y Bruwer, 2016; Latorre, 2018).

En la primera de ellas, la *web 1.0.*, el usuario accedía a un contenido que había sido creado por otros y se mantenía más o menos estático en la red sin apenas

³⁶ Algunos autores como Herring (2018) clasifican la evolución de la web en dos etapas (1.0 y 2.0) con distintas fases internas (ver imagen 1) ya que atienden exclusivamente a las características de los géneros discursivos involucrados en la red y no consideran otros factores como la estructura interna o el comportamiento del *software*).

modificaciones. Con la expansión y popularización de los tipos de comunicación digital (correo electrónico, chats, foros, blogs...) surgió la *web 2.0.*, caracterizada por la posibilidad de que los usuarios interactuaran entre sí e, incluso, modificaran parte del contenido disponible en Internet.

Por su parte, la *web 3.0.* surgió gracias a la irrupción de un nuevo actante encargado de recoger, medir y procesar la información que los usuarios generaban a partir del contenido que creaban: la máquina o el sistema³⁷. También conocida como *web semántica*, se trata de una fase en la que el contenido que cada usuario recibía se convertía poco a poco en algo más personalizado:

Un ejemplo claro sería, que en la Web tradicional nosotros buscaríamos información sobre “gato”, y Google nos presentaría todo tipo de felinos que no nos interesan, pero en la Web semántica, nuestro perfil mostraría que no nos gustan los felinos y así la propia Web semántica nos presentaría diferentes alternativas de “gato” pero desde una perspectiva mecánica. (Küster y Hernández, 2013: 106).

En último lugar, la *web 4.0* pretende ofrecer un comportamiento inteligente y predictivo de las herramientas disponibles en Internet de manera que «con sólo realizar una afirmación o una llamada, poner en marcha un conjunto de acciones que tendrán como resultando aquello que pedimos, deseamos o decimos» (Latorre, 2018: 2).

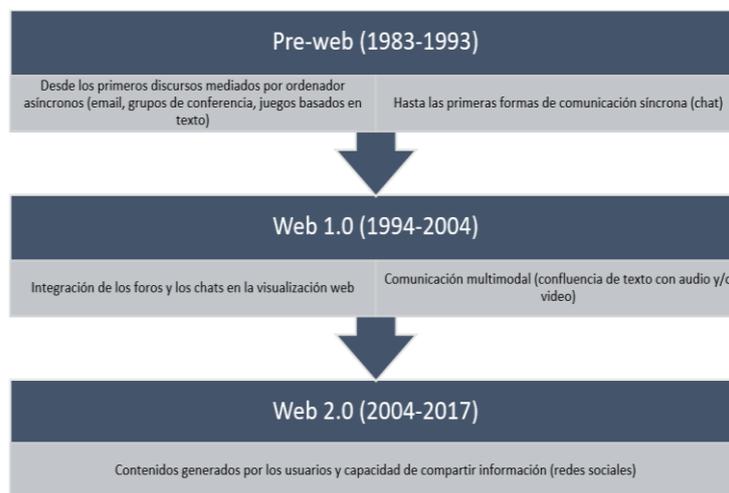


Imagen 1. Esquema de la evolución de la web y los discursos mediados por ordenador (adaptado de Herring, 2018)

³⁷ El procedimiento hasta el momento para recopilar los datos de los usuarios y gestionar su experiencia en la web han sido las *cookies*, una especie de identificación digital que se va *comiéndolos* contenidos que el internauta va visitando (como si fueran *galletas*). De esta manera, cada vez que se visita una página, esta puede leer el ID de la persona para ofrecerle contenido más personalizado.

En este contexto se han creado y han ido evolucionando géneros discursivos que han utilizado la red como su nuevo medio. Este proceso de desarrollo de los discursos se puede estudiar a partir de una triple clasificación (Herring, 2013): a) géneros discursivos *nuevos*, creados de la nada y a partir de la red a lo largo de la web; b) *reconfigurados*, modificados a partir de discursos ya existentes en Internet o en la realidad; y c) *antiguos*, aquellos que se crearon en la web 1.0 o que ya existían en la realidad no digital.

Asimismo, los entornos que ofrecen los géneros discursivos tecnológicos influyen y modifican la manera en la que los interlocutores se expresan o comunican (Jovanovic y Leuween, 2018), ya que se comportan como plantillas de creación de discursos. Por ejemplo, los foros invitan a los usuarios a leer las intervenciones del resto de participantes en un tópico antes de escribir su contribución mientras que *Twitter*, un medio en el que también son accesibles las respuestas del resto de usuarios, favorece la respuesta directa a un comentario sin la necesidad de comprobar qué se ha dicho previamente.

En este capítulo, en primer lugar, se realizará una breve descripción de la evolución e historia de *Internet* (§1) que permita situar el estudio de los géneros discursivos que se dan por medio de esta herramienta. A continuación, se hará un repaso de los trabajos que han estudiado y clasificado los llamados géneros 2.0. o *computer mediated discourse* [CMD] (Yus, 2010; 2011; Herring, 2003, 2007, 2013, 2019; Herring y Androutsopoulos, 2015; Romiszowski y Mason, 2013) desde una doble clasificación que responde tanto a su evolución como a sus características: la que atiende a los discursos monomodales (§2.) y a los multimodales (§3.). De esta manera, se confrontarán estas características con las del género objetivo de este estudio, los *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) (§4.). Con esto se pretenden dejar sentadas las bases teóricas sobre las que fundamentar el análisis posterior en el que se van a estudiar los rasgos concretos de esta clase de videojuegos. Asimismo, estas permitirán establecer una comparación teórica triple entre los *MOBA*, el resto de géneros 2.0. y la conversación coloquial.

1. La era de Internet

El nacimiento de Internet se data a finales de los años sesenta, momento en el que el departamento de defensa dirigido por Bob Taylor desarrollaba un proyecto conocido como ARPANET, cuyo objetivo era conectar distintos laboratorios a lo largo de Estados Unidos de manera que pudiesen compartir resultados de manera casi instantánea (Hafner and Lyon, 1998: 5). Para ello, se pretendía establecer una red de comunicaciones con la capacidad de almacenar y enviar grandes cantidades de información entre servidores distantes, dado que se estaban duplicando los recursos necesarios porque un mismo dato se debía copiar o recrear en dos sitios de manera manual:

He was trying to solve a problem he had seen grow worse with each round of funding. Researchers were duplicating, and isolating, costly computing resources. Not only were the scientists at each site engaging in more, and more diverse, computer research, but their demands for computer resources were growing faster than Taylor's budget. Every new project required setting up a new and costly computing operation. [...]
...If the scientists doing graphics in Salt Lake City wanted to use the programs developed by the people at Lincoln Lab, they had to fly to Boston. (ibid., 1998: 28-29)

Los primeros servidores se instalaron en las universidades de California en Santa Bárbara y Los Ángeles, Utah y Stanford (UIT, 2021) y, de ahí, se fue expandiendo de manera exponencial a lo largo del mundo a través de las décadas. Las utilidades que se le fueron encontrando fueron innumerables y aún hoy en día se siguen explorando nuevas vías, más allá de compartir paquetes de información como la mezcla de canales de audio, video y otras tareas.

Tome la forma que tome la comunicación, la mecánica básica de Internet sigue siempre un mismo esquema: desde un punto A se envían datos (en cualquiera de los formatos posibles) a un servidor (o varios) que los transmite a un punto(s) B. La transmisión no se da de manera unidireccional, sino que esta se puede producir en ambos sentidos y, además, la información puede llegar a varios destinos al mismo tiempo, aunque estos no estén conectados entre sí. Por lo tanto, a semejanza con el modelo de codificación y decodificación comunicativa apunta a la estrecha relación que este sistema ha mantenido y mantiene con la comunicación humana:

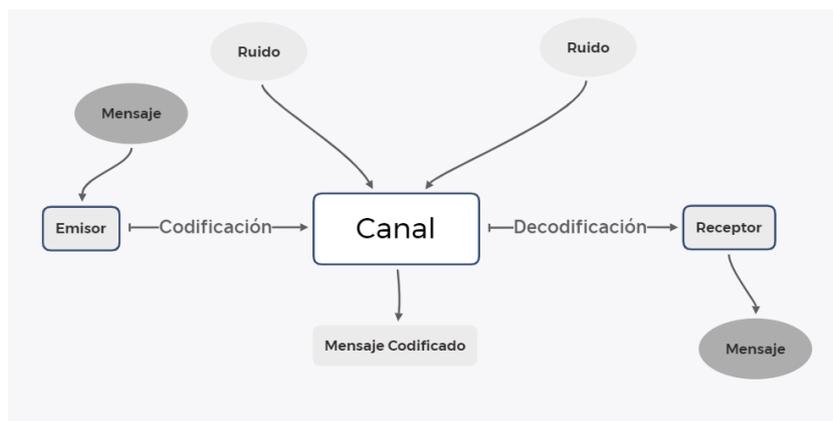


Imagen 8. Esquema de codificación y decodificación

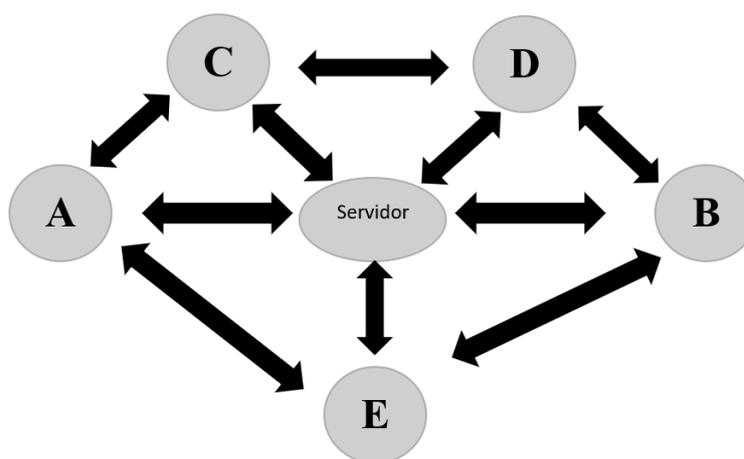


Imagen 9. Esquema (básico) de transmisión de información en la RED4

Como se ha dicho, a partir de la década de los ochenta su uso se popularizó entre académicos y empresarios que lo usaban para enviar *cartas* de manera instantánea. En esta misma década se publicarían dos artículos de Murray (1985, 1988), quien analizó las posibilidades comunicativas que ofrecía la red en ese momento y la posible influencia que podían llegar a tener sobre nuestro modo natural de comunicar. Pero no sería hasta Ferrara, Brunner y Whittemore (1991), cuando se empezó a tratar esta nueva manera de comunicarse como un nuevo marco de interacción a tener en cuenta, al que se conoció como los Discursos Mediados por el Ordenador (en inglés CMD: *Computer Mediated Discourse*) (Herring, 2007; Herring y Androutsopoulos, 2015: 127).

De manera general, la interacción a través de la red se ha definido de múltiples formas como las siguientes:

...the Internet, together with the mobile phone, are impressive technologies that make it possible to share information and engage in conversations and interactions with other people regardless of where they are physically located. (Yus, 2011: 13)

Computer-mediated discourse (CMD) is the communication produced when human beings interact with one another by transmitting messages via networked or mobile computers, where “computers” are defined broadly to include any digital communication device. (Herring y Androutsopoulos, 2015: 127)

Computer-mediated communication (CMC) [...] covers private and public communication via digital media such as e-mail, texting, social networking sites, and discusión fórums [...]. In CMC research, categories such as “message” or “post” must be taken into account when collecting and analyzing online data, and show Windows, billboard signs, and city walls form the context for written language in the linguistic landscape. (Androutsopoulos, 2014: 75)

...CMC includes the multilingual and multimodal texts, interactions, and associated ideologies produced in situated, mobile, online and offline social practices that are mediated by digital communication technologies. This discourse is used by people to achieve their social goals, establish and maintain social relationships, and enact social identities. (Hyland, 2021: 220)

Todas las definiciones coinciden en el hecho de que se trata de un tipo de discursos que permite la interacción a distancia a través de aplicaciones que, en la actualidad, facilitan el uso de múltiples canales de comunicación de manera simultánea, ya sea la combinación de texto con imágenes como los emoticonos o la intersección del audio y el video.

No obstante, toda la atención en un principio se la llevaron las formas de comunicación textuales, dado que los servidores capaces de transmitir audio o vídeo eran minoritarios y apenas se conocían. La comunicación a través de Internet, por tanto, se concebía de manera monomodal, es decir, solo se podía emplear un canal de transmisión que era el escrito y se prestó atención a aquellos géneros que ya estaban consolidados en los primeros años del siglo XXI: el correo electrónico, el chat y los foros.

2. Los géneros 2.0. monomodales

Las formas de comunicación escritas han sido (y siguen siendo) las grandes protagonistas de Internet (Herring, 2013; Herring y Androtsopoulos, 2015). En sus inicios, las computadoras solo eran capaces de procesar texto, por eso era necesario que la comunicación se desarrollase inherentemente a través de este canal (Ferrara, Brunner y Whittemore, 1991; Herring, 2007). Sin embargo, aunque la aparición de la imagen en la pantalla (desde los 8 bits hasta los actuales 4k o 8k) permitió acercar la comunicación digital a la realidad (a través de la voz, de avatares, imágenes en tiempo real...), los discursos escritos siguen siendo los preferidos (Herring, 2017). Una de las principales causas es que, a medida que Internet se fue expandiendo entre la población popular, los jóvenes, especialmente los adolescentes, encontraron este canal mucho menos invasivo para sus personalidades en formación (Petzold, 2002). En la actualidad, esos jóvenes se han convertido en adultos que siguen prefiriendo este tipo de discursos. Por lo tanto:

Es muss also was Besonderes dran sein, wenn Menschen, insbesondere junge Menschen so sehr auf textbasierte Kommunikation setzen – gegen jeden technischen Fortschritt, gegen striktes ökonomisches Kalkül, trotz großer Schreibfaulheit³⁸. (Petzold, 2002: 3)

De manera general, siguiendo modelos de clasificación como el *SPEAKING* de Hymes (1989), estos discursos se han caracterizado a partir de cinco tipos de rasgos que atienden a los elementos fundamentales que configuran a los géneros 2.0. (Herring, 2001; 2007; Herring y Androtsopoulos, 2015):

Clasificación	Rasgo
Modalidad	+/- oral, +/- escrito
Modo	Historia de cada género
Tipo de discurso	Conversacionales, Narrativos, Expositivos...
Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> • Canales de comunicación • Sincronía o asincronía • Transmisión en uno o dos sentidos • Persistencia, tamaño y formato de los mensajes
Situación social	<ul style="list-style-type: none"> • Tamaño del grupo • Características particulares • Propósito • Tema • Normas sociales • Código o variedad

Tabla 11. Rasgos de los géneros 2.0. (adaptado de Herring y Androtsopoulos, 2015)

³⁸ Traducción: «Por lo tanto, debe haber algo especial cuando las personas, especialmente los jóvenes, dependen tanto de la comunicación basada en texto, en contra de cualquier progreso técnico, en contra de cálculos económicos estrictos, a pesar de la gran pereza al escribir.».

La *modalidad* hace referencia a la mayor o menor cercanía que los discursos presentan en relación con lo escrito o lo oral, es decir, si la comunicación verbal emplea uno de los canales o ambos, si esto se hace de manera indistinta o hay alguno que predomine sobre otro, etc. El segundo rasgo, el *modo*, está vinculado con el desarrollo y cultura que rodea un determinado género (su vinculación con géneros discursivos no digitales, tiempo en activo, evolución de uso...). Por ejemplo, los correos electrónicos guardan paralelismo con las cartas manuscritas (Herring, 2007; 2013; Herring y Androutsopoulos, 2015).

Por su parte, el *tipo de discurso* hace referencia a la clase de contenido del texto, en el sentido de qué tipología textual predomina en cada uno de ellos. La *tecnología* trata de describir de manera específica las características técnicas de los discursos 2.0.: qué tipo de canales permiten, si la transmisión de la información requiere de la conexión simultánea de los usuarios, si esta solo puede efectuarla una parte de ellos...

Por último, la *situación social* analiza los rasgos contenidos en el acrónimo *SPEAKING*³⁹ de Hymes (1989), en los que se trata de concretar las coordenadas sociales en las que se inscribe el discurso. De esta manera, se pretende dar cuenta también de las circunstancias que parten directamente de los hablantes, como el tamaño del grupo, la finalidad de la comunicación o la temática entre otras.

Estas características, como se ha dicho, se han aplicado en el estudio y análisis de ciertos tipos de discursos digitales y han permitido observar las semejanzas y diferencias con géneros más convencionales. A modo de ejemplo, en este capítulo se tomarán los rasgos del *correo electrónico*, el *chat* y los *foros*, por tratarse de los géneros digitales escritos con mayor recorrido en la web y, además, por presentar cierta vinculación (especialmente el chat) con el discurso objetivo de esta investigación: los videojuegos MOBA.

2.1. EL PRIMER GÉNERO DIGITAL: EL CORREO ELECTRÓNICO

El primero de los géneros discursivos digitales empleado en la red fue el *correo electrónico*. Este sistema de comunicación fue establecido para comprobar el estado de los servidores y de los datos que se transmitían. No obstante, pronto se vio su enorme

³⁹ El significado del acrónimo tiene que ver con el inicio de los 8 rasgos que se deben tener en cuenta para analizar la situación según este autor (1989) y que se resumen a continuación: *Setting and Scene*, la situación discursiva; *Participants*, las características de los participantes; *Ends*, para el tenor que tiene una conversación; *Act sequence*, para la forma que toma el discurso; *Key*, que se refiere al modo en el que se expresan los hablantes (tono o manera); *Instrumentalities*, referido al registro; *Norms* para las convenciones que rodeen la situación; y *Genre*, el tipo de discurso.

utilidad ya que a mediados de los 70 ya constituía la tercera parte de todo el tráfico de la red (Hafner y Lyon, 1998: 122; UIT, 2021). Gracias a esta nueva forma de comunicación, el interés por este sistema de redes se fue expandiendo exponencialmente.

Como todo proceso comunicativo, el correo electrónico necesita de dos acciones (mínimo) por parte de los participantes para que esta funcione: una primera parte que inicie el proceso de comunicación (intervención iniciativa) y una segunda parte que reaccione a este estímulo (intervención reactiva). Esta estructura puede multiplicarse con diversos participantes (un mensaje que se envía a varias personas) o con distintas respuestas (encadenamientos de mensajes sobre un mismo hilo).

En términos de los *CMD*, su funcionamiento resulta relativamente sencillo: se trata de un sistema de entrada y salida de información en la que, típicamente, un usuario puede enviar un mensaje a otro (sistema *one to one*⁴⁰ [Romiszowski y Mason, 2013]). Este se guarda en una base de datos personal a la que se puede acceder en cualquier momento por el receptor y su respuesta, por lo tanto, no tiene que ser inmediata (medio de comunicación asíncrono [ibid., 2015: 132]).

Asimismo, cabe destacar que se trata de uno de los géneros discursivos digitales preferidos para la comunicación formal (Yus, 2010; Kooti et al. 2015). La razón para ello reside en las características previamente mencionadas (Val.Es.Co., 2010), ya que, entre otros factores, los interlocutores disponen de tiempo para la planificación y preparación del mensaje porque no se espera una reacción inmediata. Como consecuencia de esto, es uno de los medios digitales más usado en el mundo empresarial o científico, ya que permite la discusión no síncrona de muchos participantes a la vez sobre un mismo tema (Eckman et al. 2004: 5). De esta forma, la comunicación entre los participantes se vuelve más contributiva y se puede recuperar lo dicho fácilmente por todos los usuarios.

Pero este sistema de comunicación no se ha usado de forma exclusiva por estos sectores de la sociedad. La democratización del correo electrónico ha llevado a que el usuario medio haga uso de este para distintos propósitos, aunque han sido las empresas las que más han aprovechado esta abertura con el fin de promocionar sus productos (*spam*). Esta situación ha generado un fenómeno conocido como *email overload* (Dabbish y Kraut, 2006), en el que los usuarios sienten que está fuera de control su capacidad de recibir y mandar emails. En otras palabras, aunque existe una tendencia exponencial en

⁴⁰ Se ha dicho *típicamente* ya que un mismo mensaje puede enviarse a más de una persona a la vez. No obstante, los receptores no acceden a un único mensaje, sino que cada uno tiene una copia dentro de su buzón de entrada.

la que, a más mensajes recibidos, más se suelen contestar; el crecimiento de los mensajes que se recibe suele ser mucho mayor a la capacidad de respuestas que puede emitir un usuario. De hecho, gran parte de los correos que recibe un usuario medio son *anuncios* que ni siquiera admiten respuesta, a semejanza de los folletos del supermercado que se reciben en los buzones de casa.

Dejando a un lado el uso comercial, otro aspecto que se ha estudiado de este género discursivo ha sido su estructura interactiva. Como se ha comentado, la comunicación suele darse entre dos usuarios de manera recíproca. En cada mensaje, es posible que los participantes hagan referencia a más de un tópico al mismo tiempo, provocando que la transmisión de información no se dé, necesariamente, de manera secuencial (Comer y Peterson, 1986); a semejanza de las cartas tradicionales. Este fenómeno se debe, en parte, al mayor tiempo de respuesta, a la no limitación sobre su extensión y a las pocas posibilidades de recibir retroalimentación inmediata sobre lo dicho (Severinson, 1986), motivo por el que el usuario trata de aprovechar su contribución sin dejarse nada en el tintero. No obstante, dada la facilidad de la creación y transmisión de los correos electrónicos, existe también una tendencia a aislar cada tópico en un mensaje distinto (Harrison, 2002).

Por último, a causa de su condición de discurso *permanente* (sus mensajes no se eliminan de manera automática en un lapso breve), es el medio que se emplea entre las plataformas y los usuarios con el fin de dejar constancia de ciertos procesos administrativos, como el alta de nuevos usuarios. Este uso es, normalmente, externo e independiente de la aplicación a la que uno pretenda registrarse. En resumen, si bien es cierto que cualquier programa en línea, como los videojuegos, emplean este formato para contactar directamente con los internautas, su vinculación no afecta al tipo de comunicación que se produzca dentro del *software* en cuestión.

2.2. LA COMUNICACIÓN INFORMAL DE LA WEB: EL CHAT

Frente a esta clase de discurso, el chat es un género discursivo que se caracteriza por el intercambio rápido de mensajes escritos. Desde su aparición en 1988 con el *Internet Relay Chat*, ha sido uno de los discursos que mayor repercusión y trayectoria han presentado dentro del mundo de Internet en distintos formatos: desde el popular y ya desaparecido *Messenger* (1999) hasta la era actual de *WhatsApp* (2009). Cada tipo de chat tiene una serie de implementaciones distintas, si bien casi todos en la actualidad permiten el uso de emojis, el envío de audio y video e, incluso, de otros formatos de archivo; aunque siempre como elementos secundarios al texto.

A grandes rasgos, este discurso «allows many users to “talk” to each other at the same time in multi-party dialogue or polylogue while being physically distant» (Holmer, 2008: 1). Es decir, se trata de un sistema de entrada y salida de texto (entre dos participantes o varios a la vez [Herring, 2007; 2013; Herring y Androutsopoulos, 2015; Yus, 2010; 2011]) de manera síncrona. Esta comunicación puede establecerse mediante entrada aleatoria de los usuarios (*Chatroulette* [2009]), salas temáticas (*Terrachat* [1999]) o mediante un sistema de identificación (los contactos de teléfono para *Whatsapp* [2009]).

A pesar de que la comunicación a través del chat es diferente a la interacción cara a cara (Holmer, 2008), esta se ha percibido cercana a los discursos orales por diversas razones: en primer lugar, se hacen uso de expresiones de relleno que ayudan a la planificación del discurso (aunque se cuente con un poco más de tiempo que en el habla natural) y de interjecciones que expresan emociones (Forsyth y Martell, 2007: 19). En segundo lugar, se hace uso de una escritura fonética que provoca errores en la ortografía (ibid., 2007: 20) pero que contribuye a la economía del lenguaje y, en definitiva, a imitar la rapidez y coloquialidad de las conversaciones prototípicas.

Asimismo, las salas de chat han sido catalogadas como espacios caóticos en los que el hilo de la conversación va cambiando constantemente sin marcas de respuesta (que sí cuentan los foros, *Twitter* o *Messenger* de *Facebook*, entre otros. No obstante, varios estudios demuestran que los participantes pueden recuperar el tema de la conversación que les interesa sin mayores problemas (Herring, 2003), además de poder llevar de manera simultánea diversos tópicos (Forsyth y Martell, 2007).

Esta percepción de los chats como una comunicación desordenada viene dada por una serie de características que diferencia este discurso de la interacción oral (Murray 1985: 213-215): en primer lugar, los participantes pueden emitir enunciados con distinto tópico de manera consecutiva sin necesidad de que el interlocutor haya respondido al primer turno. En segundo lugar, un participante puede no responder a un mensaje por dos motivos principalmente: Por un lado, se puede estar haciendo otras tareas a través del ordenador y de los chats (*multitasking*), hecho que puede provocar que un mensaje se pierda en el historial de la conversación. Por otro lado, es posible que el participante esté ya escribiendo un mensaje y no quiera interrumpirlo.

En relación con esto último, la tercera característica hace referencia a la posibilidad de cortar un turno a un usuario, ya que en los chats suele enviarse cada línea de texto por separado de la siguiente (ver imagen 4). Por esta razón, el último de los rasgos enunciados por Murray tiene que ver con la construcción de los pares adyacentes. En la

conversación prototípica, estos suelen construirse de manera consecutiva o con expansiones insertas directamente relacionadas (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Schegloff, 1999; 2007); pero en los chats es posible recuperar un enunciado gracias al historial.

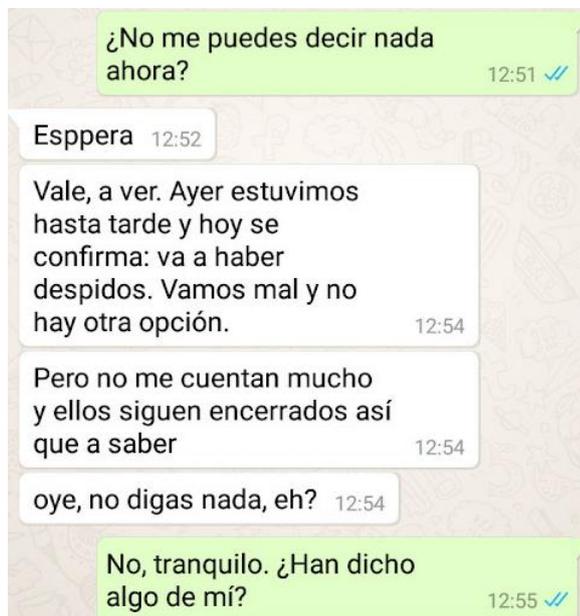


Imagen 10. Ejemplo chat: intervención en varias líneas

Gracias a su sencillez, los chats se han empleado como complemento para multitud de aplicaciones con distintos fines. De esta manera, se implementa la comunicación como parte de las tareas digitales y los usuarios, por tanto, se ven envueltos en un tipo de «convergent media computer-mediated communication» (Herring et al. 2009: 3). En esta clase de situaciones, lo que se dice se ve altamente imbricado con lo que está sucediendo en la aplicación a semejanza de la interacción que se pueda dar en una situación transaccional real:

(48) Extraído de C-Or-DIAL, (trab_16)

*HOM: más &cin más seis / diecisiete modelos //

*BRI: no / pero esto no es // esto &so esto no &e eso es el dossier de prensa // < esto no > //

*HOM: < sí / por eso > / pero junto / me refiero // todo //

*BRI: &mm //

*HOM:/ te acuerdas que te dije que en impresión digital / sería como unas cuatrocientas

*BRI: pues mira // aquí tengo < el dossier > //

*HOM:/ < mil > / o por ahí //

*BRI:/ te digo cuántos modelos < llevaba > //

*HOM:/ < sí > / eran / once //

*BRI: es / uno / la &car la / esta dos / tres / cuatro / cinco / seis / siete por aquí // siete // y luego / el cuadro +

*HOM: sí / lo que pasa que aquí tienes dos //

*BRI: ¡ah! /

Capítulo 3. Los géneros discursivos digitales

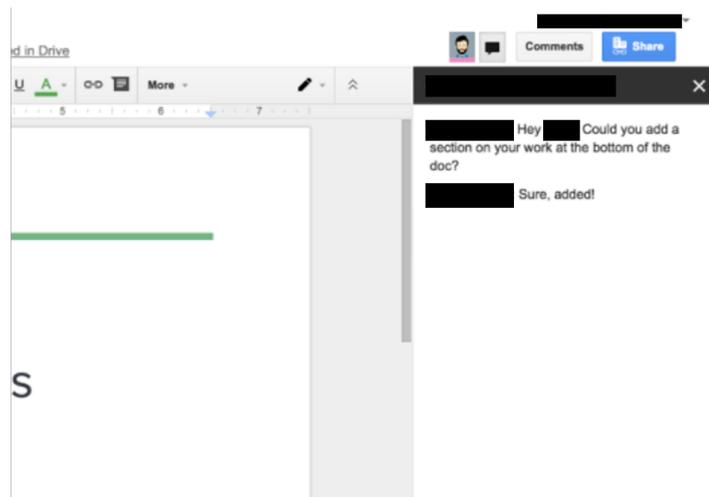


Imagen 11. Chat en Google Docs

La comunicación puede imbricarse con tareas y, por tanto, mantenerse en contacto estrecho con el efecto que las acciones y los sucesos digitales ejercen sobre el tópico del discurso. De hecho, los géneros discursivos, sobre todo los escritos, han experimentado un proceso de cambio en el que se ha pasado de «stand-alone clients such as emailers and instant messaging programs to juxtaposition with other content, often of an information or entertainment nature, in converged media platforms» (Herring, 2013: 4).

Este es el caso de los videojuegos online que, en su mayoría, empezaron con pequeños apéndices que permitían la interacción escrita entre los participantes de una misma partida:



Imagen 12 y 13. Age of Empires II (1999) con chat y World of Warcraft (2005) con chat



Imagen 14. League of Legends (2009) con chat

Como se puede observar en los ejemplos anteriores, los chats se sitúan en un lateral de la pantalla en el que no se entorpece la visión de los jugadores ni interfiere con otras funciones del juego (botones de acción, que suelen situarse en la parte central⁴¹). Además, en muchas ocasiones los jugadores deben pulsar una combinación de teclas para acceder a la escritura, otro mecanismo que permite asegurar que no se entorpezca con el desarrollo normal de las partidas.

Cabe destacar que en todos ellos el chat no solo se utiliza por los participantes humanos de la partida para comunicarse entre sí, sino que la máquina registra todos los sucesos importantes del juego. Parte de estos mensajes, normalmente los más relevantes, se muestran en un lugar destacado de la pantalla y se transmiten por audio para que los jugadores sean conscientes de inmediato de ciertos sucesos; motivo por el que en muchas ocasiones reaccionan al propio estímulo de la máquina (cfr. §3.3. del capítulo 7).

2.3. LOS FOROS

Por último, los foros son un tipo de género discursivo en el que la comunicación se suele organizar en torno a tópicos centrales que dominan todas las intervenciones de los participantes (Montero-Fleta, 2005; Herring, 2013; Myrendal, 2019), aunque puedan producirse digresiones. Se trata de una comunicación asíncrona (al igual que el *correo electrónico*) en el que los participantes mantienen discusiones a través de mensajes que se publican y mantienen en la web. Además, al no estar ligado al tiempo real, normalmente las intervenciones suelen estar construidas de manera más coherente, completa y adaptada que otros discursos síncronos (Lapadat, 2002). La estructuración de las intervenciones se suele configurar dentro de *hilos* temáticos que se cierran una vez que la discusión se ha agotado o se ha conseguido el fin establecido (por ejemplo, se ha respondido a una duda).

⁴¹ Para más información, consultar el apartado §4.1. del capítulo 4.

Capítulo 3. Los géneros discursivos digitales

La interacción de los participantes, asimismo, es fácilmente rastreable (Holmer, 2008) ya que las respuestas suelen estructurarse o bien de manera sucesiva (imagen 15) o bien citando la intervención a la que se pretende reaccionar (imagen 16):



Imagen 15. Foro League of Legends (3DJuegos, 12/07/2021)



Imagen 16. Foro de kárate (hispagimnasios, 12/07/2021)

Asimismo, la identificación de los usuarios en los foros permite mantener cierta historia de cada uno de ellos que, en muchas ocasiones, nada tiene que ver con su vida real (Wu, 2018): su pseudónimo, el número de mensajes publicados, de hilos creados, la fecha de inscripción... Todos estos datos dan cierta información al contexto del discurso que ayudan a interpretar las respuestas en función de la información que se muestre de cada usuario. Por ejemplo, un usuario experimentado de un foro (con una cantidad considerable de mensajes e hilos, una fecha de registro antigua...) contará con mayor autoridad y credibilidad que otro que acaba de inscribirse en el foro, independientemente de los conocimientos, profesión o papel social que desempeñe en la vida real (ibid., 2018).

Por último, existe un factor en la construcción de los enunciados de los foros que tiene que ver con la permanencia y accesibilidad de estas plataformas. Al tratarse de

mensajes que están al alcance de cualquier internauta⁴², los emisores construyen el discurso desde una perspectiva doble: por un lado, se tienen presentes a los receptores inmediatos (es decir, los usuarios del foro y, en especial, aquellos que participan en el hilo o tema) y, por otro, a todos los potenciales visitantes externos al discurso:

...the contributions are designed for a wider audience than the limited number of possible interactants (e.g., members of a discussion forum). On non-password-protected websites they are visible to a potential online audience of many millions. (Giles et al., 2015: 49)

En conclusión, el correo electrónico, el chat o los foros se han constituido como los discursos 2.0 básicos y más ampliamente extendidos por aprovechar el canal escrito base de la comunicación por Internet. Cada uno de ellos ha evolucionado y se ha adaptado de maneras distintas a las nuevas posibilidades que cada día se desarrollan. Por lo tanto, casi todos ellos se han fusionado con otros recursos (videojuegos, redes sociales, plataformas de trabajo cooperativo...), aunque el género que más versatilidad ha demostrado hasta el momento ha sido el *chat*. Este, incluso, acompaña a los discursos que emplean el canal oral como un medio de seguridad para garantizar la comunicación; ya que, aún hoy en día, los géneros 2.0 orales siguen sin ser igual de estables y fiables. Es decir, estos espacios se van a caracterizar normalmente por la multimodalidad comunicativa.

⁴² Hay foros que cuentan con hilos y tópicos restringidos para usuarios e, incluso, para aquellos que cuenten con un determinado rango.

3. Los géneros 2.0 multimodales

El ser humano es el único animal con la facultad de intercambiar información verbalmente (Levinson, 2019), un sistema artificial de comunicación que se ha creado gracias a la confluencia de ciertas facultades cognitivas, como el desarrollo del área de Broca y Wernicke, o a la morfología del aparato fonador (López, 2002). Sin embargo, existen otros medios de comunicación extralingüística que actúan de manera aislada o simultánea a las intervenciones lingüísticas (Torruella y Llisterri, 1999; Llisterri, 1999; Olza, 2011; Val.Es.Co., 2014; Pons, 2021): desde el paralenguaje como las risas o las toses intencionales, pasando por la kinésica o los gestos deícticos, hasta las acciones mismas de los hablantes como coger un objeto. En resumen, en la interacción cara a cara, la comunicación depende de más elementos que el lenguaje en sí mismo.

En los géneros 2.0. esta multimodalidad viene de las posibilidades que cada plataforma digital ofrece, ya sea un chat de solo texto o todo un mundo virtual con avatares que pueden representar cualquier sonido, gesto o acción que los usuarios necesiten. Los videojuegos multijugador son, precisamente, un tipo de programa en el que los hablantes controlan a un personaje con unas posibilidades de movimiento adaptadas a los objetivos del juego. La comunicación, por lo tanto, estará influenciada por este rango de acciones y por la dinámica de las partidas.

En otras palabras, mientras que la comunicación humana más elemental, la conversación, siempre ha contado con más de un canal de entrada y salida de información gracias al uso no solo de la voz, sino también con la kinésica de los participantes (Depperman, 2013: 1). De igual forma, a medida que la tecnología de Internet fue evolucionando, los géneros 2.0. pronto explotaron también la posibilidad de aprovechar la comunicación entre servidores no solo de manera escrita, sino también de manera oral y visual.

Además, como se ha mencionado en el apartado anterior, estos nuevos géneros discursivos siempre cuentan con un canal escrito que suele mantenerse estable y seguro, especialmente en aquellos momentos en los que se producen problemas de conexión. Esta circunstancia ha llevado a una situación comunicativa en la que no se pueda concebir estos espacios digitales sin pensar en más de un canal de interacción.

Por esta razón, dentro de casi cualquier tipo de plataforma, los usuarios de esta tecnología cuentan con la posibilidad de escoger diversas formas para expresar lo que quieren:

...En la edad de la digitalización, los diferentes medios [...] pueden ser operados por una única persona con muchas capacidades, usando una interfaz, un medio de manipulación física de modo tal que él o ella puedan preguntar en cualquier momento: ‘¿debería expresar esto a través de un sonido o a través de la música?’, ‘¿debería decir esto visual o verbalmente?’... (Kress y Leuween, 2001: 2)

Del mismo modo, el control de avatares en entornos digitales, ya sean metaversos o videojuegos en línea, da la posibilidad actuar a los usuarios por medio de estos personajes que *actúan*, otra vía de intercambio de información que va más allá de la propia persona (su cuerpo). Asimismo, en ellos la comunicación lingüística suele mantenerse a través de chats o servicios de voz que pueden estar o no integrados en el propio programa.

Frente a este escenario, el estudio de la interacción en los videojuegos *MOBA*, al igual que el de otros géneros discursivos, debe tomar una perspectiva que tenga en cuenta los múltiples canales de comunicación existentes; no solo los verbales, sino también los actanciales; dado que la interacción está imbricada también con acciones que tienen significado que se pueden sumar a lo que se dice y a la interacción. Es decir, la comunicación no se puede considerar monomodal⁴³, sino que para dar cuenta de todos los factores es necesario considerarla como un hecho multimodal en el que el acto comunicativo no solo plasma pensamientos, sino que los ejecuta (Mondada, 2007).

Esta perspectiva, tal y como se define a partir del Acercamiento Semiótico Social de Van Leeuwen (2005), toma la noción de *gramática* de Halliday, entendida como una serie de recursos y normas organizadas para generar significado, y la expande incluir para incluir cualquier capacidad o herramienta disponible comunicativa para los interlocutores:

...this idea to the ‘grammar’ of other semiotic modes, and define semiotic resources as the actions and artefacts we use to communicate, whether they are produced physiologically – with our vocal apparatus; with the muscles we use to create facial expressions and gestures, etc. – or by means of technologies – with pen, ink and paper; with computer hardware and software... (Van Leeuwen, 2005: 3).

⁴³ De hecho, la mayoría de los estudios occidentales centrados en cualquier tipo de comunicación (incluidos los expuestos en el presente trabajo) se han basado normalmente en un aspecto de todos los implicados en la interacción comunicativa: el lingüístico y, casi siempre, en su forma escrita (Kress y Leeuwen, 2001 [2011]: 1). No obstante, existieron diversos intentos anteriores a esta fecha que trataron de coordinar la acción con lo que se pretendía comunicar, como los realizados en la década de 1930 por Eliot Chapple (Campbell, 2009: 1), quien trataba de averiguar la organización que subyacía a cualquier tipo de intercambio comunicativo; un precursor del estudio del componente actancial interactivo.

Uno de los principios que se tiene en cuenta en un análisis multimodal es la idea de *marco*. Cada situación comunicativa, ya sea un libro, una conferencia, una película o un videojuego permite distinguir y analizar los elementos que lo componen de manera independiente, sea cual sea su naturaleza. Una vez identificados, se pueden estudiar en conjunto *enmarcándolos* dentro del mismo discurso (Kress y Leuween, 2001: 4).

En el Análisis de la Conversación se ha tomado también esta perspectiva, ya que la conversación se ve constantemente influenciada por elementos que trascienden lo meramente lingüístico y que tienen su reflejo en la construcción de un intercambio comunicativo o en su secuenciación (Schegloff, 1984; 1991; 1992; Mondada, 2007; 2019; Depperman, 2013; Hans y Hans, 2015; Schandorf, 2019;). Incluso en los estudios de segmentación del discurso se hace referencia a la importancia de mantener una visión que incluya elementos extralingüísticos (Val.Es.Co., 2010) o que tengan en cuenta la influencia de los aspectos no verbales (2014).

Por ello, el estudio de la conversación y de otros géneros no solo debe tener en cuenta el material oral o escrito, sino que también tomará otros elementos a partir de las imágenes o videos de las interacciones. Esta clase de análisis empezó antes del nacimiento de los géneros 2.0., en la década de los 50, momento en el que se trataba de clasificar la gesticulación y se trató de observar los procesos cognitivos subyacentes a la comunicación a partir de los movimientos de las personas:

The study of what came to be known as “nonverbal communication” (Argyle 1975), begun during the 1950s (Ruesch and Kees 1972), led to a typology of nonverbal behaviors, provided by Ekman and Friesen (1969) [...]. Subsequently, much research on embodied behavior has been conducted with a focus on what it reveals about the individual or individual cognitive processes, considered ‘internal’, of which body motion is an ‘external’ expression [...]. McNeill (1992) and Goldin-Meadow (2006), who regard gesture as a ‘window onto thought’ (Depperman y Streeck, 2018: 2).

En la actualidad, el estudio de lo extralingüístico se ha abordado también para complementar las descripciones de las interacciones en la comunicación. Por ejemplo, Mondada (2006) aplica esta perspectiva para observar la forma en la que los interlocutores proyectan el cierre de una comunicación, mientras que Depperman (2013) trata de dar cuenta de cómo influyen los aspectos multimodales sobre la construcción de la toma de turno.

Por su parte, existen aplicaciones de esta perspectiva a estudios de géneros discursivos concretos. Autores como Christian Heath (2013) observan el impacto de la

kinésica y el movimiento en las subastas y cómo determinados comportamientos funcionan tanto para regular la interacción en la sala como para analizar al resto de participantes. También, Marie-Noëlle Lamy y Rosie Flewitt (2012) han enfocado sus investigaciones en determinar la forma en la que el ordenador puede influir en el comportamiento actancial en una clase virtual.

Desde la perspectiva de los géneros 2.0., cada programa plantea una serie de rasgos y posibilidades que influyen en la forma en la que los usuarios interactúan y que favorecen un tipo de canal de acuerdo con sus características (Djonov y Leuween, 2017). Las interfaces intentan ofrecer la mayor cantidad de recursos comunicativos sin renunciar a la simplicidad, buscando enriquecer las formas de interacción de los participantes de manera que tengan todas las herramientas necesarias para expresarse como necesiten:

A conversation is far more than an exchange of information. It is a complex social interaction in which the words people say (or write) are only one part of the message. By building visual interfaces to on-line conversations and their archives, our goal is to increase the ability of this medium – computer-mediated discussion – to carry subtler and more nuanced messages... (Donath, Karahalios y Viégas, 1999; Sección *Visualizing conversation*, párrafo 16)

Their design therefore facilitates the use of visual modes (photographs, illustrations, drawings, information graphics and all other pictorial forms) as initiating moves. Instant messaging applications such as Viber, WhatsApp, Hangouts, iMessage, and Messenger promote the use of the verbal mode for initiating moves through its conspicuously designed type-in boxes. (Leuween, 2018: 687)

La evolución de las plataformas ha seguido la línea de rellenar el vacío que dejaba la comunicación escrita, ya que los primeros géneros 2.0 carecían de la imagen directa de los participantes. Por esta razón, la mayoría de las mejoras que se han ido implementando en las plataformas suelen asociarse a elementos de carácter visual: desde el inicio del uso de los emoticonos como figuras formadas a partir de texto (como el guiño formado por la combinación de dos signos de puntuación [;]) hasta la posibilidad de enviar videos en directo. Por ejemplo, *Facebook* ha pasado de ser una red social en la que se compartía información, principalmente, de forma escrita, a excepción de la foto de perfil de los usuarios (ver imagen 11), a convertirse en una plataforma multimodal en la que se pueden compartir fotos, videos, emoticonos, *gifs*... (ver imagen 18).



Imagen 17. Facebook en 2005

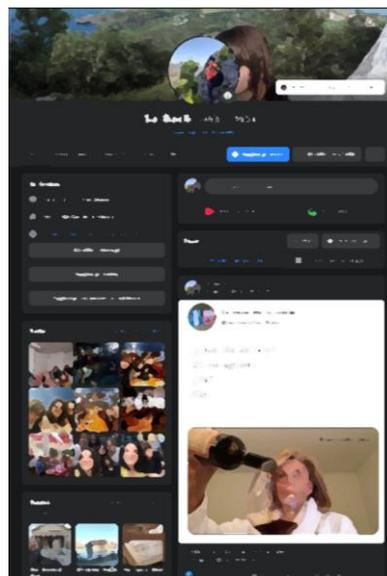


Imagen 18. Facebook en 2021

La xarxa social Facebook és un exemple molt conegut de plataforma altament convergida que afavoreix el xat de text en temps real, la missatgeria asíncrona, el xat d'àudio i vídeo, les actualitzacions d'estat, els fils de debat i l'ús compartit de continguts multimèdia, entre altres formes de comunicació. (Herring, 2017: 93)

No obstante, los usuarios no se limitan a utilizar de manera exclusiva uno de los canales o recursos disponibles en una plataforma, sino que suelen hacer uso de todos los elementos disponibles dependiendo de la circunstancia comunicativa (Herring, 2017). Por lo tanto, el estudio de los géneros discursivos digitales ha visto la posibilidad de explotar la multimodalidad como perspectiva de estudio, ya que, como se ha comentado, los elementos que están involucrados en cualquier tipo de *software* de comunicación del ordenador suelen contar con múltiples canales de transmisión de la información.

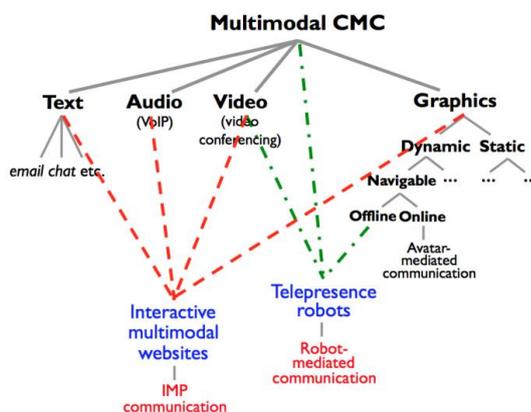


Imagen 19. Comunicación multimodal mediada por ordenador (Herring, 2015: 398)

Esta clase de discursos (en la actualidad, la gran mayoría) se han clasificado como *comunicación convergente mediada por ordenador* («Convergent media computer-mediated communication» [Herring, 2015; 2017]). En ellos, los usuarios tienen la capacidad de utilizar el canal, recurso o elemento más adecuado de acuerdo a sus necesidades comunicativas, enriqueciendo el componente lingüístico (ya sea oral o escrito) por medio de la imagen en un intento de acercarse a la comunicación no digital. Cabe señalar, no obstante, que aún se sigue investigando los factores que llevan a un usuario a utilizar un recurso o canal en un momento concreto (Sindoni, 2012).

La atención de los usuarios, por tanto, no está focalizada solo en un canal o entrada de información, sino que se fragmenta y tiene que mantenerse alerta para conseguir atrapar el mayor número de elementos que se involucren en la interacción: videos, audios, imágenes, emoticonos, texto, mensajes del sistema... (Herring, 2017; Badia, 2018). Un ejemplo de esta fragmentariedad lo representan los videojuegos cooperativos o competitivos en línea⁴⁴, en los que los usuarios deben prestar atención a los sucesos e información de la partida mientras interactúan con los compañeros o enemigos:



Imagen 20. Captura de pantalla League of Legends

(49) V-II – 10:20

B_acciones: **da un salto**⁴⁵

B: venga hasta [luego]

E_acciones: **Lee Seen mata a B**

SJ⁴⁶: [ha muerto] un aliado

C: [uaa] lo que dura chaval

Siguiendo la clasificación de Herring (2017), los *discursos de comunicación convergente mediada por ordenador* (de ahora en adelante DCCMO) se pueden dividir

⁴⁴ Se tratarán con más detalle en el apartado 3. del capítulo 5.

⁴⁵ Se pondrá doble asterisco a aquellas transcripciones que se refieran a acciones, no a palabras dichas.

⁴⁶ Sistema de juego

en tres tipos de acuerdo con el tipo de multimodalidad que presentan (imagen 14): 1) las plataformas multimodales interactivas, 2) la comunicación mediada por ordenador gráfica y 3) la comunicación mediada por robots de telepresencia.

En los siguientes apartados se realizará una descripción de algunos de los ejemplos más representativos de cada uno de los tipos con el fin de destacar las distintas formas que puede tomar la comunicación digital desde una perspectiva multimodal. De esta manera, se pondrán de relieve los rasgos más representativos de cada género discursivo para que sirvan de base desde la cual observar la semejanzas y diferencias que presentan con respecto al discurso de los *MOBA* y, en consecuencia, estudiar qué lugar ocupa entre los géneros 2.0. más consolidados.

3.1.LAS PLATAFORMAS MULTIMODALES INTERACTIVAS

El primer grupo está conformado por los discursos que más consolidados están en la red y que cuentan con mayor recorrido, ya que sus orígenes se encuentran en la aparición de los navegadores, una herramienta que sirvió para unir diversos servicios de la red, como el correo o el chat a través de una única interfaz (íbid., 2017: 93). Se definen, de manera general, a partir de la confluencia de canales y características que trajo consigo la web 2.0: el desarrollo de contenido dinámico y multimedia, la participación de los usuarios en dicho contenido o la creación de comunidades sociales conectadas solo a través de Internet.

Interactive multimodal platforms (henceforth, IMPs) allow social media users to comment on multimodal content via multiple channels on a single website—and even within a single thread or conversation. An IMP minimally involves text plus one other mode (audio, video, and/or graphics); the modes may be synchronous or asynchronous (Herring, 2015: 2).

Uno de los ejemplos más representativos de este tipo de discursos son las *redes sociales* (Yus, 2014; Herring, 2015; 2017; Leuween, 2018; Kaakinen et al. 2020; Padilla, 2023). En la gran mayoría de ellas, los usuarios pueden compartir contenido a través de texto, audio o video de manera pública (a través de los muros o *historias*) o privada (por medio de los chats individuales o grupales) accediendo a una única dirección web.

Se trata de un entorno que se sitúa, entonces, a medio camino entre lo privado y lo público. En relación con esto, en todas ellas los usuarios necesitan identificarse mediante un usuario para acceder a un espacio en el que pueden controlar en mayor o menor grado qué espectadores acceden a sus publicaciones: aquellos que forman parte de su red o cualquiera. Por esta razón, uno de los factores que influye en sus contribuciones en el canal escogido es el tipo de audiencia que va a recibir su contenido: por un lado, el

texto sin imágenes es una comunicación más anónima porque no hay ninguna imagen que identifique al referente, más allá de su nombre de usuario. Por otro, las imágenes o videos suelen ser más personales porque, aunque no muestren de manera directa a la persona (se publique una foto de un paisaje), suelen estar relacionados con su entorno.

Esta característica se puede observar comparando los perfiles de los usuarios cotidianos y los de personas famosas. En los primeros, se suelen incluir dos tipos de contenido: uno de creación propia asociado a la esfera privada de la persona, especialmente a través de fotos o videos cortos; y otro creado por la comunidad que alude a intereses compartidos o a un sentir generalizado, que suele expresarse a través de textos o imágenes (Herring, 2017). Por contrapartida, las personas famosas tienden a centrar sus publicaciones, más que en su vida privada, en la temática que está vinculada con su fama; de forma que su contenido suele estar vinculado con su profesión o modo de vida. De esta manera, frente a la sencillez de los primeros (aunque también puedan editar o modificar sus publicaciones), estos usuarios muestran imágenes y videos con un alto nivel de edición.

Asimismo, cabe señalar que cada plataforma parece promocionar o facilitar el uso de un determinado canal comunicativo, a pesar de que todos en la actualidad suelen permitir la inserción de cualquier tipo de contenido (Herring, 2013; 2019). Por ejemplo, mientras *Instagram* (2010) favorece el lenguaje visual a través de fotografías que estén acompañadas por poco o nada de texto, *Twitter* (2006) se centra más en la creación de mensajes escritos cortos.

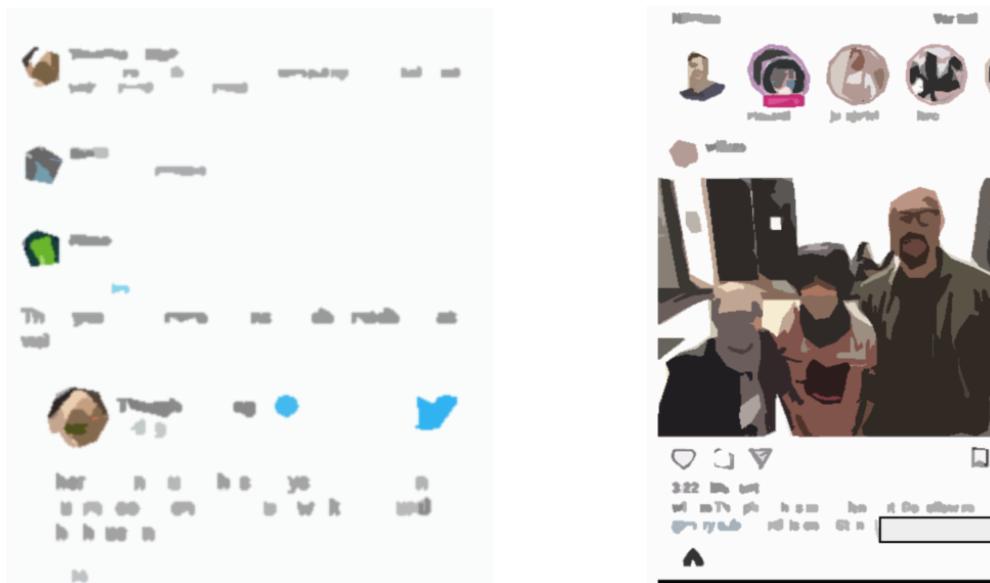


Imagen 21 y 22. Capturas de la interfaz de Twitter (2006) e Instagram (2010)⁴⁷

Otra clase de discursos que también posibilitan la intersección de canales son los videojuegos en línea. Por una parte, los jugadores poseen un perfil en el que registran sus estadísticas relacionadas con el juego, una información escrita que puede compartirse o consultarse por los miembros de la comunidad. Por otra, el tipo de mecánica y jugabilidad o, en otras palabras, el tipo de plataforma de cada videojuego también será un factor que favorezca el uso de un determinado canal. Por ejemplo, los videojuegos MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Play Game*) como el *World of Warcraft*, en el que multitud de usuarios pueden encontrarse en la misma ubicación, se suele preferir el chat escrito frente al de voz ya que resulta más democrático y accesible (Newon, 2011) y menos caótico⁴⁸ (Badia, en prensa). El audio, por su parte, se prefiere en contextos en los que se forma parte de un equipo reducido o conocido (cfr. §2.2.2.3. del capítulo 6).

En conclusión, la elección de un canal u otro, como se ha mencionado anteriormente, no está del todo definida (Sindoni, 2012; 2014), menos aún en la actualidad donde casi todas las aplicaciones web permite la inserción de cualquier tipo de contenido. Sin embargo, existen algunos elementos que tienen una influencia directa en la elección de los usuarios: el tipo de audiencia, la temática o la interfaz de la plataforma. De esta manera, será necesario observar en cualquier discurso 2.0., además de los canales

⁴⁷ Se han emborronado las imágenes de manera que solo pueda identificarse dónde se sitúa el texto y la imagen, pero sin que pueda reconocerse ni lo que se dice ni a las personas.

⁴⁸ Los videojuegos que se retransmiten por *Youtube* o *Twitch* son una modalidad en la que el emisor, es decir, el que está mostrando el videojuego, publica el audio y el video mientras que los espectadores solo pueden interactuar mediante el chat (Herring, 2017). En conclusión, este tipo de discurso emplearía tanto el audio como el video para comunicarse con los oyentes, independientemente del género del juego; pero el uso de canales de comunicación estaría especializado.

disponibles, la organización y mecánica que presentan con el fin de observar qué clase de comportamiento favorecen en los internautas cada una; aunque algunos puedan llegar a nutrirse única y exclusivamente del componente visual.

3.2. LA COMUNICACIÓN GRÁFICA MEDIADA POR ORDENADOR

En el apartado anterior se ha hecho referencia a la existencia de plataformas que permiten la intersección de distintos canales en la comunicación, a pesar de que la mayoría de ellas suelen favorecer el uso de uno u otro. Como se ha mencionado, existen algunas en las que el componente gráfico o visual se convierte en el componente principal de las publicaciones, como *Instagram* (2010) o *TikTok* (2017).

Estas y otros tipos de aplicaciones pueden clasificarse también como géneros con *comunicación gráfica mediada por ordenador*. Este tipo está constituido por todos aquellos discursos en los que la comunicación se realiza «parcialment o íntegrament per icones gràfiques» (Herring, 2017: 101). Su diferencia principal con el grupo anterior es que tienen la capacidad de transmitir un mensaje completo solo a través de gráficos, sean elementos estáticos como emoticonos o *memes*; o sean elementos dinámicos como gifs o videos (Cramer, de Juan, and Tetreault 2016; Dürscheid and Siever 2017; Herring y Dainas, 2017). En otras palabras, tienen la capacidad de sustituir al lenguaje escrito en la red.

Un primer acercamiento a este tipo de comunicación gráfica la constituyen los emoticonos⁴⁹, aunque su uso, al menos en la actualidad, sigue estando vinculado al texto y a las circunstancias de aparición. Como se ha mencionado anteriormente, los gráficos suelen emplearse en contextos distendidos en los que se pretende dar una imagen de cercanía y humor (Herring, 2017; Rodrigues et al., 2018; Dainas y Herring, 2021). En los ejemplos siguientes se muestran dos enunciados iguales que se diferencian por el uso o no de los emoticonos. En el primero, la interpretación por defecto sugiere que el hablante pretende ser amistoso y bromear con su receptor sin ofenderlo. Por el contrario, la segunda muestra, a priori, una actitud mucho más seria e, incluso, enfadada:

(50)

Eres malvada 🐱🐱 .

⁴⁹ Se han realizado estudios en los que se ha comprobado la capacidad de transmisión de información de los emoticonos, poniendo a prueba mensajes creados íntegramente por estos. En todos los casos se han comprobado que tienen un alto poder comunicativo, aunque su interpretabilidad sea, de momento, más vaga y difícil (Dainas y Herring, 2021).

(50')

Eres malvada.

...research has shown that emoticons help clarify a sender's intended meaning, tone, emotion, attention, and self-presentation (Lo 2008; Ganster, Eimler, and Krämer 2012). Yus (2014) created a taxonomy of pragmatic functions of emoticons that includes mitigating, intensifying, or contradicting the propositional attitude expressed in the sender's text (Dainas y Herring, 2021: 5).

En otras palabras, las redes sociales y otros discursos emplean los elementos gráficos como los emoticonos, gifs o videos con la finalidad de compartir contenido con el resto de los usuarios de manera más cercana. No obstante, al igual que sucede con los servicios de mensajería móvil, el uso de estos elementos visuales suele vincularse con la intención de los participantes de restar importancia, seriedad o carga negativa a sus comentarios, mientras que los mensajes que solo contienen texto se emplean, mayormente, con intenciones más formales, serias o, incluso, sarcásticas (Dresner y Herring, 2010; Herring, 2015, 2017; Herring y Demarest, 2017;). Sin embargo, a medida que su uso se ha ido popularizando, los elementos gráficos han desarrollado ciertos usos pragmáticos (Dainas y Herring, 2021) que tienen sentido dentro del universo digital al que se accede.

Por su parte, los videojuegos son un tipo de plataforma que facilita la intersección de canales comunicativos de acuerdo con la mecánica del mismo y el uso de elementos gráficos no es una excepción. Muchos de ellos cuentan con iconos o señales prediseñadas asociadas a un tipo de información que solo tiene sentido dentro del espacio virtual de cada partida; una manera de transmitir un mensaje sin palabras de manera rápida y, en muchas ocasiones más precisa⁵⁰, ya que incluso se pueden emplear para señalar ubicaciones del mapa de juego.

En resumen, los discursos que permiten la inserción de iconos gráficos enriquecen la comunicación gracias a las funciones que han ido desarrollando todos los elementos visuales que pueden acompañar el texto. No obstante, este enriquecimiento pragmático no puede competir con la presencialidad de los participantes en una conversación. Por esta razón, el tercer grupo que distingue Herring (2017) de discursos se ha desarrollado a partir de las videollamadas con el objetivo de recuperar el espacio físico de los integrantes mediante agentes externos que puedan sustituir el cuerpo.

⁵⁰ Sobre el uso de estas señales se dedicará el apartado 2. en el capítulo 7.

3.3. LA COMUNICACIÓN CARA A CARA DIGITAL

3.3.1. Las videollamadas

Las videollamadas han sido uno de los géneros 2.0. que más ha pretendido acercarse a la realidad gracias al gran protagonismo que le ha dado al componente visual en la comunicación digital. Se trata de un discurso síncrono versátil, ya que se ha usado tanto para contextos transaccionales (trabajo) como interpersonales (comunicación familiar), en los que también se puede ofrecer la posibilidad de conectarse uno a uno o en grupo. Dependiendo de la circunstancia, la estructura y la capacidad para tomar el turno estará más o menos fijada.

A semejanza de las llamadas telefónicas, Internet aprovechó también la evolución de la capacidad de los servidores para desarrollar sistemas que soportaran el envío de audio y video más allá del texto. De esta forma, aparecieron plataformas como *Skype* (2003) o *Teamspeak* (2002) que se especializaron en desarrollar un sistema que facilitara las llamadas de voz y, posteriormente, video. Más adelante, otras plataformas incluyeron este servicio en sus programas, como *Messenger* (1999), creando entornos multimodales en los que, de nuevo, los usuarios podían escoger qué canal emplear para la comunicación.

La característica principal que se desprende de este tipo de discurso es su pretensión de acercarse a la comunicación cara a cara, ya que el componente visual se funde con el auditivo para crear una sensación de proximidad entre los interlocutores (Jucker et al., 2018). No obstante, la mediación de la cámara hace que, de entrada, no se pueda acceder a toda la información situacional, kinésica o praxeológica (Pereiro, 2020) que sí es accesible en un contexto no digital. Este hecho provoca un mayor esfuerzo para las partes en el proceso de interpretación de los enunciados, hecho que explica la incapacidad de muchos usuarios de mantener la atención en una videollamada por más de un breve espacio de tiempo determinado (Heath et al., 2010).

Debido a esta circunstancia, el interés que ha despertado este discurso se ha centrado, entre otras cosas, en las semejanzas y diferencias con una reunión cara a cara no digital (Rosenbaun, Rafaeli y Kurzon, 2016). Para ello, se analizó el uso que se le daba a las videollamadas en contextos de trabajo⁵¹ en los que se medía la influencia del audio

⁵¹ Este tipo de situaciones se suelen llevar a cabo a través de plataformas especializadas en el trabajo colaborativo. Es el caso, por ejemplo, de *Google Docs* (2007), en el que los usuarios pueden escribir un documento conjuntamente en la nube mientras se comentan cuestiones del trabajo (o no) a través del chat de la web. Este tipo de plataformas se han explotado, especialmente, en el ámbito educativo ya que permite observar al mismo tiempo al alumnado y su proceso de escritura colaborativa, de manera que se pueda

y del video. Los primeros estudios en el inicio de Internet mostraban que la mayor parte de la información se transmitía por audio y que los usuarios no prestaban mucha atención a la pantalla (Chapanis et al. 1972). Años más tarde, a medida que los usuarios fueron familiarizándose con los ordenadores y las posibilidades de la red, otros estudios mostraron que el video enriquecía y ayudaba a entender mejor la interacción (Olson et al., 1995).

De hecho, como la mayoría de los programas desarrollados en la era 1.0 de Internet, al principio se desarrollaron las videollamadas con la finalidad de conectar espacios de trabajo (Finn, 1997; Heath y Luff, 1991) o académicos (Aoki y Pogroszewski, 1998). Por esta razón, en un primer momento, se concibió como una herramienta complementaria a otras tareas, de manera que los usuarios podían verse a través de la pantalla mientras ejecutaban otras actividades, fueran comunes o no. Es decir, estaba pensado para facilitar la comunicación transaccional. Esta mecánica, entre otros factores, fue la que posibilitó el uso de las (video)llamadas para otros fines menos transaccionales, como jugar a videojuegos *online*.

Posteriormente, con la expansión y democratización de este tipo de plataformas entre los internautas corrientes, los estudios se centraron en el uso *doméstico* que se le dio a las videollamadas y sus diferencias con una conversación interpersonal. Uno de los usos que más ha crecido en los últimos años es la posibilidad de conectar con un interlocutor conocido y compartir parte del día a día sin necesidad de hablar constantemente.

...users often simply share mundane aspects of everyday life over long periods of time, sometimes in an almost passive manner. That is, video chat systems may be left on for long periods without a single or shared focus of interest. Rather, users simply monitor the other site and the people and activities within it, which highlights the use of these spaces as a means to support mutual awareness as well as interactions. (Rosenbaun, Rafaeli, Kurzon, 2016: 30).

Asimismo, existen servicios de videochat, como *Chatroulette* (2009), que permiten conectar con otros usuarios sin necesidad de conocerlos previamente con una finalidad puramente recreativa (ibid., 2016). En ellos, los usuarios son emparejados de manera aleatoria en salas de chat en las que cuentan con la libertad de encender la cámara y el micrófono o mantenerse en el anonimato del canal escrito.

comprobar el nivel de implicación de cada una de las partes (Delgado y Casado, 2012; Woodrich y Fan, 2017; Jung, Lim y Kim, 2017).

Ya sea con participantes conocidos o no, uno de los elementos que actúa como intermediario de la comunicación es la cámara web. Esta es una de las principales diferencias entre la comunicación no digital y digital cara a cara, puesto que en la realidad los participantes pueden moverse más o menos de manera libre y son sus ojos los que les transmiten la información visual, mientras que en los videochats es la cámara y la interfaz la encargada de mostrar un determinado espacio o imagen, según las preferencias del usuario. De hecho, uno de los elementos que más suele diferenciarse es la dificultad para mantener el contacto visual entre las dos partes debido a la cantidad de estímulos que muestra la pantalla, además de la imagen de los participantes (Dumont et al, 2009).

Por último, la gran mayoría de esta clase de programas muestra la imagen de todos los usuarios en un lateral de la pantalla mientras que la parte central la ocupa el interlocutor que mantiene el turno en ese instante (ver imagen 23), facilitando la focalización de la comunicación en el participante más relevante en cada momento (Herring y Androtsopoulos, 2015; *ibid.*, 2016). Esta es una manera de facilitar la atención de los usuarios sobre el hablante y de suplir las carencias o déficit de información contextual que puede dificultar la identificación del participante que está hablando. Además, los usuarios pueden ver también la imagen que muestra su cámara; una manera en la que pueden tener más conciencia de sí mismos gracias a la posibilidad que ofrece poder observar de uno mismo los gestos, miradas, maneras de expresarse (Sindoni, 2014).



Imagen 23. Pantalla de Google Meets

En resumen, las videollamadas parecen ser un lugar en el que el texto se deja en un lugar secundario, debido a que el propósito principal de este género discursivo es, precisamente, recrear una suerte de comunicación cara a cara a distancia gracias a la red. Sin embargo, a pesar de las múltiples ventajas que ofrecen este tipo de plataformas, se echa en falta la presencialidad física de los participantes; razón por la que se ha llevado a combinar este tipo de discursos con otros medios tecnológicos, como los robots, para lograr suplir este vacío en la comunicación

3.3.2. *Los robots de telepresencia*

Los robots⁵² de telepresencia son dispositivos de control remoto en los que el humano que los opera puede acercarse a la sensación de encontrarse en la misma localización que sus interlocutores (Herring y Androtsopoulos., 2015; Rae, Mutlu y Takayama, 2014). Los usuarios son capaces de moverse, ya no en un entorno virtual, sino en el espacio de los interlocutores que están al otro lado.

Una de las características más relevantes de este tipo de comunicación es que solo una de las partes toma el control de una máquina para desplazarse al espacio físico de otros interlocutores (Tree et al., 2021). De hecho, no tendría sentido que lo hicieran todas las personas involucradas en la interacción, ya que volverían a habitar lugares diferentes. Por esta razón, los participantes que controlan al robot se encuentran en una posición discursiva especial, dado que deben tener presentes dos coordenadas físicas distintas al mismo tiempo: la suya y la de la máquina que mueven. Esto puede llevar a situaciones en las que el hablante deba especificar la localización a la que se refiere, por ejemplo, cuando hace uso de deícticos espaciales:

Visual co-presence allows people to communicate more efficiently when collaborating on certain visual tasks by facilitating deictic reference via pointing and situational awareness (Gergle, Millen, et al., 2004; Whittaker et al., 1993). In mobile telepresence, however, local and remote participants might have trouble monitoring each other's perspectives and understanding due to technical limitations... (Tree et al, 2021: 2)

Además, la telepresencia suele interpretarse de dos formas opuestas: por un lado, es posible que los participantes olviden que se esté haciendo uso de un robot y la interacción, por tanto, se vuelva más cercana a una conversación cara a cara (Takayama y Go, 2012). Por otro, es posible que los interlocutores sientan extrañeza y sea necesario renegociar las normas sociales y de interacción, ya que a algunos humanos les cuesta conceptualizar a los robots como entes sociales (aunque estén siendo manipulados por control remoto [Fischer, 2006; 2010 y 2011]); razón por la que se producen situaciones incómodas como las descritas por Herring (2017: 113):

⁵² Las características de la interacción entre los humanos y las máquinas han sido estudiadas desde el principio del desarrollo de esta clase de tecnología por diversos autores (e.g. Morel, 1989; Zoltan-Ford, 1991; Krause and Hitzenberg, 1992; Amalberty et al., 1993) que han postulado rasgos interesantes, como la variación léxica (Gustafson, 2002) o la frecuencia de uso de elementos gramaticales (Zoeppritz, 1985; Krause and Hitzenberg, 1992); además de señalar que los seres humanos solemos tratar a las máquinas con una interacción cercana a lo infantil (Fischer, 2010). No obstante, se trata de estudios que hacen referencia a la interacción con IAs o sistemas de respuesta preprogramadas y no a robots controlados por otros usuarios.

De vegades, les persones de l'altra banda fan bromes o es mostren ofensives envers els robots de telepresència (Rae i Neustaedter 2017). Els pilots també viuen de maneres molt diferents l'experiència del robot com el seu "cos": n'hi ha que se senten ultratjats si a l'altra banda toquen el robot per ajustar el volum, el recullen o posen els peus sobre la base de suport.

A lo anterior cabe añadir que, al igual que las videollamadas y otros géneros 2.0. pueden presentar fallos de conexión, esta tecnología también cuenta con una serie de problemas técnicos en los que el *piloto* del robot necesita la ayuda de los participantes que están al otro lado (Herring, 2016; 2017; El Mimouni et al., 2018; Neustaedter, 2018): el volumen puede desajustarse, la conectividad puede hacer que la comunicación con el robot sea fragmentaria y, por tanto, no moverse como el *piloto* pretende y la cámara no muestra la sensación de profundidad o ángulo necesario para evitar accidentes como tropiezos con los muebles (Lee y Takayama, 2011).

No obstante, la ventaja de esta clase de discursos mediados por robots frente a otros reside en la capacidad de los usuarios remotos de expresarse mediante el movimiento: acercarse para indicar que se está escuchando a alguien, alejarse para terminar una conversación, moverse de manera periférica para indicar que todos pueden tomar el turno, etc. (Neustaedter et al., 2016; Yang, Schiphorst i Neustaedter, 2017). Es, en resumen, una forma mediante la cual los hablantes pueden tratar de recuperar la presencialidad a pesar de la distancia.

Esta capacidad de los participantes de mover a un agente externo mientras se comunica lo acerca también a otros modelos de discurso en los que se controlan avatares, como los videojuegos o metaversos (Herring, 2015; 2017), aunque el movimiento no sea *real*. Todos los implicados comparten el mismo espacio físico virtual, de manera que sus interacciones puedas tener en cuenta las acciones de los interlocutores (ver apartado 2.2.2.3. del capítulo 6). En otras palabras, las coordenadas que son tenidas en cuenta por los participantes en su comunicación dependerán también del entorno en el que controlan a sus personajes.

A raíz de lo expuesto en este apartado, se puede extraer la conclusión de que el movimiento y la presencialidad son elementos fundamentales en la interacción que algunas tecnologías han tratado de suplir de múltiples maneras: mediante la posibilidad de emplear diversos canales de comunicación, la potenciación de la imagen y el video o, incluso, el control remoto de entes, sean reales como los robots o virtuales como los avatares, que permitan compartir un mismo físico. Son, en definitiva, formas de conectar

Capítulo 3. Los géneros discursivos digitales

a los hablantes en la distancia que tratan de recrear y suplir las características de una interacción cara a cara.

4. Las características de los géneros 2.0 y los videojuegos *MOBA*

A partir de todo lo anterior se puede observar que los géneros 2.0 presentan una serie de características que permiten su clasificación en distintos grupos. Se ha estudiado, por ejemplo, la descripción de los géneros monomodales escritos, los cuales pueden definirse y compararse a partir de cuatro rasgos fundamentales: la manera de transmisión, el tiempo de respuesta, el tipo de escritura y las características discursivas (adaptado de Herring y Androtsopoulos, 2015; Herring, 2007).

Entre ellos, en primer lugar, se han expuesto los rasgos del *correo electrónico*, caracterizado por ser un discurso transmitido de usuario a usuario de manera privada (no es accesible para el resto de internautas ya que solo están disponibles en la *bandeja de entrada de los participantes*) y asíncrona (no es necesario que la respuesta sea inmediata). Este hecho facilita la planificación y fijación de ciertas estructuras del discurso, ya que los usuarios son conscientes de que sus mensajes van a permanecer en la bandeja de entrada del receptor y pueden ser leídos con mayor detenimiento.

En segundo lugar, los rasgos del *chat* pueden resumirse en que la interacción se puede dar tanto uno a uno como en grupo dependiendo del tipo al que se acceda: salas de chat, de identificación, de conversación aleatoria..., pero siempre de manera síncrona. Por esta razón, se trata de uno de los discursos digitales que suele acercarse más al lenguaje coloquial y a una escritura que trata de representar lo oral con rasgos tales como la escritura fonética o el uso de expresiones de control del contacto, entre otras.

En tercero, las características que definen a los *foros* de discusión de Internet están a caballo entre los dos géneros discursivos anteriores. Se trata de una comunicación que se realiza de uno a varios (aunque se puede responder de forma directa a un enunciado de otro usuario y los mensajes están accesibles para todos los usuarios que, al menos, estén registrados en el foro) y asíncrona, motivo por el que cuenta con cierto grado de planificación. No obstante, no cuenta con estructuras fijas o constantes y se suele situar en un registro que oscila entre lo coloquial y lo formal de acuerdo con la temática y el grado de proximidad de los usuarios.

	Correo electrónico	Chat	Foro
Modalidad	+ escrito	-escrito, +oral	-escrito
Modo	Derivado de la carta	Nuevo	Nuevo
Transmisión	Uno a uno	Uno a uno / Uno a varios	Uno a varios
Tiempo de respuesta	+ Asíncrono	+ Síncrono	- Asíncrono
Tipo de escritura	+ Planificada	+ No planificada	-Planificada
Otras características	- Estructura +/- fijada (saludo + despedida) - Interacción guiada - Temática libre - + formal - Permanente	- Estructura impredecible - Interacción libre - Temática libre - +coloquial - No permanente	- Estructura impredecible - Interacción guiada - Temática guiada - -formal - Permanente

Tabla 12. Resumen de las características discursivas de los géneros 2.0 (adaptación de Herring, 2007 y Herring y Androtsopoulos, 2015)

Como se ha dicho, estos han evolucionado y en muchas ocasiones se han fusionado con otros o forman parte de plataformas más complejas. Este tipo de discursos multimodales presentan una enorme variabilidad que se ha intentado resumir en las líneas anteriores. En la actualidad, prácticamente cualquier aplicación ofrece más de un canal de interacción, razón por la que los discursos mostrados en este capítulo deben observarse desde una óptica doble: por una parte, la característica única que los diferencia de los demás (el uso de información textual síncrona como en los chats, por ejemplo) y, por otra, la interfaz o *marco* al que pertenece. Este hecho permite identificarlos como un *canal* dentro de un entorno digital (como el chat, el foro, el *feed* o las *historias* dentro de una red social como *Facebook*).

De esta manera, cada plataforma conforma un mundo único, dado que cada desarrollador pretende desmarcarse de sus competidores con la finalidad de dar la experiencia más completa y atractiva a sus usuarios; a pesar de que todos, finalmente, traten de ofrecer el mayor número de canales comunicativos posibles. No obstante, cada una potenciará uno u otro, hecho que influenciará decisivamente en la manera en la que los participantes la utilizan. La clasificación que se ofrece a continuación hace un resumen de las características más relevantes mencionadas en este capítulo, aunque cabe señalar que no se trata de una tipología estricta debido a la enorme variabilidad que existe en cada tipo de discurso:

Discurso	Red social	Video-llamadas	Servicios de mensajería móvil	Conferencias con robots de telepresencia	Videojuegos
Tipo de Comunicación Mediada por Ordenador	Multimodal	Multimodal	Gráfica (Multimodal)	Robótica	Multimodal
Canales	- Texto - Imágenes - Emoticonos - Video - Audio	- Audio - Video - Texto	- Texto - Emoticonos - Imágenes - Audio - Video	- Robot - Audio - Video	- Texto - Audio - Avatares - Video
Características	- Confluencia de canales en el <i>feed</i> - Posibilidad de emplear comunicación privada o pública	- Comunic. privada - Mayor uso del audio o video -	- Comunic. privada - Mayor uso del texto combinado con emoticonos o emojis en conversaciones informales y cercanas	- Uso del audio y del video - Importancia del mov. del robot - Comunic. privada	- Comunic. privada (por equipos) o pública (salas o ubicaciones del videojuego) - Importancia de las acciones del avatar
Ejemplos de plataformas	<i>Facebook</i>	<i>Skype</i>	<i>Whats app</i>	Robot <i>Kubi</i>	<i>World of Warcraft</i>

Tabla 13. Características géneros multimodales (adaptación de los artículos de Herring [2017])

En conclusión, los géneros digitales multimodales son los protagonistas de la escena actual de Internet que ha ido evolucionando hacia una convergencia de canales con la finalidad de ofrecer a los usuarios la experiencia comunicativa más completa posible. Si bien las predicciones apuntaban a la desaparición casi total del texto en los discursos digitales (Herring, 2004), se ha visto que se trata de uno de los canales de comunicación más fiables y que menos problemas, al menos de momento, presenta debido a la poca carga que supone para la red. Por esta razón, la mayoría de nuevos servicios de comunicación digitales ofrecen un canal escrito mediante el que los usuarios pueden informarse, entre otros usos; de problemas, fallos técnicos o errores el canal de comunicación principal sufra.

Asimismo, en todos ellos se ha tratado de destacar la intención que comparten de restituir la información que se obtiene con la comunicación presencial mediante el uso de distintas estrategias, como la intersección de canales o el control de avatares o robots mediante los que los hablantes puedan acercarse a pesar de la distancia. Es decir, se trata de reproducir e, incluso, enriquecer los datos del contexto que se obtendrían con la interacción cara a cara.

En definitiva, los videojuegos son un tipo de *software* que ha experimentado innumerables cambios desde sus primeras creaciones y parte de ellos han estado

Capítulo 3. Los géneros discursivos digitales

vinculados con Internet y el desarrollo de nuevas posibilidades de conexión entre los jugadores, razón por la que se han expuesto sus características en relación con los géneros 2.0.. En el capítulo siguiente se hará una revisión de su evolución y se ofrecerá una clasificación de los géneros más representativos para observar los orígenes y parentescos que la tipología objetivo de esta investigación, los *MOBA*, presenta con otras modalidades de videojuegos.

CAPÍTULO 4. LOS VIDEOJUEGOS

1.	Historia y desarrollo de los videojuegos: hacia la recreación de universos complejos	143
2.	Los videojuegos en línea y los <i>e-sports</i>.....	152
3.	La comunicación en los videojuegos.....	160
3.1.	LOS VIDEOJUEGOS DE COMUNICACIÓN PARTICULAR	162
3.2.	LOS VIDEOJUEGOS DE COMUNICACIÓN GLOBAL.....	166
3.3.	LOS VIDEOJUEGOS DE COMUNICACIÓN MIXTA	168
4.	Recapitulación: hacia una descripción de la comunicación en los videojuegos MOBA	172
4.1.	FUNCIONAMIENTO DEL LEAGUE OF LEGENDS (2009).....	172
4.2.	LA COMUNICACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS MOBA	180

Capítulo 4. Los videojuegos

Los videojuegos son un género de entretenimiento que permite a sus usuarios encarnar distintos roles, personajes o experimentar ciertas perspectivas con el fin de disfrutar o entretenerse. Para ello, cada uno de ellos recrea un mundo y unas circunstancias en las que, normalmente, el jugador debe lograr una serie de objetivos que, de cumplirse, le llevarán a ganar el juego. La interfaz en pantalla mostrará una clase de información con diversos objetivos que se adaptarán dependiendo del tipo y de la mecánica de las partidas pero que comparten los mismos propósitos: facilitar la experiencia del usuario con datos sobre los personajes o sobre la partida, recrear diálogos con los *NPC* (personajes no controlables [en inglés, *non playable character*] que permitan *contar* una historia o tutoriales sobre ciertas acciones del juego, entre otras cuestiones.

De acuerdo con sus características, la comunicación que se da dentro de sus fronteras se verá influenciada, ya sea con el propio sistema del videojuego o con otros usuarios en multijugadores. Ambas dos estarán determinadas por la modalidad y las necesidades de cada juego: desde la información de sucesos relevantes de la historia o del encuentro hasta el uso del canal oral entre los miembros de un mismo equipo en partidas *online*.

Sea cual sea la disposición y organización de estos datos, el género del juego o el tipo de interacción que se permita en ellos; todos presentan un origen común que se encuentra en el desarrollo de los primeros ordenadores y, posteriormente, consolas. Entender su evolución es necesario para lograr recrear una línea histórica en la que se pongan de relieve las características que comparten de base todos los videojuegos y que explica qué elementos se comparten por los hablantes mientras se juega. Desde esta perspectiva, además, será posible también establecer la paulatina especialización que ha llevado a la distinción de los distintos tipos de interacción dependiendo de la mecánica del juego.

En consecuencia, el objetivo de este capítulo es ofrecer una panorámica en la que se expongan tres tipos de información necesaria para esta investigación: por un lado, el desarrollo histórico y funcionamiento general de los videojuegos que permita enmarcar las acciones de los jugadores en un contexto reconocible y delimitado (§1.) y, de manera más específica, respecto a los videojuegos en línea (§2.). A partir de esta descripción, ofrecer una propuesta de clasificación de los distintos tipos de comunicación que pueden darse de acuerdo con los diferentes géneros de videojuegos existentes (§3.), de manera que se pueda situar el objeto de estudio de esta tesis: el *MOBA* (*multiplayer online battle arena*). Por último y una vez situado el tipo de videojuego que se pretende estudiar,

exponer todos aquellos elementos de este género que puedan influenciar en los diálogos y en la comunicación de los usuarios que juegan juntos (§4.); de forma que queden identificados para su posterior análisis para poner de relieve aquellos que sean propios de una partida de *MOBA* (*multiplayer online battle arena*).

1. Historia y desarrollo de los videojuegos: hacia la recreación de universos complejos

Hasta este momento se han observado las características de los géneros discursivos 2.0 primigenios (el chat, el foro, el correo electrónico y las (video)llamadas) y su confluencia en plataformas complejas que hacen uso de distintos canales para lograr una comunicación más sofisticada y enriquecida (las redes sociales, los servicios de mensajería móvil, las conferencias con robots de telepresencia...). Entre estos últimos destaca la presencia de los videojuegos, en los que los usuarios acceden a mundos virtuales⁵³ con multitud de posibilidades a través de los avatares o personajes que pueden encarnar. Estos ejecutan acciones en su nombre e, incluso, se relacionan con otros que pueden ser NPC (*Non player character*, es decir, personajes controlados por el sistema) u otros jugadores. En la mayoría de ellos, existen retos, objetivos o misiones que se deben cumplir y sirven para guiar las acciones de los usuarios, aunque en la actualidad también existen mundos sin objetivos en los que los participantes son libres de tomar las acciones que deseen (Jucker et al., 2018)⁵⁴.

Actualmente, la historia de los videojuegos cuenta ya con más de setenta años de recorrido en los que ha pasado de ser una simple demostración de la potencia de las computadoras, como sucedió con el desarrollo de *Nim* (1940) o del *Chess*⁵⁵ (1950), a un entretenimiento de masas (Donovan, 2010; Stanton, 2015). Sin embargo, el primer juego en tiempo real no basado en un juego de mesa sería el *Tennis for two* (1958), en el que

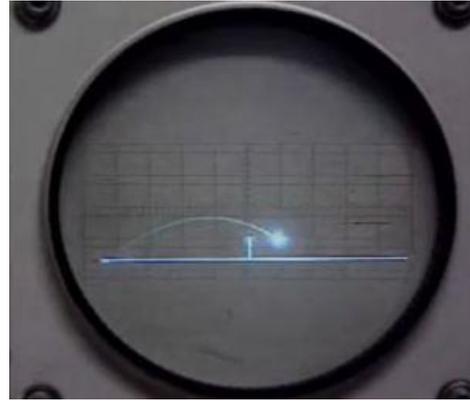
recreated a side-on view of a tennis court with a net in the middle and thin ghostly lines that represented the players' racquets. The large box-shaped controllers created for the game allowed players to move their racquets using a dial and whack the ball by pressing a button. (Donovan, 2010: 12)⁵⁶

⁵³ La diferencia con los juegos de mesa radica, precisamente, en que el terreno de donde se desarrolla la partida no es real, sino digital.

⁵⁴ Referencia a los metaversos.

⁵⁵ Realmente, el primer *juego* ejecutado por una máquina fue inventado en 1912 por Torres Quevedo, que empezaba siempre en el final de una partida de ajedrez en la que el jugador tenía que intentar ganar a una máquina que calculaba las jugadas necesarias para realizar jaque mate en el menor número de movimientos.

⁵⁶ Se cita la posición por tratarse de un *ebook*, no la página.



Imágenes 24 y 25. *Tennis for Two* (1958)

En las pantallas no se ofrecía ningún tipo de información lingüística o numérica a los usuarios que indicaran marcadores, puntuaciones, mensajes de victoria o derrota, etc. Los jugadores tan solo se enfrentaban uno al otro tratando de vencer (logrando, en este caso, que el contrincante no devolviera la pelota) y su comunicación se reducía a comentar distintas jugadas que, probablemente, serían los errores o éxitos tanto del contrario como de uno mismo. Es decir, la pantalla habilitaba una nueva situación comunicativa que se diferenciaba, al menos por los elementos involucrados, de los juegos de mesa (Donovan, 2010: 10).

El proyecto se hizo famoso y fue expuesto durante dos años seguidos (1958 y 1959) en el *Brookhaven National Laboratory*, pero no se patentó ni se comercializó de ninguna forma, sino que se mantuvo como una curiosidad científica. Este quedó olvidado hasta inicios de los sesenta, momento en el que se verían las posibilidades que ofrecía ejecutar programas de entretenimiento en las computadoras. Un grupo de estudiantes conocidos como *The Tech Model Railroad Club*, desarrolló un primitivo *Spacewar!* (1962) que permitía controlar una pequeña nave que iba sorteando obstáculos (Donovan, 2010; Kent, 2001).

Asimismo, cinco años más tarde se trataría de construir un primer dispositivo que permitiera interactuar con la televisión: se patentó la licencia de las máquinas recreativas y se creó una versión del *Spacewar!* (1962) para estas en 1971. Mientras tanto, se fundó Atari, que se encargó de desarrollar juegos como el *Pong* (1972) o, posteriormente, su versión casera: el *Home Pong* (1975). De esta forma, el camino hacia las videoconsolas quedaba abierto: en 1976 salía a la venta la primera de uso doméstico que empleaba cartuchos, la *Channel F* y, un año más tarde, Atari lanzaba su *2600* (Kent, 2001).

Capítulo 4. Los videojuegos



Imágenes 26 y 27. Pong (1972) y mando Home Pong (1975)

Cabe reseñar que las consolas y máquinas recreativas se caracterizaron por ser sistemas dedicados casi en exclusiva a ejecutar videojuegos⁵⁷. Todas ellas contaban con su propio mando o joysticks, aunque todos estaban diseñados para facilitar el control de los personajes y la comunicación entre el usuario y la máquina (Cummings y Vandewater, 2007; Ripamonti et al. 2017). No obstante, los ordenadores también entrarían en la escena del mundo de los videojuegos, con productos como el *ZX Spectrum* (1983), en el que el sistema de entrada era el teclado. Esta distinción entre los sistemas de entrada ha sido crucial para distinguir entre aquellos videojuegos destinados principalmente a consolas (aventuras, plataformas, *RPG*) de los que se pensaron para ordenador (estrategia y simulación).



Imágenes 28 y 29. Teclado ZX Spectrum (1983) y mando Atari 2600 (1983)

En la década de los ochenta, estos productos ya se consideraban cotidianos y las grandes empresas, muchas aún hoy en activo, estaban ya en funcionamiento: *Nintendo*, *Capcom*, *Activision*, *Namco*, *Sega*, etc. Todas ellas partieron del desarrollo de gráficos en 8 y, posteriormente, 16 bits con los que recreaban una sensación de dos dimensiones, como si se trataran de dibujos de un libro (Donovan, 2010; Kent, 2001; 2021). Poco a poco se fueron añadiendo distintas características que facilitaban, mejoraban o, incluso, complicaban la experiencia de los jugadores: informaciones en pantalla, objetos o escenarios escondidos (conocidos como *huevos de pascua*),

⁵⁷ En la actualidad, las consolas ofrecen multitud de herramientas y programas similares a los ordenadores.

recreación de historias, etc. Los géneros más representativos de esta época eran los de aventura (como el *Wonder Boy* [1986]), arcade (*Lady Bug* [1981]) y pelea (*Karate Champ* [1984] o *Street Fighter* [1987]), aunque hubo también títulos que pretendían simular deportes como el fútbol (*Cassette 24: Fussball* [1978] o *Pele's Soccer* [1980]), el atletismo (*Track and Field* [1983]) o el baloncesto (*Super Basketball* [1984]).



Imágenes 30 y 31. *Pele's Soccer* (1980) frente a *Kick Off* (1988)



Imágenes 32 y 33. *Donkey Kong* (1981) frente a *Psychic 5* (1987)

En las imágenes anteriores se muestra la evolución de dos de los géneros mencionados, los de deportes y los de plataforma arcade. En el primer par se observa una clara evolución de los gráficos, que pasan de mostrar a los jugadores de los equipos de fútbol como puntitos a figuras más o menos humanas. Asimismo, la información que se ofrece en pantalla ha aumentado sustancialmente, llegando incluso a mostrar un pequeño mapa en el lateral de la pantalla del videojuego de 1988.

En el par que muestran (32) y (33) se vuelve a reflejar la evolución de los gráficos: mientras que en el *Donkey Kong* (1981) todos los elementos que se pueden ver tienen una finalidad dentro del videojuego (servir de apoyo al personaje, representar enemigos, obstáculos...) en el *Psychic 5* (1987) se han creado elementos con finalidad puramente decorativa, ya que se ha rellenado el fondo con elementos más complejos que una simple capa de color. Asimismo, la información en el primero se limita a la puntuación del usuario y la máxima puntuación registrada por todos los

Capítulo 4. Los videojuegos

usuarios, mientras que en el segundo se indican otros elementos como los objetos, el tiempo, *vidas* restantes, los personajes accesibles, etc.

En esta década también se le empezó a dar protagonismo a la máquina como rival. Mientras que el *Tennis for Two* (1958) o el *Pong* (1972) fueron diseñados casi exclusivamente para jugar dos personas de manera competitiva, fue a finales de los 70 con el *Space Invaders* (1978) y a principios de los 80 con el *Pac-Man* (1980) cuando se crearon los primeros videojuegos con sistemas capaces de generar *NPCs* y niveles con apariencia de autonomía. No obstante, su comportamiento se caracterizaba por ser predictivo (Lara-Cabrera et al., 2015), ya que cada movimiento en las partidas estaba establecido de antemano por la programación.

La industria del videojuego fue progresando y, con ella, la tecnología de las consolas y los ordenadores hasta llegar, en los noventa, a trabajar con los 32 y 64 bits en pantalla y procesadores y memorias capaces de soportar programas más complejos. Este nuevo hito permitió, en la década de los 90, recrear los primeros escenarios en tres dimensiones con el *Virtua Fighter* (1993), un videojuego que mostraba, por primera vez en el mundo recreativo, profundidad en la pantalla.

Por otra parte, se empezaron a desarrollar títulos de mayor envergadura y sofisticación, en los que el sistema ya no se comportaba solo a partir de una secuencia programada o reaccionando a comportamientos muy limitados del jugador, sino que empezaba a tener en cuenta sus movimientos y decisiones (Stanton, 2015). De esta forma, se siguió profundizando en los géneros de aventura y plataforma en las consolas con videojuegos como el *Crash Bandicoot* (1996) o el *The Legend of Zelda* (1998), en los que su complejidad volvió a las historias menos lineales y a los *NPCs* menos predictivos.

Mientras tanto, en los ordenadores se empezó a experimentar con géneros que aprovechaban al máximo las entradas de información del usuario: el desplazamiento y la selección rápida de elementos a través del ratón o la configuración de múltiples acciones en cada tecla o combinación de ellas. Ejemplos de ellos fueron los videojuegos de estrategia en tiempo real, como el *Age of Empires II* (1999) o el *Starcraft* (1998); los de simulación como el *Simcity* (1989) o el *Theme Hospital* (1997); o los *shooters* como *Wolfstein 3D* (1992) o el *Doom* (1993).



Imágenes 34 y 35. Starcraft (1998) y The Legend of Zelda (1998)

Además de la mejora evidente de los gráficos, la información que ofrecían los videojuegos en esta década se volvió mucho más compleja: cualquier título de estrategia mostraba un mapa donde se reflejaba la posición de todas las unidades visibles del usuario, los comandos de acción de las unidades y sus estadísticas. Por otra parte, títulos del género *RPG* como el *Zelda* (1998) solían mostrar la barra de vida del personaje, sus objetos y estadísticas y, en ocasiones, el mapa del mundo virtual.

Este desarrollo no se ha detenido y los ordenadores y las videoconsolas siguen experimentando constantemente una evolución progresiva que ha permitido aumentar la calidad y profundidad de los mundos desarrollados dentro de ellos. En la actualidad, se pueden controlar personajes caracterizados con todo lujo de detalles y con unas posibilidades de movimiento que no se concebían hace apenas treinta años: personalización de su apariencia, control total de su cuerpo, interacción compleja con los *NPCs* a través de diálogos y acciones...

Asimismo, una de las principales metas de los desarrolladores ha sido explotar el apartado gráfico, ya que se concebía como uno de los elementos que más problemas había dado en cuestiones de verosimilitud, puesto que dificultaban la inmersión del usuario en el juego (comparar imágenes 36 y 37). No obstante, superado este problema, en la actualidad muchas compañías han vuelto al concepto de videojuego con gráficos en 2D o menos *realistas* en los que se haga patente la idea de *mundo imaginario* a los que transportar a los jugadores y, de esta manera, conectar directamente con su imaginación (Rogers, 2019).

Como se ha mencionado, los sistemas de juego y la programación han experimentado una evolución que los ha convertido en sistemas muy complejos: los personajes, entornos y el desarrollo de los mundos virtuales se han vuelto impredecibles y con una máquina capaz de mantener, en ocasiones, conversaciones con los usuarios de maneras muy diversas, evaluando las acciones pasadas y futuras

Capítulo 4. Los videojuegos

de los jugadores y ajustándose a su comportamiento. Esto ha llevado a que la información y los mensajes que la máquina expone haya seguido complicándose y empleando más espacio en la interfaz, llegando a ocupar en ocasiones gran parte de la pantalla o teniendo que dividir la información en *menús* accesibles solo desde la pausa del juego (ver imagen 30).



Imágenes 36 y 37. Cloud de Final Fantasy VII de 1997 vs. 2020



Imagen 38. Menú de pausa de The Witcher III (2016)

En resumen, el nacimiento y el desarrollo de los videojuegos ha experimentado grandes cambios en los que se ha pasado de pantallas que mostraban solo los elementos indispensables para la mecánica del juego y su jugabilidad, como sucedía en el *Pong* (1972), a mundos en los que cada detalle cuenta para llevar más lejos la experiencia de los jugadores dentro del universo digital.

Asimismo, estas mecánicas fueron evolucionando también en el apartado multijugador. En sus inicios, los videojuegos solo enfrentaban a los jugadores en partidas de corta duración, como en el *Pong* (1972); y, en muchas ocasiones, por turnos en los que se comparaba la puntuación de los jugadores, como sucedía, por ejemplo, en el *Pac-Man* (1980) o el *Lady Bug* (1981). Más adelante, se empezaron a crear los primeros juegos cooperativos, en los que dos usuarios recorrían los niveles al mismo tiempo, como *Captain Commando* (1991) o *Knights of the round* (1991). Este hecho marco un hito en la comunicación entre los jugadores, ya que las conversaciones que se mantenían en el marco de una partida se enriquecieron: los comentarios no solo se

dirigían a comentar aspectos negativos o positivos de las jugadas, sino que se comentaban estrategias, se avisaban de peligros y objetos entre otras posibilidades⁵⁸.

La interacción, por tanto, se ha ido volviendo también más compleja hasta convertirse muchas veces en poco accesible para las personas ajenas a un tipo de videojuego o para los novatos. Las partidas entre gente inexperta cuentan con un aspecto divertido y de pasatiempo que poco a poco van perdiendo los jugadores más experimentados hasta prácticamente desaparecer en las ligas profesionales de videojuegos:

Playing against the computer is nothing compared to playing against someone else. And when you are playing at the very beginning when you don't know that much, it's really fun and everyone's laughing and all that kind of stuff but as soon as you start gathering skill, you start gaining a lot of skill, it starts to get more serious and it's more rewarding. (Taylor, 2012: 6)

En la actualidad, incluso, esta especialización se ha desarrollado hasta el punto de crear vocabularios específicos de cada género, creados con la finalidad de dar cuenta de las realidades y fenómenos que solo existen dentro del mundo virtual de una clase de videojuego. Una muestra de ello se observa en los siguientes fragmentos de conversación de una partida de *League of Legends*, en los que se emplean términos como *tanquea* (acción de defender), *q* (habilidad que se utiliza con esa letra del teclado) o *skillshot*⁵⁹ (ataque realizado con una habilidad):

(51) V-I – 35:40⁶⁰

B: vamos Alma tanquea↑ (RISAS)

S: sí claro espérate↑ [(RISAS)]

B: [(RISAS)]

(52) V-I – 8:38

A: ya ya gracias→

B_acciones: **deja de atacar y vuelve a su línea**

D_acciones: **deja de atacar y vuelve a su línea**

C: ¡bua!↑/ la Lux ha empezado con q / y encima ha fallao / una skillshot ahí que lo flipaas↓

⁵⁸ En muchas ocasiones, la comunicación que se establece en el contexto de una partida parece guardar relación, por ejemplo, con el contexto bélico: los jugadores se avisan de peligros inminentes, objetos que pueden recogerse o acciones más recomendables a seguir. Incluso se han llegado a desarrollar papeles específicos en los juegos cooperativos en los que cada jugador asume un papel que, en muchas ocasiones, están asociados con una mayor o menor jerarquía dentro de la partida.

⁵⁹ Este vocabulario se ha desarrollado, principalmente, en inglés; razón por la que muchos términos proceden de este idioma.

⁶⁰ S lleva un personaje que no aguanta el daño ni es defensivo.

Capítulo 4. Los videojuegos

Sin embargo, la expansión masiva de los videojuegos multijugador estuvo vinculada con el desarrollo de Internet. Gracias a él se posibilitó la conexión entre jugadores a lo largo del mundo, creando incluso ligas y campeonatos que, hoy en día, se han convertido en fenómenos de masas semejantes al fútbol o el baloncesto con partidas multijugador disputadas por jugadores o equipos de *e-sports* (*electronic sports*) famosos.

2. Los videojuegos en línea y los *e-sports*

El origen de las competiciones de videojuegos, precursoras del desarrollo de los videojuegos en línea, parte un par de décadas antes de que Internet empezara a expandirse. En 1972 se celebró el primer torneo de videojuegos en Stanford con el *Spacewar!* (1962) limitado a usuarios de la universidad. Pocos años después, en 1978, *Taito Corporation's* creó el primer campeonato nacional de videojuegos con el *Space Invaders* (1978) como protagonista (Rogers, 2019: 31). Pero fue en los 80, cuando la cultura de los recreativos se había asentado, cuando se volvieron verdaderos fenómenos de masas (ibid., 2019: 32) y se fueron celebrando encuentros y torneos anualmente.

Al mismo tiempo, el progresivo desarrollo y popularización de la red e Internet se aprovechó también para *conectar* a los usuarios a través de videojuegos más allá de un mismo dispositivo y, posteriormente, de un mismo espacio físico. En la década de los setenta se desarrolló uno de los primeros juegos multiusuario: el *Dungeon and Dragons* (1974), una versión del aclamado juego de rol (Stanton, 2015: 60-69; Rabin, 2010: 18) que permitiría la conexión entre ordenadores (en un mismo lugar aún) para jugar de manera simultánea a un mismo juego.

Sin embargo, la revolución llegaría con el nacimiento de la *World Wide Web* (*www*) en 1989 y de los navegadores en 1990. Estas nuevas herramientas se emplearon, en un principio, para acceder de manera sencilla a contenidos creados entorno a los videojuegos con el fin de promocionarlos, como *demos*⁶¹, imágenes o canciones. Poco tiempo después, se aprovechó la red para permitir la conexión entre los internautas con la finalidad de jugar también a grandes distancias. Además de estas razones, uno de los principales atractivos de estos nuevos *deportes* era que los enfrentamientos no tenían nada que ver con las capacidades físicas de las personas, sino que se competía a partir de la destreza que cada jugador presentaba en el dominio de la gran cantidad de acciones que cada videojuego ofrecía (Taylor, 2012).

Este hecho fue decisivo para lograr la expansión y popularización de esta clase de programas, que trajo como consecuencia que se empezaran a crear competiciones más serias, primero, a escala nacional y luego en el ámbito internacional. En 1996 se celebró la primera *QuakeCon* en Estados Unidos con ordenadores conectados a través

⁶¹ Fragmentos de un videojuego, normalmente del principio de la historia, que se dan o se pueden descargar gratuitamente con el propósito de promocionar el producto.

Capítulo 4. Los videojuegos

de tecnología LAN. Un año después, en Europa se constituía la *Deutsche Clanliga*, en la que se agrupaban torneos de diferentes videojuegos y que, en el año 2000, se convirtió en la *Electronic Sports League*; mientras que ese mismo año en Corea del Sur se celebraba el primer campeonato internacional de ciber-juegos (*World Cyber Games tournament*) (Stanton 2015: 268; Donovan, 2010); sentando las bases de lo que en la actualidad se conocen como *e-sports*.

Uno de los protagonistas más importantes de estos campeonatos iniciales, por ejemplo, fue el *Starcraft* (1998) (Donovan, 2010: 360; Stanton, 2015: 268-269), cuyo atractivo residía, tanto para jugadores como para espectadores, en el equilibrio entre «...three asymmetric races, tests a wide range of skills and has an enormously high skill ceiling» (Stanton, 2015: 269). En otras palabras, la posibilidad de enfrentarse a otras personas con un sistema justo y equitativo.

De este modo, las bases para el crecimiento de los *e-sports* estaba asentada: Internet permitía a una gran cantidad de gente conocerse y mantener contacto entre ellos, interesarse por un mismo videojuego y compartir la experiencia a distancia. Asimismo, la labor de las instituciones que se fueron creando, como las citadas anteriormente (*QuakeCon* y *Deutsche Clanliga*), se encargaron también de establecer reglas comunes para unificar las formas de jugar de manera que facilitara la interacción de los usuarios ya fuera en partidas *amateur* o competitivas (Summerley, 2020).

Uno de los requisitos para facilitar la jugabilidad e interacción de los usuarios fue la de proporcionar formas de comunicación dentro de las fronteras del videojuego. Como se ha mencionado, el género 2.0. más factible y que menos problemas suele provocar por la poca carga que supone para la red y para la propia plataforma es el *chat*, razón por la que desde el principio se seleccionó para acompañar las partidas multijugador en línea.



Imágenes 39 y 40. Consola de chat de Age of Empires II (2002) y Counter Strike (2000)

Sin embargo, el chat en ocasiones resultaba insuficiente para lograr una comunicación fluida, especialmente entre jugadores que pertenecían al mismo equipo, ya que era necesario detenerse de cualquier tarea que se estuviera realizando en el videojuego y escribir o leer; además de que podía llegar a estorbar la visión del campo de juego si se desplegaba por completo como se observa en las imágenes 39 y 40. Por esta razón, los usuarios solían apoyarse en servicios externos de voz como *Skype* o *Teamspeak* para suplir esta carencia, aunque esto restringía la comunicación a jugadores que se conocían previamente a la partida.

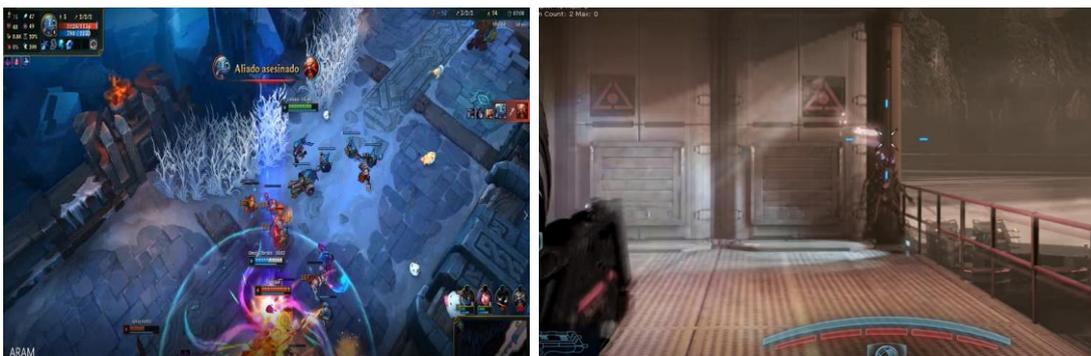
Frente a esta necesidad, poco a poco se fueron incluyendo dentro de los propios videojuegos servicios de transmisión de voz, especialmente entre integrantes de un mismo equipo o grupo, aunque en videojuegos de *MMORPG* también se facilitó para conversar con personas que se encontraran en la misma ubicación, como en el *World of Warcraft* (2004) a partir de 2017. Esta característica, no obstante, no fue sinónimo de fluidez en el habla como en una conversación interpersonal, sino que la comunicación quedó sujeta a los fines del videojuego creando, por ejemplo, momentos de silencio, como en cualquier tipo de interacción con un grado de transaccionalidad:

These gaps may also occur in face-to-face communication; they are very typical for situations such as driving a car, working together on a project, watching TV together, playing video games in a group etc. (cfr. Baldauf and Klemm, 1997; Ayaß 2012; Piirainen-Marsh, 2012). (Jucker et al., 2018: 93)

Otro rasgo que casi todos los videojuegos en línea suelen compartir es la importancia de la información accesible durante el desarrollo de las partidas. Al tratarse de usuarios que están conectados a distancia y que en algunos videojuegos no pueden ver lo mismo a la vez; el sistema tiene que actuar de *comentarista* y *juez*⁶². Por esta razón, las pantallas de los usuarios ofrecen la misma información y emisión de mensajes con la finalidad de unificar la visión de los usuarios (imagen 41), hecho que no sucede en los videojuegos de un jugador (imagen 42) o multijugador con una misma pantalla (imagen 43).

⁶² El papel de la máquina se ha ido volviendo cada vez más complejo, llegando, incluso, a trascender su función informativa. Por ejemplo, existen ocasiones de empate en las que la máquina debe decidir y anunciar quién es el ganador de un encuentro.

Capítulo 4. Los videojuegos



Imágenes 41 y 42. Videojuego online (League of Legends [2009]) anunciando muerte de un personaje y videojuego de un jugador (Mass Effect 3 [2012]) sin anunciar muerte de un personaje



Imagen 43. Videojuego multijugador en el que se comparte la misma pantalla (Dragon Ball Z: Budokai 3 [2004])

En la comunicación entre humanos un oyente solo necesita una pequeña fracción de su enunciado para presuponer cómo puede reaccionar a la emisión del hablante inicial (Schegloff, 1999 y 2006; Levinson, 2013). Es decir, estas acciones son parcialmente predichas o supuestas por el oyente mientras el enunciado del hablante está en marcha, ya que necesita de un determinado tiempo para crear la reacción, razón por la que los silencios no son muy extensos (ibid., 2013; Levinson y Torreira, 2015):

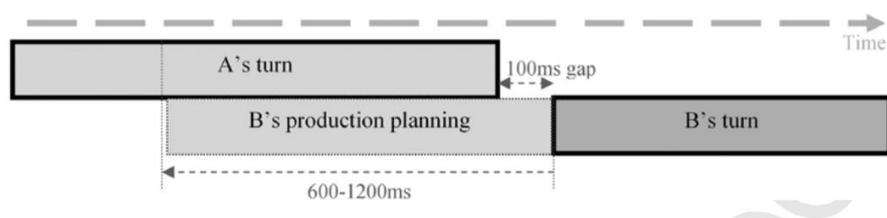


Imagen 44. Proceso de comprensión y producción durante un solapamiento en la conversación (Levinson, 2013: 102)

Esto guarda relación con en el mundo de los videojuegos, en los que el sistema también genera emisiones (normalmente, programados de antemano) que anuncian o ratifican los sucesos más relevantes que se desarrollan durante la partida (Badia, en prensa). Tomando en cuenta el proceso de comprensión y producción de Levinson (2013)

de la imagen anterior y dado que los enunciados del sistema de juego son un inventario preestablecido de frases, los jugadores más experimentados aprenden estos patrones y pueden anticipar el final de los enunciados emitidos por la máquina, incluso con más éxito de lo que harían con un enunciado emitido por un humano. Por este motivo, en algunas ocasiones solo necesitan una fracción de segundo para entender qué ha sucedido y reaccionar a la información de la máquina:

(53) V-I – 28:55

S_acciones: **mata a Talon**

SJ: ha mu[erto] [un enemigo]

S: [ole]

C: [ahí] estáá bien ahí↓

En resumen, se reaccione de manera secuencial o anticipando parte del contenido, el papel de la máquina en los videojuegos no se limita solo a mostrar la información de la partida o de los jugadores, sino que puede ejercer influencia en la interacción de los participantes. El discurso, por lo tanto, se construye también gracias a las aportaciones del sistema (ver apartado 3.1.).

Por último, cabe destacar que existe una amplia variedad de géneros de videojuegos que, en la actualidad, cuentan con su espacio en la red. En la tabla siguiente se muestra de manera sintetizada las características de aquellos que se consideran más relevantes para la investigación, bien porque son precursores del género objetivo (el *MOBA*), como los *Shooters*, los *MMORPG* y los juegos de estrategia en tiempo real; bien por su importancia y fama en Internet, como los juegos de coleccionables o de simulación deportiva.

Tipo de videojuego	Características generales	Rasgos lingüísticamente relevantes
Shooter (<i>Call of Duty</i> [2003])	<ul style="list-style-type: none"> - Cámara en primera persona - Temática bélica - Control de un personaje - Objetivo: destruir al enemigo o capturar sus posesiones 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego individual + por equipos - Estadísticas de muertes e información de la partida (tiempo de juego) - Chat y voz
Juegos de coleccionables (<i>Clash Royal</i> [2016])	<ul style="list-style-type: none"> - Visión general del espacio - Temática variable - Control de diversos elementos del juego - Objetivo: conseguir todos los elementos coleccionables 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego individual o por equipos (-) - Información de la partida - Chat (inventario reducido)
Estrategia en tiempo real (<i>Starcraft</i> [1998])	<ul style="list-style-type: none"> - Visión de <i>dios</i>⁶³ - Temática bélica - Control de múltiples personajes (de forma simultánea) - Objetivo: destruir al enemigo o capturar sus posesiones 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego individual (+) o por equipos - Puntuaciones de jugadores, estado de recursos e información de la partida - Chat
Simulación deportiva (<i>NBA 2K20</i> [2019])	<ul style="list-style-type: none"> - Cámara lateral e inclinada - Temática deportiva - Control de múltiples personajes (una cada vez) - Objetivo: ganar partidos 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego individual - Estadísticas e información del encuentro - Chat (-) y voz (-)
MMORPG⁶⁴ (<i>World of Warcraft</i> [2004])	<ul style="list-style-type: none"> - Cámara en 3.^a persona - Temática variable (bélica) - Control de un personaje (directo) - Objetivo: vencer a los enemigos y desarrollar al personaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego individual + por equipos - Estadísticas del personaje e información del entorno - Chat (+) y voz (-)
MOBA (<i>League of Legends</i> [2009])	<ul style="list-style-type: none"> - Cámara en 3.^a persona (elevada) - Temática bélica - Control de un personaje (indirecto) - Objetivo: destruir la base enemiga 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego por equipos - Estadísticas del personaje e información de la partida - Chat (-) y voz (+)

Tabla 14. Resumen de las características de los videojuegos en línea

A partir de los rasgos enunciados en la tabla anterior es posible observar qué comparte los videojuegos MOBA con otros géneros. En primer lugar, cabe destacar que los videojuegos en línea comparten la característica de conectar a jugadores que no comparten el mismo espacio físico dentro de un mismo mundo virtual sea cual sea su tipología. Sin embargo, el modo de organizar a sus jugadores será uno de los elementos más importantes en tanto cuanto al tipo de comunicación que se dé dentro

⁶³ Referencia a la cámara que permite ver el mapa de juego desde arriba, aunque no de manera completa, como si se tratara de una grúa o dron que pudiera desplazarse libremente por el espacio de juego. Este tipo de visión se emplea, especialmente, en los juegos de estrategia porque facilita el control de múltiples personajes, unidades y elementos en general al mismo tiempo.

⁶⁴ Como curiosidad, existen un tipo de MMORPG, como *Habbo* (2000), *Second Life* (2003) o el *GTA Online* (2013), en los que no existe un objetivo concreto para los usuarios que pueden moverse, interactuar y ejecutar acciones libremente, de manera que «...there are no tasks or objectives for the residents, who are free to pursue their own interests, to interact with other residents, organise events...» (Jucker et al., 2018: 93)

de sus fronteras: mientras que existen videojuegos de corte cooperativo que facilitan la comunicación entre los miembros de un mismo equipo, como en los MMORPG, los MOBA o los *shooters*; otros están diseñados para la competitividad y no cuentan o no se emplean de manera frecuente las herramientas comunicativas, como sucede en los juegos de simulación deportiva, de coleccionables o de estrategia en tiempo real.

En segundo lugar, cabe tener en cuenta que los *MOBA* son un género relativamente nuevo (el primer videojuego de este tipo se lanzó en 2009; el *League of Legends*⁶⁵) que nace a partir de la confluencia de tres de los géneros expuestos en la tabla anterior. Primero, los *MOBA* se vieron influenciados por los *shooters*, ya que fue en estos donde nació la mecánica de juntar a los jugadores en dos o más equipos y enfrentarlos entre sí. Asimismo, también guardan relación con los *MMORPG*, videojuegos de mundo abierto en los que se controla a un personaje que cuenta con distintas habilidades, poderes y estadísticas; además de un sistema de obtención de experiencia y niveles basado en el cumplimiento de objetivos, destrucción de estructuras o asesinato de enemigos; al igual que sucede en el *League of Legends* (2009).

Por último, los *MOBA* cuentan con una visión en tercera persona, aunque elevada, que recuerda a los juegos de estrategia. Este rasgo muestra el espacio alrededor del personaje controlado en una visión de 360° que facilita un mayor control de la situación. Asimismo, el objetivo de destruir las bases parte también de la mecánica de esta clase de videojuegos, en las que los jugadores creaban estructuras para generar recursos y unidades y debían destruir las del contrario para lograr la victoria.

En conclusión, el desarrollo y evolución de los videojuegos ha hecho que la información mostrada a los jugadores y las mecánicas de juego se hayan vuelto, poco a poco, más complejas; un hecho que, además, ha afectado al tipo de comunicación e interacción que se da entre los usuarios. Se ha pasado de una interfaz sencilla con juegos con movimientos y acciones sencillas a la recreación de nuevos universos llenos de detalles y posibilidades en los que los jugadores no solo viven historias o se enfrentan entre sí, sino que pueden colaborar para lograr sus objetivos. El *MOBA*, por su parte, es uno de esos géneros en los que se promueve la cooperación entre sus

⁶⁵ En 2003 se creó un escenario personalizado para el *Warcraft III* (2002), conocida como *DOTA* (2003), que permitía a dos equipos enfrentarse uno contra el otro para destruir sus respectivas bases. No obstante, no solo se controlaba a un personaje, sino a toda una facción.

Capítulo 4. Los videojuegos

jugadores ya que los organiza en equipos, se conozcan de antemano o no, que compartan el mismo objetivo: destruir la base de los enemigos. Esta situación provoca que el juego no se pueda desarrollar de manera individual o con alguna emisión aislada que solo valore los sucesos que se están llevando a cabo, sino que de alguna manera promoverá una relación más dinámica y fluida entre los usuarios.

Dado que la comunicación está en la base de cualquier género de videojuego, sea entre los usuarios o con el sistema, es posible observar las distintas formas que esta toma en cada uno de ellos, de manera que puedan estudiarse con el fin de establecer semejanzas y diferencias. El siguiente apartado se va a dedicar a establecer una propuesta de clasificación de los distintos tipos de comunicación que pueden encontrarse de acuerdo con las características de cada videojuego con el fin de observar dónde se sitúa el objeto de estudio de esta investigación.

3. La comunicación en los videojuegos

En el capítulo anterior se ha ofrecido una panorámica general de la evolución de Internet y de los géneros discursivos vinculados a la red. Como se ha visto, la gran mayoría de ellos se deben analizar desde una perspectiva multimodal (Herring, 2017), ya que suelen ofrecer a los usuarios múltiples canales y formas de comunicarse que van desde el simple texto de los chats hasta el envío de imagen y sonido en directo a través de las videollamadas.

Esta es la situación que también presentan los videojuegos, ya que en ellos confluyen no solo lo que los hablantes dicen y hacen en sus vidas reales, sino también aquello que hacen dentro del entorno virtual mediante sus *alter ego* (los avatares) y la información accesible desde su interfaz. Asimismo, la máquina también cobra relevancia dentro del discurso, puesto que es la encargada de hacer hablar y mover *NPCs* y de informar de las estadísticas y sucesos que se van desarrollando a lo largo de las partidas.

No obstante, como se ha expuesto en los apartados anteriores a través del desarrollo histórico de los videojuegos y de su vinculación con la red, cabe destacar que no todos se estructuran u ofrecen el mismo tipo de información a los usuarios, pues dependerán del género, su finalidad y el tipo de jugabilidad que ofrecen. Por esta razón, más allá de las diferencias técnicas de cada uno, los juegos pueden agruparse en tres grandes grupos de acuerdo con sus características comunicativas (tanto de los usuarios como de la máquina):

Tipo de comunicación	Rasgos	Ejemplos
Particular	<ul style="list-style-type: none"> - El sistema ofrece solo información relativa al usuario - No se muestran estadísticas generales de la partida en la pantalla de juego - La pantalla es individual para cada usuario - Interacción nula, con el sistema o narrativa (retransmisión de videojuegos) 	<p>Shooters offline:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Mass Effect</i> (2007) - <i>Halo</i> (2000) <p>RPGs:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Skyrim</i> (2011) - <i>The Witcher III</i> (2016) <p>Estrategia en tiempo real:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Evil Genius 2</i> (2021) - <i>Faraón</i> (1999) - <i>Starcraft</i> (1998)
Global	<ul style="list-style-type: none"> - El sistema ofrece solo información general de la partida - No se ofrece información individual - La pantalla se comparte entre los usuarios - Interacción competitiva (se comentan jugadas o se increpa al contrincante) o narrativa (retransmisión de videojuegos) 	<p>Simulación deportiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Fifa 21</i> (2020) - <i>NBA 2K20</i> (2019) <p>Videojuegos de lucha:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Street Fighter</i> (1987) - <i>Tekken 7</i> (2015) - <i>Mortal Combat XI</i> (2020)
Mixta	<ul style="list-style-type: none"> - El sistema ofrece información general de la partida e individual - La pantalla es individual - Interacción grupal, competitiva y narrativa 	<p>Shooters online:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Team Fortress 2</i> (2007) - <i>Call of Duty 2</i> (2005) <p>MOBA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>League of Legends</i> (2009) - <i>Heroes of the Storm</i> (2013) <p>MMORPG:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>World of Warcraft</i> (2004) - <i>Eve Online</i> (2003)

Tabla 15. Agrupación de videojuegos según el tipo de comunicación

En los siguientes apartados se expondrán de manera detallada las características de cada uno de los tipos de comunicación mostrados en la tabla anterior: los *particulares*, los *globales* y los *mixtos*. Su ordenación obedece al rasgo comunicativo que mayor diferencia presenta entre cada uno de ellos; el tipo de interacción entre los usuarios, desde una prácticamente inexistente con los primeros (dado que suelen ser videojuegos individuales), pasando por una fragmentada y prácticamente inconexa (los juegos que solo enfrentan a los usuarios) hasta una dinámica más fluida (aquellos que los obligan a cooperar).

3.1. LOS VIDEOJUEGOS DE COMUNICACIÓN PARTICULAR

Los *videojuegos de comunicación particular* son aquellos que, principalmente, se juegan de manera individual y se centran en ofrecer una experiencia *única* a cada usuario. La información accesible para el jugador se limita, generalmente, a la que hace referencia al avatar/grupo que controla: sus estadísticas, habilidades y/o comunicaciones (los diálogos que entabla con otros personajes). Asimismo, no se ofrece información general de la partida, al menos, en la pantalla principal, como el tiempo de juego o las estadísticas de otros jugadores.



Imágenes 45 y 46. Captura de pantalla de Prince of Persia: Warrior Within (2008) y Skyrim (2011)

En la imagen (45) se puede observar la captura de un título de plataformas en el que se pueden identificar distintos elementos informativos: en la parte superior izquierda se sitúa un panel circular con la vida y las habilidades restantes del personaje, mientras que la barra inferior muestra el estado de salud del enemigo. Por su parte, la imagen 46 presenta una distribución similar de la información; puesto que la pantalla del jugador también expone el estado de salud del avatar, su fuerza y objetos en la parte inferior de la pantalla, además del mapa de juego (en este caso reducido a una brújula con la posición de los objetivos) en la parte superior. En ambos casos, lo que se prima es que la experiencia del jugador sea inmersiva y no se vea distorsionada o afectada por elementos que no estén relacionados directamente con el transcurso de la narración o acción del videojuego.



Imagen 47. Captura de pantalla de Deus Ex: Mankind Divided (2016)

Este tipo de videojuegos suelen jugarse de manera individual, razón por la que la interacción entre los usuarios suele ser inexistente⁶⁶ puesto que no es necesaria ni para el desarrollo de la partida ni para confrontar visiones entre dos contrincantes, además del hecho de que estos videojuegos suelen jugarse fuera de la red. No obstante, sí que existe la posibilidad de interacción, aunque no con otros hablantes, sino con la máquina; que va más allá de la propia jugabilidad: muchos de ellos permiten al jugador dialogar con los *NPCs* a través de un sistema de elección múltiple⁶⁷, a pesar de estar limitado como se observa en la imagen 41.

En estos la polifonía de voces⁶⁸ se hace tangible, puesto que el sujeto que escoge qué decir no es el mismo que el que pronuncia el enunciado ni tampoco es el mismo que el que experimenta las consecuencias psicológicas del discurso. En el mundo digital, el jugador decide y el avatar actúa, mientras ambos comparten la carga psicológica del discurso. No obstante, y en términos de la teoría de la polifonía de Ducrot (1982; 1983; Anscombe, 2009) (ver 4.2. del capítulo 2), lambda (λ) se vincularía tanto con la representación lingüística del jugador como la del avatar, ya que las elecciones de los enunciados reflejan el conjunto de sus discursos y su historias. Por el contrario, el ser del

⁶⁶ En esta tesis no se va a tener en cuenta la posibilidad de la interacción de un jugador con otras personas por medio de la retransmisión de contenido, ya que los espectadores no están involucrados directamente con la acción de la partida.

⁶⁷ Existen videojuegos centrados en la acción narrativa que llevan esta interacción un paso más allá y que ofrecen muchas más opciones de diálogo, aunque sigan siendo limitadas, que solo se desbloquean si el jugador realiza determinadas tareas o acciones. Es el caso, por ejemplo, del *Detroit: Become Human* (2018), del *Life is Strange* (2015) o, en menor medida, del *Mass Effect* (2007).

⁶⁸ Sobre la noción de polifonía se han ajustado las nociones de Ducrot (1982 y 1983; Anscombe, 2009), en las que, de manera general, se expone que en el discurso se pueden encontrar distintas voces que no corresponde necesariamente con el responsable *real* de la emisión, sino a las distintas construcciones y representaciones mentales que pueden hacerse de este. Se ha resumido brevemente su teoría en el apartado 4.2. del segundo capítulo de esta tesis.

discurso (L) sería la representación del avatar en el nivel verbal, ya que este es el que se compromete con la actividad discursiva de los enunciados (ordena, pide, ruega, informa...).



Imagen 48. Captura de pantalla de Mass Effect 2 (2010): elección de diálogo

(54) Extraído de *Mass Effect 2* (2010). Misión: Expediente Arcángel⁶⁹

Garrus: He estado mejor / pero es bueno volver a ver una cara amiga / matar mercenarios es un trabajo difícil // especialmente si se hace solo

Shepard: ¿Qué has estado haciendo en Omega? (Elección del jugador)

Garrus: Me harté de la burocracia de la Ciudadela / creí que podía hacer más por mi cuenta

En el ejemplo, el jugador controla a un avatar durante un diálogo y puede decidir qué decirle al *NPC* como sujeto empírico, aunque el encargado de la producción del enunciado será el avatar. Sin embargo, serán los dos, el usuario y su personaje, los que experimenten los efectos del discurso en el nivel psicológico, dado que al jugador le pueden afectar las emociones y verse representado o no en lo que el avatar dice, mientras que el avatar que controla, en el plano discursivo, es el responsable de realizar la pregunta y, por lo tanto, el que recibirá las consecuencias físicas de tal enunciado.

Esta situación propicia cierta identificación entre el jugador y su personaje, dado que el primero necesita representarse la historia, características y, en definitiva, los posibles pensamientos del segundo para lograr que su comunicación sea efectiva, ya sea esta dirigida a otros personajes o a otros usuarios en videojuegos multijugador. Así, en el capítulo 2 se expuso una posible correspondencia entre las diferentes entidades involucradas en el discurso según la teoría de la polifonía que se vuelve a traer, pero aplicada al ejemplo 54:

⁶⁹ El diálogo se ha traducido.

	Entidades	Característica	Representación en el Videojuego
	Sujeto empírico	Enunciador real	Jugador
Omnilocutor	L	Representación verbal del ser del mundo, responsable de la enunciación	Jugador + Shepard
	Lambda	Representación lingüística del enunciador no responsable de la enunciación	Shepard

Tabla 16. Representación de la polifonía de voces en el videojuego aplicado al ejemplo 56

Por lo tanto, el discurso que se construya en un videojuego se verá influenciado por la unión de la perspectiva del hablante con la del personaje que controle, de manera que su percepción del contexto se vea afectada tanto por su realidad como por las circunstancias de la partida. Esto tendrá su reflejo en el uso que hagan, por ejemplo, de la deixis, puesto que cada vez que una intervención se refiera a alguna cuestión del juego, tomarán como referencia el espacio digital, como hace C en el siguiente fragmento con el uso de *aquí*:

(55) V-vi – 9:51

D: ¿pero el Lee va a venir o cómo está la cosa?↓ [es que noo→]

C: [el Lee] es que↓ / Tengo al Lee
por aquí↓ / rondándome mira / el Lee dónde va

En resumen, esta clase de videojuegos en los que el jugador se identifica con un único personaje (o limitado repertorio) se caracteriza por dos elementos: 1) mostrar una interfaz destinada a ofrecer la información necesaria al usuario para interactuar a través de su avatar y 2) desarrollar una mecánica en la que las barreras entre ambos se difuminen, bien a través de las acciones posibles (movimientos, gestos, vestuario, ataques...) o bien a través de los diálogos que mantiene con otros *NPC*; permitan a la persona elegir lo que se dice o ser solo espectadora. Esta característica, la carga identificativa entre jugador y personaje, se va a mantener en los otros dos tipos de comunicación en los videojuegos, aunque va a tomar formas distintas, ya que en los otros se involucran ya no solo la interacción con otros personajes controlados por el sistema, sino también con otros usuarios.

3.2. LOS VIDEOJUEGOS DE COMUNICACIÓN GLOBAL

La principal característica que puede destacarse de los *videojuegos de comunicación global* es que todos los usuarios acceden a la misma información al mismo tiempo durante el desarrollo de las partidas⁷⁰ e, incluso, comparten la misma visión (*cámara*) o pantalla. Estos juegos son los multijugadores más clásicos, que enfrentan a dos o más personas en espacios virtuales *reducidos* (como, por ejemplo, un estadio) en los que la acción se concentra en un punto. Por ejemplo, los juegos de simulación de fútbol (imagen 50), baloncesto o tenis, la pantalla muestra por defecto un plano general del *estadio* que se mueve de acuerdo con el movimiento de la pelota. Otro ejemplo lo constituyen los simuladores de combate (imagen 49), en los que la perspectiva muestra a los personajes enfrentados y se acerca acorde con la distancia de estos.

Asimismo, el sistema ofrece estadísticas generales del juego o de los avatares que cada jugador controla, ya que estos cuentan con el mismo tipo de jugabilidad y habilidades y, en caso de que difieran, se mantienen ocultas. Es otras palabras, los usuarios no cuentan con una visión que enfoque de manera exclusiva a su personaje o se muestren sus datos de manera individual, sino que comparten siempre una misma interfaz. De esta forma, la información global de las partidas es accesible a todos los usuarios al mismo tiempo, independientemente de que estos compartan la misma pantalla (estén jugando en el mismo espacio físico) o no (estén haciéndolo *en línea*).



Imágenes 49 y 50. Capturas de pantalla de Mortal Kombat XI (2019) y Fifa 20 (2019)

En las imágenes anteriores se muestran dos ejemplos de videojuegos de lucha y de simulación deportiva en los que los jugadores, aunque no compartan la misma pantalla física y estén conectados a través de dispositivos diferentes, la cámara de juego enfoca la misma situación para todos. La razón para esta configuración es que esta clase de juegos enfrentan a dos o más jugadores simultáneamente, razón por la que es necesario igualar

⁷⁰ Las pantallas previas a la partida pueden ser diferentes, pero no afectan al desarrollo como tal del enfrentamiento.

las condiciones de todos los participantes. La información visible es la misma para todos: por un lado, los videojuegos de lucha (imagen 43) mostrarán el estado de salud de los avatares (en la parte superior) y la carga de la habilidad espacial (en las dos esquinas inferiores de la pantalla). Por otro, los juegos de simulación deportiva (imagen 44) muestran el marcador del partido y el tiempo restante (en la esquina superior izquierda), información relativa al jugador que se controla (en el borde inferior de la pantalla) y un pequeño mapa con la situación de todos los jugadores (en el centro inferior).

Debido a que los usuarios comparten la información, acción y el espacio de juego, se genera una interacción lingüística activa entre ellos. La situación ya no se representa por un jugador en solitario (a veces cooperativo) que está inmerso en una narrativa, sino por dos o más contrincantes que pueden comentar ciertas jugadas o sucesos durante los enfrentamientos, pero sin intención cooperativa (no pretenden ayudarse).

Se trata, por tanto, de un discurso competitivo en el que el sistema tiende a ser equitativo con los jugadores involucrados, de manera que hay unos datos contextuales explícitos que se comparten por ambos y que les ayuda de manera indistinta a conseguir su objetivo opuesto pero común: ganar la partida. Los usuarios, entonces, construirán sus intervenciones sobre esta información compartida, además del rol, rasgos o mecánica de los personajes que controlen. En consecuencia, la identificación entre persona y avatar será menor que en el anterior tipo de videojuego que se ha presentado (el *particular*), dado que no existe una vinculación individual a partir de la interfaz: los usuarios no cuentan con una visión que enfoque de manera exclusiva a su personaje o muestre sus datos de manera individual, sino que lo comparten todo.

Este hecho provoca que los jugadores se sientan parte de un mismo espacio, en este caso virtual: su visión comparte siempre el mismo tipo de interfaz y sus avatares están casi siempre presentes en pantalla. Por esta razón, la construcción de sus discursos puede tener en cuenta tanto su situación *real* como *digital* que tendrá su reflejo, por ejemplo, en las referencias que pueden asociarse a los deícticos:

(56) *Fifa 2023 – Ibai vs AuronPlay – 2:08*

Ibai_acciones: **llega un jugador al área**

Ibai: Te vas, ahora sí / te vas ahora sí

Ibai_acciones: **pasa con un jugador el balón atrás**

Ibai: No tenía que haber pasado atrás / seré gilipollas

(57) Mortal Kombat XI – Vegeta777 vs Willyrex – 2:45

Vegeta777_acciones: **tira al suelo al personaje de Willyrex**

Willyrex: QUE me dejes levantarme SEÑOR

Vegeta777_acciones: **deja al personaje de Willyrex**

Vegeta777: eh / mira me levanto yoo / tontún // me- mira que me voy a levantar / igual te comes uno eh te comes- yy ¡¿qué haces?!↑

Willyrex: fuera de aquí / señor / es que de verdad

En (56) y (57) se han transcrito dos fragmentos de dos enfrentamientos entre *youtubers*, uno a través del *Fifa 2023* (2022), un videojuego de simulación deportiva; y otro del *Mortal Kombat XI* (2019), perteneciente al género *lucha*. En el primero de ellos uno de los participantes mantiene un diálogo monológico consigo mismo mediante sus acciones y sus enunciados, en el que está valorando una jugada que ha realizado a través de su personaje como si él fuera el responsable físico («no *tenía* que haber pasado atrás») de ejecutar la acción. Por su parte, en el segundo ejemplo uno de los avatares ha tirado al suelo a otro, un hecho que provoca las protestas del agredido (Willyrex) que las formula como si el suceso hubiera recaído sobre él y no sobre su personaje («que *me* dejes levantarme» / «fuera de *aquí*»).

En conclusión, esta modalidad de videojuegos introduce la posibilidad de comunicarse con otros usuarios sobre una configuración que pretende equiparar su experiencia. Sobre este objetivo se construye una interfaz que muestra la misma clase de información y una cámara que no le dé ni más ni menos protagonismo a cualquiera de los jugadores involucrados. Sin embargo, existen un tipo de juegos que mezclan características tanto de esta clase como del anterior, ya que enfrentan a los usuarios, pero les obliga a cooperar desde la propia mecánica de las partidas.

3.3. LOS VIDEOJUEGOS DE COMUNICACIÓN MIXTA

Los *videojuegos de comunicación mixta*, a los que pertenecen el género *MOBA*, son aquellos en los que se entremezclan los dos tipos de configuración anterior, una general y otra individual. Su mecánica, normalmente, enfrenta a dos equipos para lograr un objetivo común (destruir o capturar una base, por ejemplo); hecho que lleva a los usuarios a no solo competir con los contrincantes, sino también a colaborar con su grupo. Por lo tanto, la interfaz es al mismo tiempo cooperativa y personal: por un lado, se comparte cierta información con el resto de los participantes relativa al contexto general del juego, por otro, se muestra de forma personal a cada usuario las estadísticas y habilidades referidas al avatar que se controla. Además, la cámara de juego también sigue

Capítulo 4. Los videojuegos

solo al personaje que cada usuario controla, aunque suele ser posible acceder a otros espacios de la partida mediante el *minimapa*.



Imágenes 51 y 52. Capturas de pantalla de League of Legends (2009) y Call of Duty 2 online (2005)

A semejanza de los videojuegos de comunicación *global*, cierta información es compartida por todos los usuarios para ofrecer las mismas condiciones de partida: el anuncio de sucesos importantes como una muerte aliada o enemiga, el recuento de muertes, experiencia y/o niveles; un minimapa con la posición de los elementos visibles de cada equipo, etc. Por otra parte, y en relación con los videojuegos de comunicación *particular*, algunos datos se mantienen individuales a cada jugador, ya que son relativos al estado y habilidades de su avatar, como la vida, los objetos y habilidades que posee o el estado de su conexión. Asimismo, la cámara mostrará por defecto la visión del personaje o de su entorno, puesto que esta clase de géneros suelen recrear espacios grandes en los que los participantes se distribuyen⁷¹; de manera que pueden ocurrir sucesos de los que algunos no sean partícipes o testigos e, incluso,

Por esta razón, en este contexto la interacción entre los usuarios parte de dos premisas diferentes: de una parte, el equipo necesita colaborar para conseguir la victoria y sus enunciados no estarán dirigidos solo a comentar jugadas, sino también a planificar estrategias que les sirvan para derrotar a sus enemigos más fácilmente (58) De otra, al existir datos a los que solo puede acceder un determinado usuario, la comunicación cobra aún más importancia, puesto que los miembros de un equipo tratarán de informarse de cualquier elemento que sea relevante para la partida (59).

⁷¹ Muchos de estos videojuegos suelen tener posiciones o roles asignados para cada uno de los miembros del equipo, de manera que cada uno suele localizarse casi siempre en una ubicación determinada en el mapa virtual.

(58) V-I – 15:11

C: Tengo ulti↓ / focus Lux→ / que es más [(squici)]↓

B: [ella está haciendo back]→

A: (CARRASPEO) // sí yo tengo ulti también→

(59) V-X – 24:45

C_acciones: **llega a bot**

C: ah que encima // están aquí todos / qué bien

B: no / el Amumu está colaborando en bot / ay en top

C: aayy / nice u

Además, los miembros de un mismo equipo suelen relacionarse por medio de servicios de voz externos o internos a las propias plataformas. Como consecuencia de esto, los jugadores tendrán cuatro canales por medio de los cuales pueden comunicarse: 1) el oral, 2) el escrito (mediante el chat), 3) icónica (las señales que permite hacer el propio juego) y 4) las acciones de sus personajes. Es decir, se trata de una situación comunicativa en la que, además de los datos y mensajes que emite el propio sistema, los usuarios pueden recibir información desde sitios diferentes y reaccionar a estos; creando una interacción compleja que debe estudiarse desde una perspectiva multimodal.

Del mismo modo que con los dos tipos de comunicación anterior, los participantes controlan a un personaje con el cual existe cierto grado de identificación, puesto que, entre otras razones, realizan acciones a través de este en un mundo que comparten con otros avatares. Cabe diferenciar que en los *videojuegos de comunicación particular* la escisión se producía por la interacción que el avatar tenía con otros *NPCs* frente a los *mixtos* donde la comunicación se puede establecer con otros usuarios que también controlan otros personajes de ese universo digital; al igual que en los *videojuegos de comunicación global*. Sin embargo, como ya se ha apuntado, en el primer tipo la relación de los participantes es cooperativa y los lleva a crear enunciados en los que, de nuevo, lambda se corresponde con la imagen de la persona real y el ser del discurso (L) se vincula con el avatar:

(60) V-I - 12:20

C_acciones: **se desplaza a la línea de D**

C: estoy ahí eh // ale va ves-te'n ves-te'n⁷²D: (CARRASPEO) ese ese⁷³ / (CARRASPEO) ah no / está aquí↓

⁷² En valenciano: «venga va, vete vete».

⁷³ Expresión usada para advertir que un enemigo no está en el campo de visión del jugador.

Por último, cabe destacar que la construcción de la identidad de los participantes durante el desarrollo de la partida está muy vinculada a su historia no solo real, sino a la vivida dentro del videojuego. Si se toma como ejemplo el *League of Legends* (2009), los jugadores deben escoger una de las cinco posiciones posibles (ver §4.2.) y un personaje que cuenta con unas características que lo hacen único en el contexto de juego. Esta elección *posiciona* al usuario y lo lleva a mantener una serie de «rights and duties with respect to what can legitimately be said and done by whom» (Harré, 2005: 186). Esto se vincula con la *historia* (Wu, 2018: 76) que todos los interlocutores le presuponen a un jugador por la posición que ha escogido que, finalmente, influenciará las prácticas discursivas llevadas a cabo dentro del mundo digital (ibid., 2018: 76). Por ejemplo, el jugador que escoge una posición de apoyo (*support*) no debe ser el encargado de asesinar a otros enemigos, sino de aturdirlos, estorbarlos y facilitarles la muerte a otros compañeros del equipo; razón por la que C y A resaltan lo extraño que resulta que B, que tiene este rol, haya realizado una triple muerte:

(61) V-II - 31:10

SJ: Asesinato doble [aliado]

B: [(RISAS)]

SJ: Asesina[to triple aliado]

C: [nene] / [tú cuando quieras dejas de matar→]

A: [madre mía la triple del support]

En resumen, el discurso que se genera en esta clase de videojuegos resulta interesante para su análisis porque sitúa a los interlocutores en un contexto en los que deben colaborar e interactuar para lograr su objetivo que es, en definitiva, ganar la partida. Estas características pueden observarse durante los encuentros del *League of Legends* (2009), dado que se trata de uno de los títulos *MOBA* con mayor número de usuarios y participación del mundo (ver §4.1.); de manera que sirve como representante tanto del género como de este tipo de comunicación. De este modo, recogiendo todo lo dicho anteriormente, queda abierta la posibilidad de realizar un estudio que tenga en cuenta todos aquellos aspectos que se han mencionado y que estén involucrados en la interacción de los jugadores: lo que se dice, lo que se hace, los mensajes e información que expone el sistema, la organización de cada equipo... Se trata, por tanto, de realizar un estudio que permita realizar una descripción de los elementos que identifican al discurso que se produce en este tipo de género de videojuegos y que sirva como base para compararlo con otros géneros discursivos.

4. Recapitulación: hacia una descripción de la comunicación en los videojuegos MOBA

A lo largo de este capítulo se han expuesto distintas características de los videojuegos: su desarrollo histórico, la evolución de sus mecánicas, la distribución e la información en las pantallas, su relación con Internet, etc., elementos que, posteriormente, se han empleado para describir el tipo de interacción que se da y ofrecer una primera propuesta que clasifique los distintos tipos de comunicación que pueden encontrarse en sus fronteras. Con ello, se ha tratado de dar un marco sobre el que situar el objeto de estudio de esta investigación, los videojuegos *MOBA*, de manera que pueda ponerse en relación con otros títulos de su tipología y observar las diferencias con otros géneros.

A partir de esta información, este apartado se va a dedicar a realizar una síntesis de los diferentes aspectos mencionados en relación con este género de videojuegos. Para ello, se describirá brevemente las características y funcionamiento del título escogido, el *League of Legends* (2009), para, posteriormente, exponer qué semejanzas y diferencias presenta desde una perspectiva teórica tanto con la conversación (cfr. capítulo 2) como con otros discursos mediados por ordenador, especialmente con otros géneros de videojuegos.

4.1. FUNCIONAMIENTO DEL LEAGUE OF LEGENDS (2009)

Como representante de este género se ha escogido el *League of Legends* (2009); del que se han realizados distintas grabaciones con diferentes composiciones de equipo y en distintos modos de juego (ver apartado 3.2. del capítulo 7). Su elección se debe a dos razones: en primer lugar, se trata de uno de los títulos de esta clase con más jugadores activos, ya que cuenta con más de 150 millones de usuarios activos al mes; una cifra muy por encima de otros como *DOTA 2* (2013) con unos seiscientos mil jugadores o el *Heroes of the Storm* (2015), con dos millones de jugadores. La segunda razón tiene que ver con el funcionamiento de esta clase de videojuegos, puesto que, como se ha expuesto en el apartado anterior, su mecánica requiere de la comunicación entre los participantes.

two teams of five champions [...] against each other, all controlled by players, on a large map bisected with three lanes between each team's home base. Both teams have a small army of AI monsters [...] who will push forwards, and a series of defensive towers on their half of the lane. The goal is to destroy the enemy team's base, but the game is to level up your champion as fast as possible by landing and killing blow on enemy creeps and, if possible, enemy champion – which grants experience and gold (Stanton, 2015: 273).



Imagen 53. Mapa del League of Legends (2009)

Este es precisamente el funcionamiento básico del videojuego League of Legends (conocido también por *LoL*), cuyo mapa se puede observar en la imagen 47. En este modo de juego, conocido como *clásico* o *reclutamiento*, los miembros de un equipo se distribuyen en distintas posiciones predefinidas por la propia mecánica del juego de las otras líneas. Asimismo, existe otro modo de juego con reglas diferentes que también es muy común entre los jugadores, especialmente por la brevedad de sus partidas y su menor complejidad. Esta mayor sencillez se basa en el cambio de mapa de juego (ver imagen 48), ya que este se compone solo de un único carril por el que todos los jugadores de los dos equipos pueden moverse. Por esta razón, no existen posiciones predefinidas y el enfrentamiento se da, de entrada, entre todos los miembros de cada equipo.

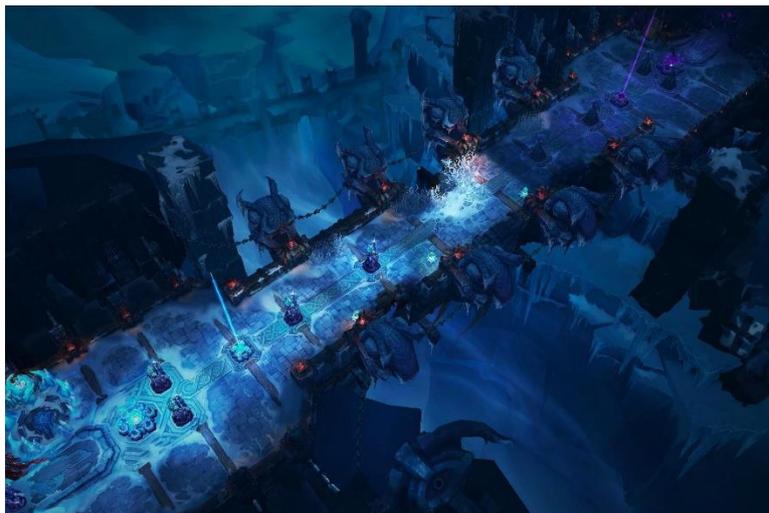


Imagen 54. Mapa de juego del modo Aram

En ambos modos de juego la interfaz de juego muestra el mismo tipo de información. En el lateral derecho superior se muestra un recuento de las estadísticas más

relevantes de la partida: de izquierda a derecha, las muertes de los equipos y las propias, así como las asistencias ofrecidas; los *minions* capturados y el tiempo transcurrido de la partida. En la esquina inferior izquierda se muestra el resumen de las estadísticas de los compañeros de equipo (su salud, maná, nivel y habilidad especial) y, justo debajo, el mapa de juego. En la parte central inferior, se muestran las habilidades del personaje que controla el jugador, sus estadísticas (tanto de daño como de estado actual) y los objetos que poseen.



Imagen 55. Estadísticas personales del personaje

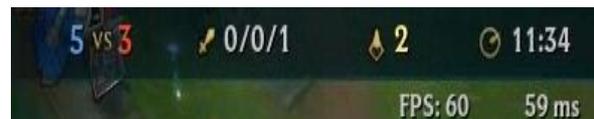


Imagen 56. Estadísticas generales de la partida

En la parte superior derecha se muestra la información del objetivo seleccionado, ya sea un miembro del equipo, un enemigo, una estructura o un monstruo del juego. Por último, en la esquina inferior derecha, se muestra el chat en el que se recogen tanto las intervenciones escritas de los jugadores como la información más relevante que emite el sistema de juego.

Con respecto a esto último, cabe destacar que durante la partida existen una serie de sucesos que tienen mayor importancia para su desarrollo: la muerte de jugadores o monstruos poderosos, la destrucción de estructuras e información programada de la partida (como la generación de minions). Estos pueden o no ser vistos por todos los jugadores, de manera que, para que el encuentro sea justo, se debe comunicar esta información a todos los participantes para que esté en su conocimiento. Debido a esta circunstancia, durante el desarrollo de una partida, los participantes juegan y hablan entre ellos, mientras el sistema da una serie de informaciones en forma de mensajes orales y escritos⁷⁴, ya que está programada para informar sobre aquellos sucesos importantes a lo largo del encuentro; además de ofrecer las estadísticas generales de la partida de manera constante.

No obstante, la forma en la que se transmiten es distinta de acuerdo con los siguientes factores: por un lado, si se trata de la muerte de jugadores o destrucción de

⁷⁴ Cabe tener en cuenta antes que este videojuego no tiene sentido solo en el nivel profesional, ya que nació como una forma de entretenimiento para el jugador medio y este sigue siendo su principal cometido: tanto si se juega solo (en cuyo caso el *invocador* será incluido en un equipo hecho al azar por el sistema) como si se juega con un grupo predeterminado (*premade*), la comunicación será un factor importante para alzarse con la victoria.

estructuras pondrá el foco deíctico siempre en la perspectiva del usuario y del equipo que recibe el enunciado, de manera que un mismo suceso se comunica de cuatro formas distintas: 1) el sujeto que recibe la acción, 2) el que la ejecuta, 3) los compañeros del primero y 4) los del segundo.

- 1) Te han matado
- 2) Has matado a un enemigo
- 3) Ha muerto un aliado
- 4) Ha muerto un enemigo

Este tratamiento diferencial está motivado, fundamentalmente, para evitar las confusiones con ciertas muertes, especialmente cuando no se trata de los jugadores implicados y no son testigos de lo que ha sucedido. De esta manera, en cualquier momento, un usuario puede ser consciente de esta circunstancia, ya que las muertes de los jugadores suponen uno de los elementos más importantes de la partida debido a que ofrecen tanto experiencia como oro a los personajes que les vuelve más fuertes. De hecho, los jugadores con más experiencia son capaces de determinar cuándo un encuentro está perdido de acuerdo con las estadísticas de un personaje o de la partida en general, como comenta en el fragmento siguiente el hablante C:

(62) V-I – 34:00

Enemigos_acciones:**aparece y mata a B**

B: ¿y esa Katarina de dónde ha salido?↑

A: esa es [masa]

C: [pero] si es que le da igual al- al Yasuo [él solo] se hace el quadra y el penta / madre mía / menudo feed↓

Por otro lado, si se trata de la muerte de monstruos poderosos que ofrecen bonificaciones grupales, el sistema solo le transmite el mensaje de manera directa al equipo que ha logrado la hazaña, mientras que al contrario solo se le informa mediante una señal auditiva en forma de rugido; de manera que esta información sea más difícil de percibir para estos, ya que supone una ventaja táctica que puede cambiar el curso del juego.

A pesar de no ser uno de sus objetivos principales, como se ha expuesto al principio, este tipo de juegos son un tipo de *software* que permite la comunicación de los usuarios entre sí, bien por medio del chat bien utilizando un canal de voz interno a cada equipo. Esto, como se ha explicado, es fundamental para facilitar la victoria, ya que cada

miembro del grupo cubre un terreno del mapa del juego y, por lo tanto, cumple con unas funciones específicas.

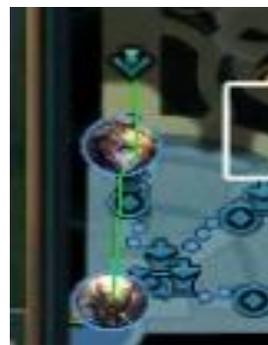
Cada canal empleado, debido a sus características, suele emplearse en una clase de circunstancias específicas, es decir, su uso está, en parte, especializado. El canal escrito, el chat, se emplea en tres tipos de situaciones: cuando los miembros de un equipo no se conocen entre sí y, por lo tanto, no tienen abierto el canal de voz, cuando existen problemas técnicos que impiden que la comunicación por voz sea efectiva (problemas de conectividad) y, por último, cuando se pretende comunicar con el equipo contrario.

Por su parte, el canal oral solo está disponible para los miembros de un mismo equipo que se han agrupado antes de la partida. De manera intuitiva puede deducirse que el uso de la voz, si está disponible, será el preferido ya que es más rápido y efectivo por dos razones: se puede hablar mientras se juega y no hay que escribir con el teclado quitándole las funciones específicas que desempeñan en el videojuego. Es decir, se trata del canal de comunicación más empleado en casi cualquier circunstancia de la partida.

Asimismo, el propio programa permite comunicarse mediante señales deícticas en el mapa, que pueden ir acompañadas o no de emisiones verbales. Esta función está reservada a cuatro tipos de informaciones:

- 1) Alertar de la desaparición de un enemigo (imagen 57)
- 2) Alertar de una situación general de peligro
- 3) Dar a conocer el lugar al que se dirige el avatar que controla un usuario (imagen 58)
- 4) Pedir ayuda en una ubicación concreta

1) alertar de la desaparición de un enemigo (imagen 57) o 2) de una situación general de peligro, 3) dar a conocer el lugar al que se dirige el avatar que controla un usuario (imagen 58) y 4) pedir ayuda en una ubicación determinada.



Imágenes 57 y 58. Señal de enemigos desaparecidos y de movimiento del personaje

Otro aspecto que cabe comentar atañe a las características propias del videojuego y a la experiencia que ofrecen a los usuarios. En otras palabras, qué tipo de jugabilidad

Capítulo 4. Los videojuegos

ofrecen de acuerdo con el rango de movimiento, el tipo de visualización y las posibilidades de acción de cada personaje; tres elementos que pueden tener una influencia directa en la construcción del discurso.

Perspectiva	3. ^a persona
Control de movimiento	Mediante clics del ratón
Tipos de acciones	Habilidades básicas y especiales

Tabla 17. Características de la jugabilidad del League of Legends (2009)

Por un lado, cada jugador controla a su personaje desde una perspectiva de 3.^a persona, es decir, pueden controlar visualmente un espacio sensiblemente mayor alrededor de su avatar, pero se pierde la profundidad de la mirada que recrea la 1.^a persona. De esta forma, los usuarios solo son conscientes de manera directa de lo que sucede alrededor de ellos en el mundo virtual. No obstante, pueden observar el resto de las ubicaciones de sus compañeros de forma simple a través del minimapa (imagen 59).



Imagen 59. Minimapa de juego

Asimismo, el control de movimiento se efectúa mediante *clics* del ratón sobre el lugar al que se desea desplazar al personaje, no con la asociación directa de una tecla a una dirección. Este hecho provoca que, teniendo en cuenta el tipo de vista que ofrece la interfaz, los usuarios no se muevan grandes distancias (por ejemplo, de línea a línea) de manera frecuente y que, por su rango de movimiento se reduzca la mayor parte de la partida a la posición asignada, razón por la que la comunicación resulta tan importante para que el equipo como grupo controle el mayor terreno de juego posible.

(63) V-x – 10:10

C_acciones: **señala que un enemigo ha desaparecido**

C: aquí no hay nadie↑// entonces estáá se ha ido a base ya y ahora se irá pa' top↓// mm-bueno [no sé porque] / ¿dónde ha empezado? es lo que no sé↓

D: [pero él] / no sé es que- ((¿antes qué llevaba?↑))

S: aquí [unn]

C: [no lo s-] // llevabaa // creo que es el- ha empezado por el red↓/ así que estará [en top ahora] llevaba el blue ahora

Por último, más allá del movimiento existen las acciones y habilidades que los personajes son capaces de llevar a cabo en el juego. Las primeras engloban a acciones generales que cualquier *campeón* puede hacer, como matar a monstruos u otros avatares, morir o destruir estructuras. Para la consecución de estas, los jugadores poseen dos tipos de habilidades: 1) los ataques básicos o directos y 2) las *magias* o *técnicas* especiales, que suelen ser más dañinas o tener efectos diversos sobre los avatares. De esta manera, cada usuario suele tener presente el tipo de ataques que sus enemigos efectúan y, en consecuencia, informan sobre su estado:

(64) V-I – 30:00

C: tengo ulti en doce↓

(65) V-x – 13:50

Enemigos_acciones:**ulti**

B: Amumu ha usado ulti ya

C: ¿ha gastado ultimate?↑

Otro aspecto que debe considerarse es la posición que cada usuario ocupa dentro del equipo. Cada una de ellas se identifica, principalmente, por dos rasgos: la ubicación del mapa que ocupan en la *fase de líneas* y las funciones principales que desempeñan. En primer lugar, en la línea superior del campo de batalla virtual se sitúa el *top*, un jugador que pelea en solitario la mayor parte del tiempo y que se encarga, principalmente, de destruir estructuras y proporcionar aguante al daño al equipo en los momentos finales de la partida.

(66) V-x – 16:40

A: [van a por la torre]

C: [ven con ella pushea] / yo no puedo hacer nada contra él↓

A: yo voy a intentarlo /// a ver si se quedaa→

En segundo, en el carril central ocupa la posición el *mid*. Este jugador es el encargado de proporcionar el mayor daño posible y coordinar al resto de sus compañeros, ya que por su ubicación controla mejor el espacio de juego. Esta característica lo lleva a

estar en constante contacto con sus compañeros, razón por la que muchas de las interacciones son iniciadas por este miembro del equipo⁷⁵.

En el carril inferior el paradigma cambia y se sitúan dos posiciones en vez de una que juegan de manera simbiótica: por un lado, el *carry*, cuyo objetivo es también fortalecer su ataque lo máximo posible y ejecutar al mayor número de enemigos. Solo abandona su ubicación cuando la *fase de líneas* se rompe, de manera que su atención suele estar centrada en el carril que ocupa la mayor parte del tiempo.

Por otra parte, el *support* es el jugador cuya finalidad es proporcionar apoyo tanto al *carry* en la fase inicial de la partida como al resto del equipo en la fase grupal. Sus habilidades, más que hacer daño, suelen estar destinadas a entorpecer a los enemigos y proporcionar ciertas bonificaciones a sus aliados. Es, además, el encargado de poner objetos que den mayor rango de visión alrededor de su línea. Por estas razones, su interacción será constante con su compañero de ubicación, especialmente aconsejándose (67), planeando ataques (68), pero también se comunicará con el resto de los compañeros para advertirles de ciertos comportamientos de los enemigos (69).

(67) V-II – 15:29

B: deberías [haber comprado el escudo trikin]

C: [(())] ahora

S: [dime / Manolo]

B: deberías haber pillado el escudo reliquia / por el oro

D: [(TOS)]

S: [ya bueno pero → ¿sabes el tiempo que] hace que no juego? ↓

(68) V-x – 11:53

B: una ((ulti)) más Marta

S: ya ya pero es que noo- no tengo maná

(69) V-II – 18:40

Enemigo_acciones:**se dirige a la jungla**

B: ee vale se han ido a mid

En último lugar, en la zona de monstruos que se sitúa entre las líneas del mapa juega la jungla, quien se encarga de proporcionar apoyo al resto de carriles tendiendo emboscadas a los enemigos. Este hecho lo lleva a ser una posición que tiene un mayor control general de las ubicaciones de sus compañeros a través del minimapa y que, por ello, debe estar en constante comunicación con el grupo:

⁷⁵ Como se verá en el apartado 2.1.2. del capítulo 6, la mayor parte de los inicios en las partidas las realiza el hablante C, quien ocupaba esta posición.

(70) V-v – 26:14D (*jungla*): voy a ver si hago algo en bot ¿eh? q[ue os tengo]o- / os tengo ¿eh?↑

B: [no- no ti-]

(71) V-II – 10:47

C: espérate al gankeo a que yo tenga la w↓

B (*jungla*): vale / avísame

C: sí ya tengo w↓ / [(())]

B: [po's esperáte diez segundos] a que tenga yo gancho↑

A partir de la recapitulación que se ha hecho de las características de este título puede concluirse que presenta rasgos suficientes para considerarse un representante de los clasificados como videojuegos de *comunicación mixta*. En resumen, la configuración de esta clase se basa en el principio de proporcionar una experiencia en la que se compita y se colabore al mismo tiempo, ya que, entre otras cuestiones, los jugadores de un mismo equipo cuentan muchas veces con información que solo ellos poseen y que debe comunicarse para ganar la partida. En el siguiente apartado se tratará de realizar una descripción teórica de las características comunicativas que presenta este videojuego a partir del funcionamiento descrito en este epígrafe. Con ello, por último, se tratará de dar una definición de este tipo de discurso desde una perspectiva situacional que permitan tener unas bases claras para abordar los capítulos dedicados al análisis.

4.2. LA COMUNICACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS MOBA

La configuración y los elementos presentados en el funcionamiento del juego se entremezclan para dotar a la interacción producida dentro de sus fronteras de una serie de características que la distinguen de otros géneros discursivos y, en concreto, de otros discursos mediados por ordenador (Herring, 2007; Herring y Androtsopoulos, 2015; Yus, 2010 y 2011). Sobre esta base, se recapitulará la información extraída en las líneas anteriores sobre las características y clasificación de la comunicación de los videojuegos a partir de los rasgos de este tipo de discurso.

Composición de equipo	Aleatoria o <i>Premade</i>
Comunicación	Oral, Escrita, mensajes preconfigurados
Organización de la información en pantalla	Estadísticas permanentes (generales e individuales) Mensajes de sucesos temporales (oral y escrito)
Control de personaje	Avatar individual

Tabla 18. Características del League of Legends (2009)

Capítulo 4. Los videojuegos

En primer lugar, se debe tener en cuenta que los equipos pueden estar conformados por miembros *premade* (agrupados previamente a la partida porque se conocen de antemano) o *aleatorios*, un hecho que influenciará decisivamente en el tipo de comunicación que se dé durante la partida. Con un equipo ya conocido, por un lado, la relación vivencial entre los participantes es mayor (sea porque se conocen en la vida real o sea porque se conocen de anteriores partidas) así como el marco de interacción resulta más cotidiano. De este modo, la comunicación tendrá más posibilidades de ser fluida, informal y cómoda que con equipos conformados por desconocidos que han sido agrupados aleatoriamente por el sistema. En esta última circunstancia, además, solo harán uso del chat (el canal escrito) y limitarán su interacción, normalmente, a temas vinculados con la partida en desarrollo (Herring et al. 2009). En cambio, los equipos conformados por miembros *premade* buscarán la comodidad que ofrece el canal oral, puesto que este tipo de comunicación no interfiere de manera física en el desarrollo de la partida, como se ha explicado anteriormente. Esto permitirá, incluso, que los jugadores interactúen fuera de los límites tanto temáticos como comunicativos que impone el entorno virtual.

Asimismo, este tipo de interfaces permiten realizar diversos tipos de señales con mensajes preconfigurados (*pings*) que tienen como finalidad transmitir una información sobre la partida de la manera más rápida posible: llamar la atención sobre un punto determinado en el mapa, avisar de la desaparición de un enemigo de un peligro; o mostrar el camino que se pretende tomar. Este recurso del propio juego permite mantener una mínima interacción entre los jugadores, se conozcan o no, y puede utilizarse de manera autónoma o acompañarse de una explicación oral o escrita.



Imagen 60. Tipos de señales del League of Legends (2009)

Por otra parte, la organización de la información en pantalla también debe ser considerada, puesto que su distribución obedece tanto a criterios de operatividad y de efectividad, es decir, que sirva para mantener a los usuarios informados de las estadísticas y sucesos del juego sin estorbar su experiencia. Esta, además, se puede transmitir tanto de forma escrita como oral, tal y como se puede observar en la imagen 2: primero, la

interfaz emitirá mensajes que informen desde el inicio de creación de los súbditos hasta la muerte de los enemigos o aliados; actuando como una suerte de confirmación de los hechos que los jugadores pueden observar o no por sí mismos. Segundo, en el lado superior izquierdo se ofrece otra clase de contenidos también referentes a la partida: en el primer caso, los jugadores dispondrán de sus estadísticas personales, las del equipo y las de la partida general (tiempo transcurrido, número de muertes o asistencias individuales y número de asesinatos enemigos).

En tercer lugar, en el borde inferior se sitúa también información relativa al jugador: en ella, se pueden observar las habilidades del campeón que se controle y el tiempo de reinicio de la misma una vez se use. En el mismo lugar se podrán observar los atributos del personaje, que se verán modificados por los objetos comprados con el oro ganado; dato también observable en esta posición. Por último, es posible acceder a la cantidad de experiencia del jugador y el nivel que posee, que incrementa de manera gradual con el transcurso de la partida y por las acciones del campeón. De esta forma, gracias a estas características, el sistema de juego tendrá gran parte de protagonismo en la comunicación que se entabla entre los participantes debido a que estos apoyarán sus intervenciones en lo que el programa comunique o informe.



Imagen 61. Captura de pantalla de League of Legends (2009)

Además, los jugadores, especialmente aquellos que conformen equipos con compañeros conocidos, construirán sus contribuciones lingüísticas entre dos *realidades*: por un lado, el espacio físico-temporal real en el que la localización de la que se habla en los enunciados se corresponde con las del enunciador real (ejemplo 72). Por otra parte, el contexto del videojuego provocará un desplazamiento lingüístico en el que ciertas

emisiones referidas al entorno de la partida no se referirán a un *yo* real, sino al que se controla a través de la pantalla (ejemplo 73).

(72) V-I - 32:52

C: Para ir a la pizzería [vamos a mi] local
D: [(CARRASPEA)]
S: [sí lo que queráiis]
D: [al local mismo] y au↓

(73) V-II - 23:21

C: ahoraa → / intentad wardear⁷⁶ / un poquito por aquí porque van a intentar / junglear↓

Como se ha explicado en los apartados anteriores, el hecho de que los jugadores actúen a través de sus avatares propicia este desdoblamiento identitario en los enunciados. Este factor permite que la interacción cobre un cariz distinto a, por ejemplo, la narración de un partido de fútbol o de la visualización de una película que se comenta (Jucker et al. 2018); puesto que las intervenciones de los participantes construirán su *deixis* como si fueran ellos mismos, y no sus personajes, los que están involucrados en las acciones del videojuego.

Asimismo, la comunicación no solo se va a centrar en opinar sobre lo que está sucediendo, como sucede en los videojuegos de *comunicación global*; sino que sus intervenciones están directamente vinculadas con la partida y pueden ser decisivas para que el juego tome un rumbo u otro. En otras palabras, lo que se dice tiene efectos en ese universo digital.

Por otro lado, la alternancia de turno se verá influenciada por factores externos a la comunicación verbal. Ello provocará que exista cierto grado de predeterminación que rompe con las reglas descritas por Sacks, Schegloff y Jefferson (1974) para la conversación cara a cara: los sucesos del juego, las acciones de sus compañeros o los mensajes del sistema de juego.

(74) V-III – 19:19

A: yo puedo hacerle un flash ulti pero no lo mato
C_acciones: **mata a Lee Seen**
SJ: ha muerto un enemigo
A: si le consigues meter el stun / [(())]
C [madre] mía estee es un poco [manco eh↑]

⁷⁶ Poner objetos que faciliten la visión de zonas del mapa.

En el fragmento anterior, la alternancia de turno se ve afectada por el Sistema de Juego (SJ). Como se observa en (74), los participantes estaban envueltos en un diálogo sobre un evento que se está desarrollando en ese momento, como una pelea con los enemigos que termina con la muerte de uno de los jugadores. La máquina anuncia en ese momento la muerte de uno de los enemigos, una información que se introduce dentro de la comunicación que se está produciendo. Es decir, sus mensajes pueden considerarse parte de interacciones en marcha.

No obstante, cabe señalar en este punto una de las restricciones más importantes a tener en cuenta de la máquina: todos los mensajes que emita van a estar vinculados a eventos del juego, ya sean programados para que ocurran en un determinado momento como la aparición de ciertos monstruos o sean provocados por los equipos. Por esta razón, los enunciados del sistema van a estar siempre vinculados a tres tipos de información: 1) información de los jugadores, 2) destrucción de estructuras o 3) eventos relevantes de la programación⁷⁷.

Asimismo, esta plataforma permite la inserción de múltiples canales de comunicación (oral y escrito) en el videojuego. Esta se caracteriza por que, a diferencia de otros géneros 2.0, en los *MOBA* las situaciones que llevan a un usuario a escoger una modalidad u otra de comunicación parecen claramente delimitadas: por un lado, el canal oral se mantiene como la opción por defecto para comunicarse e informar de los principales sucesos del juego en equipos formados por jugadores con cierta relación vivencial. Por el contrario, el chat es la modalidad preferida en grupos aleatorios y, en los equipos premade, cuenta con un uso especializado que suele limitarse a tres circunstancias: 1) en las ocasiones en la que hay problemas técnicos con el canal oral (para los grupos de jugadores ya conocidos), 2) para dar una información muy concreta sobre el juego⁷⁸ o 3) se quiere mandar mensajes al equipo contrario.

Por último, uno de los factores que también debe tenerse en cuenta atañe al tipo de polifonía (Anscombe y Ducrot, 1983; Ducrot, 1983; Anscombe, 2009; Nølke, 2005) que se construye en esta clase de discurso multimodal. Como se ha mencionado, los jugadores se mueven entre dos mundos a los que deben hacer referencia dependiendo de la circunstancia: el real y el digital. Esto provoca que la deixis empleada en los enunciados

⁷⁷ El funcionamiento del sistema de juego del *League of Legends* (2009) se detallará en la sección 4.1. del capítulo 4 y 3.3. del capítulo 7.

⁷⁸ Este tipo de mensajes están limitados a un inventario creado por el sistema de juego y se crean pinchando con el ratón en la parte de la pantalla de la que queremos transmitir la información, como el ping de A o el peligro de una zona que señala D en la imagen 14.

Capítulo 4. Los videojuegos

no siempre se corresponda con el enunciador o receptores presentes, sino a las compartidas por todos los interlocutores, ya que habitan un mismo espacio virtual.

En conclusión, los *MOBA* y, más específicamente, el *League of Legends* (2009), son una clase de videojuegos de comunicación *mixta* en los que la interacción humana se ve influenciada por multitud de factores que modifican sustancialmente sus rasgos y la separa de otros géneros discursivos como la conversación o las videollamadas. En el análisis que se realiza en esta investigación se pretenden confrontar todas estas características con la finalidad de lograr una descripción adecuada del tipo de discurso que se genera en este tipo de videojuegos. A partir de estas características es posible establecer un primer acercamiento a la comparación entre la conversación y este tipo de discurso digital, al menos de manera teórica. A través de la siguiente sección, se describirá la metodología empleada para este estudio; de forma que se detallará el propósito del estudio, los materiales que se han utilizado para el análisis y las herramientas empleadas.

CAPÍTULO 5. METODOLOGÍA

1. Corpus	191
1.1. LINGÜÍSTICA CON CORPUS: UNA PERSPECTIVA DE INVESTIGACIÓN.....	191
1.2. PROTOCOLO DE RECOLECCIÓN Y CONSENTIMIENTO.....	193
1.2.1. Información a los participantes del proceso.....	193
1.2.2. Documentos de consentimiento.....	194
1.3. COMPOSICIÓN DEL CORPUS	196
1.3.1. Cronología de las grabaciones	199
1.3.2. Rasgos de los participantes.....	200
2. Tratamiento de los datos	205
2.1. SELECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	205
2.2. TRANSCRIPCIÓN	209
2.2.1. Material escrito.....	209
2.2.2. Material oral	211
2.2.3. Material extralingüístico.....	214
2.3. TRANSLITERACIÓN DE LAS TRANSCRIPCIONES EN EL TRABAJO.....	217
3. Visualización de la interacción	220
3.1. MÉTODO DE VISUALIZACIÓN INTERACTIVA	220
3.2. PROGRAMA DE VISUALIZACIÓN INTERACTIVA: CONVERSATIONS	225
3.3. EJEMPLOS DE USO DE LAS FIGURAS	229
4. Variables de análisis	233
4.1. VARIABLES PARA CONTRASTAR EL VIDEOJUEGO Y LA CONVERSACIÓN	234
4.1.1. Hipótesis 1. La diferencia en el comportamiento individual de los participantes 235	
4.1.2. Hipótesis 2. La diferencia en el comportamiento interactivo grupal.....	236
4.1.3. Hipótesis 3. La extensión y la fragmentariedad de los diálogos.....	238
4.1.4. Hipótesis 4. La composición de los diálogos y multimodalidad	240
4.2. VARIABLES PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA COMUNICACIÓN EN EL VIDEOJUEGO..	241
4.2.1. Hipótesis 1 y 2. La interacción en el videojuego: la composición de los equipos y los modos de juego.....	243
4.2.2. Hipótesis 3 y 4. Las intervenciones del sistema de juego: un nuevo participante	244
4.2.3. Hipótesis 5 y 6. Comunicación especializada: terminología de los videojuegos MOBA.....	246
4.2.3. Hipótesis 7. El desplazamiento deíctico: proxemia digital.....	248
4.3. RESUMEN DE LAS VARIABLES DE ANÁLISIS.....	249

En los capítulos anteriores se ha tratado de realizar un recorrido teórico sobre los aspectos involucrados en esta investigación: desde la definición de la conversación como género dialógico primigenio y de sus rasgos comunicativos, pasando por la descripción de los *discursos mediados por ordenador* (Herring, 2007; 2013; 2017; Herring y Androutsopoulos, 2015) hasta llegar al desarrollo y clasificación de las características comunicativas de los distintos géneros de videojuegos. Con ello, se pretendía dejar claras las bases sobre las que parten el estudio y análisis de esta tesis para, entre otras cuestiones, poner en relación los resultados obtenidos.

De esta manera, la definición de un discurso puede realizarse desde múltiples perspectivas que aborden los diferentes rasgos que influyan sobre la comunicación de los hablantes (Brown y Yule, 1993; López-Alonso, 2014; Fariclough, 2014; Biber, 2014). Debido a la multitud de elementos que pueden tomarse como referencia para distinguir diferentes géneros discursivos, se hace necesario postular qué rasgos van a estudiarse para compararlos e identificarlos.

A partir de esto, el presente capítulo se va a dedicar a exponer la metodología seguida en este trabajo, de manera que queden reflejados todos aquellos aspectos involucrados en esta tesis: 1) el proceso de recolección y la descripción de los elementos y materiales que se han recopilado y empleado (cfr. §1.2.) y 2) la forma en la que se ha organizado en el corpus creado para esta investigación (cfr. §1.3.). A continuación, 3) se expondrán las características de los participantes involucrados en las grabaciones, de forma que pueda identificarse y situarse las intervenciones de cada hablante de acuerdo con los rasgos relevantes tanto para la conversación como para el videojuego (cfr. §1.3.2.). Posteriormente, 4) se explicará cómo se han tratado las muestras recogidas con el fin de prepararlas para el análisis (cfr. §2.): la selección de la información, su organización y el sistema de transcripción empleado según el canal que se ha tratado de mostrar.

Una vez mostrado el material empleado y la forma en la que se ha preparado, 5) se expondrá el sistema de análisis de la interacción que se ha empleado para realizar tanto el contraste entre la conversación y el *MOBA* como el estudio individual posterior de este último (cfr. §3.). Cabe señalar que en este apartado se describirá también de manera sucinta el funcionamiento del programa desarrollado para facilitar este tipo de análisis (cfr. §3.2.). Por último, 6) se dedicará un apartado para describir las variables de análisis (§4.) que se han organizado de acuerdo con los dos objetivos principales de esta investigación: por un lado, la comparación de la comunicación del videojuego *MOBA* con

la conversación (§4.1.) y, por otro, la descripción individual del género discursivo digital (§4.2.).

Con toda esta información se pretende, en definitiva, dejar constancia de los pasos seguidos para la obtención y preparación del corpus, así como la forma en la que este se ha estudiado y analizado de acuerdo con los objetivos macro de esta tesis: por un lado, la comparación de la conversación y el videojuego *MOBA* que sienta la base sobre la que, por otro, se haga una descripción pormenorizada de las diferentes características comunicativas de este género de juegos.

1. Corpus

Uno de los trabajos que ha sido necesario realizar para esta investigación ha sido la recolección, transcripción y organización de un corpus en el que se recogieron muestras de interacción dentro de diferentes partidas del videojuego que nos ocupa. Asimismo, con el fin de mostrar las similitudes y diferencias con el género dialógico más representativo y asociado al registro coloquial, la conversación, se han tomado muestras de los mismos interlocutores en este contexto durante esta investigación. A continuación, se realizará una breve exposición de los postulados que han servido para la explotación del corpus de acuerdo con los fines planteados en los objetivos de esta tesis (cfr. 2. del capítulo 1).

1.1. LINGÜÍSTICA CON CORPUS: UNA PERSPECTIVA DE INVESTIGACIÓN

Este apartado va a dedicarse a la justificación teórica del tipo de trabajo seguido en la presente investigación y, en concreto, al tipo de uso que se le ha dado al corpus recogido. Este planteamiento pretende mostrar las bases sobre las que se ha fundamentado su construcción y procesamiento, de manera que queden expuestos tanto sus puntos fuertes como sus limitaciones.

En primer lugar, cabe señalar el hecho de que no existe una observación totalmente pura y no condicionada de cualquier fenómeno que se pretenda estudiar, puesto que el mero hecho de plantearse una serie de preguntas o hipótesis de investigación ya influyen el modo de acercarse a los datos (López-Serena, 2016 y 2019; Marina, 1993; Torruella y Llisterri, 1999). Además, una visión totalmente inductiva es un planteamiento sobrecargado de información que obliga a aislar los elementos de un conjunto extenso de datos sobre los que construir teorías, mientras que una perspectiva deductiva plantea categorías y teorías que, posteriormente, pueden probarse o falsarse con una muestra de la realidad lingüística que pretende estudiarse (López-Serena, 2019: 187).

Por su parte, el tratamiento de una gran cantidad de datos en la investigación ha sido facilitado gracias al avance de la tecnología y, especialmente, al trabajo a través de los ordenadores que han permitido la ordenación, selección y posterior clasificación de los materiales. Este tipo de trabajo se ha llamado *lingüística de corpus* (Leech, 1991; Gries, 2009; Kennedy, 2014; Gries y Berez, 2017), a la que se le atribuye la recopilación, tratamiento y estudio de bases de datos que permitan analizar fragmentos de la realidad; una forma, en definitiva, de dotar de objetividad a la investigación.

Existen dos perspectivas generales que abordan el trabajo con corpus. La primera de ellas, conocida como *corpus-based* [lingüística con corpus] (Biber, Conrad y Reppen,

1994; Storjohann, 2005; Biber, 2015; Subtirelu y Baker, 2017), emplea la información recopilada para probar ideas que se han planteado de manera previa al análisis de los datos. Es decir, es una forma de justificar las teorías creadas a partir de la deducción y el estudio de rasgos generales, un enfoque que suele emplearse por estudios basados en el *análisis del discurso* (Van Dijk, 1977; 1993; Stubbs, 1987; Brown y Yule, 1993) y *funcionalistas* centrados en la categorización de los usos del lenguaje (Hopper, 1986).

Por otro lado, la segunda perspectiva, conocida como *corpus-driven* [lingüística de corpus] (Francis, 1993; Glynn y Fischer, 2010; Biber, 2015), plantea el uso de los corpus con fines exploratorios que no cuenten prácticamente con teorías previas, de manera que puedan descubrirse elementos o rasgos nuevos en la comunicación. En ellos suele emplearse bases de datos muy extensas que faciliten la detección de patrones o constructos recurrentes que, al final, puedan ser relativos a un determinado tipo de discursos o sean, incluso, propios de la comunicación general. Esta es la forma de investigación que adopta, por ejemplo, en *análisis de la conversación* (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Gallardo-Pauls, 1990 y 1996) o la *escuela de Birmingham* (Sinclair, 1992); dado que, con unas categorizaciones mínimas, explotan los datos con fines exploratorios.

Sin embargo, cabe señalar que resulta prácticamente imposible observar los datos sin ningún tipo de asunción previa⁷⁹ (López-Serena, 2019), ya que el estudio de un determinado corpus posee, de partida, una serie de características generales que no pueden obviarse y que suelen influenciar tener influencia en la comunicación. No tiene sentido, entonces, la tradicional distinción entre *lingüística de salón*, asociada a teorías fundamentadas en ejemplos inventados; y *lingüística de corpus*, relativa al uso de ejemplos reales para sustentar dichas teorías.

Esta es la perspectiva que se ha tomado para esta tesis. Como se ha planteado en los objetivos, el propósito de este trabajo es definir un nuevo género discursivo, la comunicación de los videojuegos *MOBA*, a partir, primero, de su comparación con otro más estudiado por la bibliografía como es la conversación y, en concreto, a partir de los postulados planteados por Val.Es.Co. (1995, 2003, 2010, 2014). Asimismo, tanto para esta comparativa como para el análisis exploratorio posterior de las muestras relativas al videojuego, se han empleado las unidades vinculadas de manera directa con la interacción

⁷⁹ Existen casos extremos, como el de Biber (2016), en el que solo asumen el concepto de *palabra* para abordar su estudio con corpus.

de este mismo grupo de investigación (2003, 2014; Briz, 2006; 2007; Espinosa-Guerri, 2016; Pons y Estellés, 2014). Por último, parte de las características planteadas para este género se fundamentan también en la propuesta de clasificación de los tipos de comunicación que se pueden encontrar según la clase de videojuegos que se han expuesto en el capítulo anterior (cfr. §3.) y ver su correlato en las muestras recopiladas.

1.2. PROTOCOLO DE RECOLECCIÓN Y CONSENTIMIENTO

Con la finalidad de recopilar los materiales necesarios, fue necesario establecer las directrices que iban a seguirse durante el proceso de grabación de las partidas de los videojuegos y de las conversaciones coloquiales. Si bien es cierto que los participantes se conocían entre sí de antemano y que todos ellos mantenían una relación más o menos cercana, se les trató como a sujetos que se desconocían entre sí a los que se les comunicó de manera individual la manera en la que iban a participar en la presente investigación y la forma en la que se iba a analizar y estudiar sus materiales. Por esta razón, se les envió un documento de cesión de información en el que se les pedía su consentimiento para el uso de las grabaciones en el trabajo y, en un futuro, su publicación en un corpus *online*.

1.2.1. Información a los participantes del proceso

Los participantes fueron informados de que iban a ser grabados en algún momento no determinado de las siguientes cuatro semanas en los diferentes periodos en los que se registraron las muestras (tanto las de conversaciones coloquiales como las partidas de *League of Legends*). Para ello, se les remitió un escrito (anexo § 2. y apartado § 1.2.2. de esta sección) en el que se les informaba del proceso de la investigación y de cómo se iban a realizar las grabaciones: por un lado, las grabaciones de las partidas se realizarían a través de un capturador de pantalla que mostraría la pantalla de juego de la investigadora (participante S) y registraría toda la comunicación oral que se diera entre los miembros del equipo.

Debido a la situación en la que se realizó esta tesis (como se ha mencionado en el apartado anterior), la investigadora forma parte del grupo que se ha grabado con el fin de completar el equipo de juego, es decir, las muestras cuentan con una observadora participante. No obstante, sus intervenciones se tendrán en cuenta solo para el esquema interactivo, pero no para el análisis de contenido lingüístico; pues el contenido de sus intervenciones podría estar sesgado por el conocimiento de la investigación.

Además, se informó de que la grabación de las conversaciones coloquiales podría darse en cualquier momento sin que los participantes fueran conscientes de ello, de

manera que se grabaron una serie de partidas de manera aleatoria en diferentes días y se seleccionaron, posteriormente, las que presentaron mayor calidad. Una vez finalizado cada registro, se mostró el audio a los participantes para que dieran, finalmente, su consentimiento para el uso de la muestra recogida en la investigación. De esta forma, al tratarse de grabaciones prácticamente secretas, se preservó en gran medida la espontaneidad de los interlocutores, una de las características esenciales para clasificar un discurso con el rasgo de informalidad. De hecho, una de las bases de este estudio ha sido, precisamente, la comparación del *MOBA* con la conversación coloquial por su vinculación con el registro coloquial, además de su dialogismo. Como se ha mencionado en otros apartados, el hecho de contar con muestras de dos tipos de géneros discursivos en los que participan los mismos participantes permite observar las diferencias que, efectivamente, tienen que ver con el contexto y el tipo de discurso que se está dando; ya que los participantes son los mismo y mantienen el mismo tipo de relación en cada uno de los registros.

Por último, terminado el periodo de recogida de muestras, los participantes recibieron otro documento para el consentimiento mediante el que cedían, después de comprobar los datos que se habían recopilado y el tipo de grabaciones que se habían realizado, sus datos para realizar esta investigación. En el siguiente apartado se explicará en detalle el contenido de cada uno de los documentos que recibieron, aunque el modelo que se entregó puede consultarse en el anexo §2.

1.2.2. Documentos de consentimiento

Como se ha mencionado en el apartado anterior, se remitió a todos los participantes diversos documentos en los que se informó del proceso y tratamiento que, posteriormente, sus datos iban a recibir. Entre ellos, los documentos de consentimiento estaban destinados, primeramente, a dejar constancia escrita de que los participantes podían ser grabados en cualquier momento durante un período de 4 semanas (documento *previo*) y, posteriormente, otro en el que se les informaba que ya habían sido grabados y que podían, después de escuchar y visualizar cada muestra, ceder su uso para esta investigación (documento *posterior*). El primero de ellos estaba compuesto por la siguiente información:

Documento previo		
Tipo grabación	Conversación coloquial	Videojuego MOBA
Modo grabación	Audio	Audio + Video de la partida
Tratamiento identidades	Anonimización en el audio y en la transcripción de las identidades Difuminación de pseudónimos en los videos del videojuego.	
Datos participantes	Datos que van a conservarse: sexo, edad, nivel sociocultural, residencia, lugar de escolarización, profesión y rasgos relativos al videojuego	
Transcripción	El contenido de los audios se transcribirá en su totalidad, incluyendo paralenguaje y/o ruidos que puedan emitir los participantes El contenido de los videos se transcribirá de manera ancha, dando importancia a las acciones realizadas mediante los avatares	
Subida a Internet	Estas grabaciones pueden ser subidas a un corpus web destinado al estudio de la oralidad en distintos géneros discursivos	

Tabla 19. Información del documento de autorización previa a las grabaciones

Documento posterior
Fecha de grabaciones
Duración
Contenido
Identificación del participante

Tabla 20. Información del documento de autorización posterior a las grabaciones

Existen dos modelos para este primer documento: uno para las conversaciones y otro para el videojuego, aunque solo se diferencian por la información relativa al *modo de grabación*. Mientras que en el primero solo iban a ser grabados a través del audio, en el segundo se haría también por video, pero solo la pantalla de juego en la que se pueden ver tanto los personajes que controlan como sus intervenciones en el chat.

A continuación, se detalló cómo iban a ser tratadas sus identidades y el proceso de anonimización que han recibido: en la transcripción, el nombre de los participantes se ha cambiado por otro que mantenga el número de sílabas y, en la medida de lo posible, la letra inicial y las vocales; indicándolo con una etiqueta <an> </an> (ver §2.2.). No obstante, en los análisis de esta investigación se identificará a cada participante con una letra. Por su parte, en el audio se ha introducido un silencio en los momentos que se mencione el nombre de uno de los participantes, familiares, amigos o conocidos. En cuanto al video de la partida, se han sustituido los pseudónimos que puedan salir en la pantalla por la letra que identifica a cada hablante. Además, se explicó que la información que iba a conservarse de cada uno hacía referencia a sus datos sociolingüísticos y a sus rasgos como jugadores (ver §1.3.2.).

Otro aspecto que también se trató fue el contenido que se iba a registrar (ver §2.1.): los audios se transcribieron en su totalidad incluyendo el paralenguaje y los ruidos que pudieran emitir los participantes. Por otra parte, de los videos de las partidas se dio cuenta de las acciones de los avatares y de las intervenciones escritas de los jugadores. Por último, se informó de que tanto las grabaciones como sus respectivas transcripciones podían ser subidas a un corpus web destinado al estudio de la oralidad en distintos géneros discursivos.

En el documento posterior a las grabaciones se explicaba a los participantes cuándo habían sido grabados, su duración y su contenido, así como la identificación de cada uno de ellos y el tipo de información que se había extraído. Asimismo, se pidió que lo revisaran y escucharan para que, finalmente, dieran o no su consentimiento para el tratamiento de los datos en la presente investigación.

En resumen, mediante estos documentos los participantes quedaron informados del procedimiento y tratamiento que sus datos iban a recibir durante el trabajo, al igual que el tipo de información que se puede publicar en este u otros proyectos. Cada uno de ellos recibió estas hojas en los cinco periodos diferentes que se realizaron las grabaciones, documentación que se ha recopilado en el anexo §2.

1.3. COMPOSICIÓN DEL CORPUS

Uno de los objetivos de esta tesis es contrastar la comunicación de los videojuegos MOBA con otro género dialógico como la conversación. La razón para esta elección fue que este último tipo de discurso se considera el discurso dialógico más prototípico debido a que la interacción se va autorregulando por los propios participantes (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974) sin normas externas y que las diferencias sociolingüísticas tienden a nivelarse más que en otros géneros debido a los rasgos situacionales (Val.Es.Co., 1995).

Este hecho se prevé que contraste con el MOBA por dos razones: por un lado, es esperable que la interacción se vea influenciada y dependa de manera necesaria (aunque no exclusiva) de los sucesos del juego, un rasgo que acercaría la comunicación en este discurso a la transaccionalidad. En otras palabras, la interacción se va también autorregulando a medida que transcurre una partida, pero con una mayor importancia de las acciones que se van sucediendo. Por otro lado, los rasgos sociolingüísticos de los hablantes también se difuminarían, ya que se tendrían en cuenta otros rasgos: las características como jugadores de los participantes.

Como se ha mencionado en el capítulo anterior (ver §4.1.), los equipos que pueden formarse en el videojuego están compuestos siempre por cinco jugadores que pueden

comunicarse a través de un chat. Sin embargo, el canal oral solo se comparte cuando parte o la totalidad de sus miembros se han unido previamente a la partida (equipo *premade*). Debido a esto, se genera una casuística de cuatro escenarios comunicativos diferentes en los que se usa el canal oral⁸⁰ para cada uno de los modos de juego (ocho posibilidades en total): el modo *Reclutamiento* (estándar), desarrollado en el mapa principal (caracterizado por dividirse en tres carriles y una *tierra de nadie* llamada *jungla*) en el que los jugadores seleccionan a los personajes que van a controlar; y el modo *ARAM*, caracterizado por transcurrir en un mapa de carril único y en el que el sistema selecciona aleatoriamente los personajes para los jugadores. Por esta razón, en el diseño de esta investigación se estableció la necesidad de contar con la representación de todas las variantes posibles, es decir, con las diferentes composiciones de equipo *premade* en los dos tipos de partida. Sin embargo, se cuenta con más grabaciones de los equipos completos o casi completos (5 o 4 participantes, respectivamente) con la finalidad de obtener una descripción más detallada de la oralidad en el videojuego.

El material para el corpus de esta investigación se ha recopilado de dos maneras: por un lado, se ha seguido la metodología tradicional para el registro de conversaciones coloquiales *naturales*, ya que se ha hecho uso de una grabadora secreta de la que los participantes no eran conscientes (a excepción de la investigadora). Por otro, dado que esa tesis pretende, no solo comparar dos géneros discursivos (la conversación y el *MOBA*), sino también realizar una descripción de los rasgos interactivos y lingüísticos que puedan definir los videojuegos cooperativos *online* de comunicación mixta (ver §3.3. del capítulo 4), se ha grabado tanto el audio como el video de la pantalla del juego. De esta manera, se ha tratado de obtener el máximo de información de aquellos elementos que puedan influenciar la interacción.

Por último, cabe mencionar que el corpus se ha recopilado en cinco años diferentes aprovechando las diferentes fases en las que esta investigación se ha ido desarrollando. Todas las partidas cuentan con una duración variable que comprende el tiempo desde la búsqueda de partida y selección de personajes hasta el final de la misma, en el que se han dejado los instantes siguientes en los que los jugadores son redirigidos a una pantalla de estadísticas sobre el juego. Por consiguiente, el número de intervenciones y de palabras también variará. No obstante, cabe decir que en las partidas *ARAM* los jugadores, al

⁸⁰ Se han prescindido de las grabaciones en solitario porque en ellas no se interactúa a través del canal oral con el resto de los miembros del equipo. Sería interesante estudiar la interacción escrita y déctica que se da entre miembros de un mismo equipo que no se conocen y tienen que hacer uso del chat.

moveirse todos en una misma línea y no necesitar planear estrategias tan complejas, se reduce el número de intervenciones y de palabras de los participantes, hecho que se discutirá con detalle en el apartado §3.2.2. del análisis.

ID	ID2	Tipo de partida	Año	Resultado	Jugadores	Intervenciones lingüísticas	Tiempo	Palabras
01_R_4	V-I	Reclutamiento	2017	Perdida	4	448	37' 40"	3245
02_R_5	V-II	Reclutamiento	2018	Perdida	5	766	40'	4187
03_R_5	V-III	Reclutamiento	2019	Ganada	5	493	31'26"	2922
04_R_3	v-IV	Reclutamiento	2020	Ganada	3	548	35'12"	3243
05_R_5	v-V	Reclutamiento	2021	Ganada	5	745	44'17"	5636
06_R_3	v-VI	Reclutamiento	2021	Ganada	3	467	33'36"	3192
07_A_4	v-VII	Aram	2020	Ganada	4	190	20'	1272
08_A_3	v-VIII	Aram	2020	Perdida	3	315	26' 46"	1782
09_R_2	v-IX	Reclutamiento	2021	Ganada	2	328	25' 53"	2787
10_R_5	v-X	Reclutamiento	2021	Perdida	5	609	26' 10"	4494
11_A_5	v-XI	Aram	2021	Perdido	5	435	30' 10"	2374
Total						4909	5h 51' 10"	28707

Tabla 21. Corpus de grabaciones del videojuego *League of Legends*

Como se ha mencionado, de acuerdo con los fines de esta investigación se recopilaron muestras de conversaciones coloquiales en las que participaron los mismos interlocutores. En ellas se pretendió que estuvieran todos los miembros del equipo para que el contraste entre los dos géneros partiera, mayormente, del canal oral en el videojuego, como se ha mencionado en el apartado anterior. Todas las grabaciones cuentan con una duración aproximada de cuarenta minutos con la finalidad de equilibrar, al menos temporalmente, la comunicación de los participantes. Todas las grabaciones se recopilaron en espacios cerrados y privados (un local arrendado para el ocio y la casa particular de uno de los hablantes) para evitar el ruido de fondo que pudiera interferir en las transcripciones.

ID	ID2	Año	Participantes	Video	Intervenciones	Tiempo	Palabras
I_C_17	C-01	2017	5	No	758	40'	5779
IIa_C_18	C-02-v1	2018	5	Sí	728	27'06"	5766
IIb_C_18	C-02-v2	2018	4	Sí	381	16'	4056
IV_C_20	C-03	2020	5	No	545	40'	5114
Total					2412	2h 5' 06"	20715

Tabla 22. Corpus de conversaciones coloquiales

En resumen, para esta investigación se ha recopilado un corpus propio que, sumando el total de los dos tipos de discursos, cuenta con unas 8 horas de duración (5h 40" y 2h y 5"; respectivamente), 50.735 palabras (35134 y 15601) y 7211 (5344 y 1867) intervenciones. A continuación, se detallarán ciertos detalles de las muestras, como los periodos de grabación (§1.3.1.) y los rasgos concretos de los participantes (§1.3.2.); de manera que queden claros los rasgos que componen el corpus recopilado.

1.3.1. Cronología de las grabaciones

Este estudio se inició con dos trabajos previos en los que se recogieron dos muestras, respectivamente, que sirvieron como base para sentar un estudio exploratorio de las características interactivas de los videojuegos *MOBA* (Badia, 2017 y 2018), del cual se partiría para realizar la presente investigación. Estas grabaciones se recogieron en dos años distintos: la primera en 2017 y la segunda en 2018; aunque se mantuvo la conformación de los equipos, es decir, se grabó a los mismos participantes⁸¹. Asimismo, se recopiló durante estos dos mismos años dos conversaciones coloquiales en las que participan los mismos hablantes. Cabe destacar que la primera muestra no contaba con el equipo completo, sino que solo se grabó a cuatro de los participantes.

Posteriormente, se recopilaron nuevas grabaciones en 3 fases ya vinculadas a esta investigación: la primera, desarrollada durante el año 2019, tenía como objetivo recoger dos muestras del equipo completo, así como una nueva grabación de los mismos participantes en una conversación coloquial. La segunda, realizada entre 2019 y 2020, se dirigió a grabar partidas en las que el equipo *preconstruido* estuviera incompleto (menos de cinco participantes), razón por la que se cuenta con tres muestras del videojuego compuestas por equipos de 2, 3 y 4 participantes. La última fase, realizada entre 2020 y 2021, se dedicó a recopilar muestras del modo de juego *ARAM* con 3, 4 y 5 participantes.

⁸¹ Las características de los participantes se tratarán con detalle en §1.3.2.

Año	Grabaciones	Género discursivo
2017	2	<i>MOBA</i> + Conv. coloquial
2018	2	<i>MOBA</i> + Conv. coloquial
2019	3	<i>MOBA</i> + Conv. coloquial
2020	3	<i>MOBA</i>
2021	3	<i>MOBA</i>

Tabla 23. Cronología de grabaciones

En resumen, se cuenta con grabaciones procedentes de cinco años distintos que han servido para comprobar, a pequeña escala, la continuidad del género *MOBA* y, en concreto, de este videojuego. Como consecuencia, se ha podido observar si las actualizaciones del juego⁸² han afectado a la interacción de los participantes y sus intervenciones. Además, se ha conseguido recopilar un corpus que tenga como mínimo una muestra de cada una de las conformaciones de equipo que pueden darse en cada uno de los modos de juego. No obstante, a semejanza de lo que sucede en la conversación, ciertos rasgos de los participantes y de la situación comunicativa pueden influenciar en el tipo de comunicación durante el videojuego.

1.3.2. Rasgos de los participantes

Uno de los puntos más relevantes y problemáticos para el estudio fue la selección de los participantes y la decisión de mantener a los mismos a lo largo de la presente investigación. La principal razón por la que se tomó esta decisión fue la de evitar la variabilidad interactiva, ya que el objetivo era establecer un estudio general piloto que, posteriormente, sirviera de base para observar el comportamiento de otros participantes con características distintas en el mismo y en otros videojuegos. Asimismo, dadas las circunstancias en las que se recopilaron los materiales durante esta investigación (pandemia), se dificultó la tarea de reunir otros participantes.

Otro de los elementos que se tuvo en cuenta fue que los participantes escogidos fueran representativos del tipo de jugadores que suelen frecuentar el *League of Legends*. Según una encuesta realizada por *Reddit* en 2020, el 86 % de los usuarios tiene entre 18 y 30 años. De estos, el 87 % son hombres y el restante son mujeres. Asimismo, el 60 % son estudiantes, el 13 % trabajan en el sector secundario y el resto se dedican a alguna profesión con estudios universitarios.

⁸² Estas, en muchas ocasiones, han modificado aspectos menores; como la adición o supresión de objetos. Pero, en otras, se han modificado elementos más relevantes, como ubicaciones del mapa o características de ciertos personajes.

De esta forma, se ha grabado 3 hombres y 2 mujeres de entre 23 y 31 años⁸³ de nivel sociocultural medio (grado superior de cocina [C], electrónica [B] y asistencia veterinaria [A]) y dos de nivel alto (grado en diseño gráfico [D] y en estudios hispánicos [S]). Todos ellos estudiaron en la misma zona de Valencia (comarca de la Ribera), aunque un par de ellos fueron escolarizados sus primeros años en Cuenca y en Alcázar de San Juan. Además, todos ellos son bilingües de español y valenciano, aunque cuentan con distintas lenguas de preferencia.

Participante	A	B	C	D	S
Edad	23-27	25-30	26-31	26-31	22-26
Sexo	M	M	M	F	F
Procedencia	Albalat de la Ribera	Algemesí	Cuenca	Alcázar de San Juan	Albalat de la Ribera
Residencia	Valencia	Valencia	Algemesí	Algemesí	Valencia
Lugar de escolarización	Albalat de la Ribera	Algemesí	Algemesí	Alcázar de San Juan y Algemesí	Albalat de la Ribera
Nivel sociocultural	Medio	Medio	Medio	Alto	Alto
Bilingüe	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Lengua de preferencia	Valenciano	Castellano	Castellano	Castellano	Valenciano
N.º de conversaciones en las que participa	6 + 3	7 + 3	10 + 3	8 + 3	9 + 3

Tabla 24. Rasgos de los participantes

No obstante, siguiendo los estudios realizados por el grupo Val.Es.Co. (1995, 2010 y 2023 [en prensa]), las características de los participantes tienden a nivelarse en algunos contextos debido a ciertos rasgos situacionales. Por ello, se debe tener en cuenta la mayor o menor *igualdad jerárquica* que se establece entre los hablantes, ya que esta puede cambiar entre ellos dependiendo de la situación en la que se encuentren (Pons y Estellés, 2014: 4). En el caso del videojuego, todos los interlocutores son, a priori, jugadores miembros de un mismo equipo; aunque las posiciones y roles que ocupan pueden ser las causantes de que exista cierta jerarquía entre los usuarios (cfr. §2.1. del capítulo 6).

Este rasgo se puede relacionar con el *tema* y el *marco de interacción*: por un lado, existen ciertas temáticas en las que los interlocutores pueden ser más o menos especialistas y, por otro, el espacio puede invitar a interacciones más o menos formales.

⁸³ Se debe tener en cuenta que su edad se incrementó debido a que los mismos participantes fueron grabados a lo largo de los cinco años en los que se ha desarrollado este estudio, tal y como se ha reseñado en el apartado anterior.

En el caso del videojuego, se trata de un entorno lúdico en el que la temática está mediatizada por el tenor de la interacción que es *ganar el juego* (cfr. §2.2.2. del capítulo 6). Por último, la *relación vivencial* de los participantes (su historia compartida) será otro punto que acerque o aleje la comunicación entre ellos. En el caso del género digital, esta se verá relacionada con la mayor o menor experiencia de juego que los participantes hayan compartido.

A consecuencia de esto, géneros relacionados con el registro coloquial como la conversación neutralizan, en parte, los rasgos de partida de los hablantes, ya que entran en juego otros elementos en que tienen mayor peso en la comunicación que sus características personales. Así, en los discursos en los que entren en juego estos rasgos, los participantes suelen mostrar un menor control sobre sus emisiones ya que las *planifican sobre la marcha* y su tenor comunicativo es, en esencia, *interpersonal* (ibid. 2010). Este último rasgo será uno de los más relevantes para la comparativa entre la conversación y el *MOBA*, puesto que, como se acaba de exponer en el videojuego sí existe un objetivo que mediatiza toda la comunicación producida en sus fronteras.

Por esta razón, en la selección de los participantes, se tuvo en cuenta el tipo de relación que estos mantenían: en primer lugar, se pretendía que los hablantes se conocieran previamente y durante un tiempo extenso (mínimo un par de años) y que su interacción fuera asidua tanto en el videojuego como en la vida real. Asimismo, las grabaciones de las conversaciones coloquiales se realizaron en espacios que todos frecuentaban asiduamente (un local de ensayo y un garaje).

Rasgos situacionales	Conversación	MOBA
Relación vivencial participantes	Amistad de más de 10 años	
Relación de igualdad	Igualdad jerárquica	Influenciada por la posición y experiencia
Marco de interacción	Local de ensayo y garaje	Mapa de juego
Temática	Variable	Videojuego

Tabla 25. Rasgos situacionales de la conversación y del MOBA

No obstante, en el videojuego se involucran otros rasgos que también pueden influenciar en la interacción de los jugadores. En primer lugar, el momento en el que empezaron a jugar, ya que esto determina el conocimiento de la evolución del juego que tienen los participantes. En segundo, la frecuencia de partidas que realizan a la semana, dado que aquellos que lo hacen con mayor asiduidad contarán con mayor conocimiento. Relacionado con ello, la clasificación que mantienen en la liga del juego es indicativo de la experiencia que tienen. Otro rasgo relevante es el tipo de posición y personaje que

suelen jugar (*main*), ya que esta puede afectar a la comunicación en dos sentidos: por un lado, hay posiciones en el juego que tienen asociado un tipo de rol conversacional, como se ha mencionado en el apartado uno y dos de este capítulo. Por otro, tendrá relación con la posición y personaje que escogen cada partida, ya que, por ejemplo, será de esperar que si un jugador selecciona la posición en la que otro está especializado, estos dos mantengan un mayor número de interacciones motivadas principalmente por su desconocimiento (consejos y preguntas sobre la mecánica de la posición).

(75) V-x – 9:25

C: vale ahora / cuando te acabes eso↑ / te vas a base↓ / y vuelves a golem↓

D: [¡pero si ya he ido a base!↑]

C: [(())] // pues // te vas a base otra vez↓ // y empiezas otra vez con el golem↓

En cuanto a los rasgos de los participantes de este estudio, empezaron a jugar más o menos al mismo tiempo al videojuego *League of Legends* (2011-2012), aunque con diferente frecuencia y continuidad: algunos de ellos jugaban lo suficiente para mantenerse en las ligas oficiales (jugadores A, C y D) mientras que otros lo hacían de forma más esporádica (B y S). Cada uno de ellos está especializado en una posición dentro del juego y un tipo de personajes como se muestra en el siguiente cuadro.

Participantes	A	B	C	D	S
Año de inicio	2011	2012	2011	2012	2012
Frecuencia de partidas a la semana (2017)	6-7	4-5	7-8	7-8	2
Frecuencia de partidas a la semana (2021)	3-4	1-2	4-5	4-5	1
Posición preferida	Top o Jungla	Carry o Support	Mid o Jungla	Support	Support
Tipo de personaje	Tanque - ADC	ADC – Apoyo	AP	Apoyo	Apoyo - Tanque
Clasificación	Oro IV	N/C	Plata I	Plata I	N/C

Tabla 26. Información de los participantes como jugadores

Grabación	Personaje y Posición	Grabación	Personaje y Posición
V-I	A: Gragas y jungla B: Tresh y support C: Zed y mid D: Caytlin y ADC	V-VII	B: Veigar C: Neeko D: Maokai S: Jhinx (ARAM)
V-II	A: Renekton y top B: Tristana y ADC C: Ramus y jungla D: Ahri y mid S: Volibear y support	V-VIII	C: Morgana D: Soraka S: Thaliya (ARAM)
V-III	A: Cho'Gath y top B: Caytlin y ADC C: Zed y mid D: Jax y jungla S: Rakan y support	V-IX	C: Lucian y ADC S: Rakan y support
V-IV	C: Lucian y mid D: Xayah y ADC S: Rakan y support	V-X	A: Pantheon y top B: Ezreal y ADC C: Diana y mid D: Karthus y jungla S: Senna y support
V-V	A: Tristana y top B: Ashe y ADC C: Fizz y mid D: Warwick y jungla S: Rakan y support	V-XI	A: Kog'Maw B: Qiyana C: Lee Seen D: Sivir S: Morgana (ARAM)
V-VI	C: Diana y mid D: Caytlin y ADC S: Rakan y support		

Tabla 27. Posiciones y personajes de los jugadores en cada partida

Estos datos son necesarios para comprender, en primer lugar, el tipo de interacción que mantienen los participantes en las distintas *secuencias* (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Schegloff, 1992; 1999; 2006) que se generan. En primer lugar, conocer el tipo de vinculación que cada uno mantiene con el juego permite entender sus contribuciones a lo largo de las partidas, como por ejemplo el hecho de que dos hablantes se relacionen más porque comparten una misma línea de juego; o que un jugador se mantenga mayormente en silencio hasta la fase de grupos, como suele suceder con la posición *top*. Asimismo, conocer la relación de proximidad que mantienen los participantes fuera de las pantallas permite entender que los jugadores comenten cuestiones externas o que no tienen vinculación con la partida en curso, aunque se trate de fragmentos conversacionales breves.

2. Tratamiento de los datos

La naturaleza de los materiales recopilados para esta investigación hace necesario, además de su clasificación, tratarlos de manera que puedan trabajarse y faciliten las tareas de análisis sobre ellos. En esta sección se detallará, por un lado, el procedimiento de transcripción de las grabaciones, en el que se explicará la selección de la información escogida (§2.1.) y las distintas metodologías seguidas para reflejar la información de los distintos canales de comunicación (§2.2.). Por último, se mostrará cómo se han transliterado las transcripciones en esta tesis con el fin de facilitar su lectura (§2.3.).

2.1. SELECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Existen distintos niveles de transcripción de audio que se tomarán en función a las características del corpus y, sobre todo, de acuerdo con los objetivos de la investigación. Según Pons (2022), podrían establecerse cuatro niveles de referencia dependiendo del grado de complejidad y de cercanía de la transcripción respecto a la grabación:

Nivel I: codificación ortográfica

Nivel II: codificación según los principios del Análisis de la Conversación

Nivel III: codificación de nivel II con el añadido de la información prosódica

Nivel IV: codificación de nivel II con el añadido de información kinésica y paralingüística

Nivel V: codificación de nivel IV con el añadido de video(s) de los participantes

(Pons, 2022: 43)

Asimismo, dentro del nivel de información kinésica y paralingüística (niveles III y IV) pueden codificarse distintos tipos de información (Poyatos, 1994 y 2018): desde la gesticulación voluntaria o involuntaria del cuerpo hasta las actividades realizadas por los participantes, pasando por el registro de aquellos elementos contextuales o situacionales que puedan influenciar la comunicación (ibid. 2018: 23-24)⁸⁴.

Tomando estas consideraciones, se ha recopilado el material de esta tesis de dos maneras distintas que atienden a los objetivos de esta investigación: por un lado, las conversaciones coloquiales se han grabado solo con audio, de los que se ha registrado parte de las acciones y gestos que los participantes realizaron durante la interacción (nivel IV). Por otro, todas las partidas del videojuego fueron grabadas tanto en audio como en video, pero solo la pantalla de juego, no a los participantes⁸⁵. De ellas, por lo tanto, se han

⁸⁴ Se detallará en el punto 3.2.3. qué tipo de información extralingüística se ha tomado para esta investigación y la manera en la que se ha transcrito.

⁸⁵ Queda abierta la posibilidad de realizar grabaciones a los participantes mientras juegan (con una cámara frontal) y vincular sus gestos reales.

registrado las intervenciones de los hablantes y sus acciones como avatares del juego (nivel V en el plano digital).

Toda esta información se ha transcrito a través a través del programa informático *Elan* (Max Planck Institute for Psycholinguistics, 2022) que permite establecer una alineación temporal entre el audio (o el video) y lo escrito. Una de sus utilidades es la forma en la que se trabaja en su interfaz: el usuario puede crear líneas o *tiers* en los que se puede clasificar y codificar distintos tipos de información y asociarlas a un mismo participante. De esta manera, pueden separarse las intervenciones lingüísticas orales y las escritas, el paralenguaje y las acciones extralingüísticas de los interlocutores sin perder su vinculación. En otras palabras, gracias a las posibilidades de esta interfaz se puede realizar una transcripción multimodal de las grabaciones.

Tal y como se ha ido mencionando a lo largo del trabajo, para esta investigación se toman todos los canales de comunicación de los que hacen uso los participantes en los dos tipos de discurso. No obstante, la interfaz del videojuego facilita a los usuarios el uso del canal escrito a través del chat, así como el empleo de ciertas señales deícticas codificadas en el propio programa; razón por la que se han añadido líneas específicas para su transcripción.

Líneas/Tiers de la conversación		Líneas/Tiers del videojuego	
Nombre	Información	Nombre	Información
Phon	Oral	Phon	Oral
Acciones	Acciones realizadas por los hablantes	Acciones	Acciones realizadas por los avatares de los jugadores
Observaciones	Información complementaria para entender la grabación	Observaciones	Información complementaria para entender la grabación
		Chat	Escrita
		Sistema de juego	Información general sobre la partida (cambios de pantalla o acciones automáticas del programa)

Tabla 28. Líneas de transcripción empleadas en el *Elan*

Como se puede observar en la tabla 27, la distribución de la información se realiza de manera similar en ambos tipos de grabaciones, pero presentan algunas diferencias motivadas por la naturaleza de cada uno de los discursos.

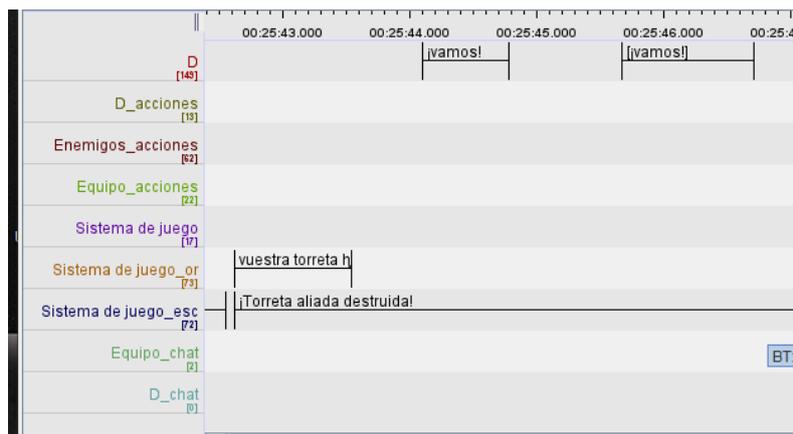


Imagen 62. Líneas de Elan (2022) para el videojuego MOBA.

De manera específica, las transcripciones realizadas del videojuego se organizan como muestra la imagen anterior. En primer lugar, los participantes cuentan con tres líneas asociadas: a) una que se refiere a lo que dice de palabra (transcripción del canal oral: *X_phon*), b) otra que muestra lo que escribe en los chats del juego (*X_chat*) y c) la última que describe las acciones del jugador dentro del universo del *League of Legends* (*X_acciones*). En segundo lugar, d) se han creado dos líneas únicas que registran tanto las intervenciones de los miembros del equipo que no forman parte del *premade* (*Equipo_chat*), sean el número que sean; como los enemigos (*Enemigos_chat*), ya que sus contribuciones son escasas. En estas, el autor de cada intervención se reseña en los espacios (o cajas) creados en cada uno de los momentos en los que se transcriben sus intervenciones, representados por el nombre del personaje que controlan⁸⁶. Del mismo modo, e) sus acciones se han reflejado también en un único *tier* (*Equipo_acciones* y *Enemigos_acciones*, respectivamente). Posteriormente, se explicará la manera en la que se ha escrito el contenido de todas las líneas vinculadas a las acciones (ver apartado 2.2.3).

Además, e) también se ha transcrito la actividad del sistema de juego y se ha dividido sus diferentes contribuciones en tres líneas: la primera (*Sistema_de_juego*) describe los diferentes movimientos que realiza el juego que afectan a los jugadores: cambios de pantalla, mostrar tiempos de espera, movimientos de cámara automáticos, acciones de los monstruos, etc. f) La segunda y la tercera de ellas (*Sistema_de_juego_or* y *Sistema_de_juego_esc*) transcriben la información lingüística que ofrece a los jugadores a través del canal oral y del escrito; ya que, en ocasiones, no coinciden estos dos tipos de

⁸⁶ Se ha tomado esta decisión con la finalidad de respetar la privacidad de los jugadores que no formaban parte directa de la investigación, ya que sus nombres de usuario pueden ser localizados. Además, no es posible la confusión entre jugadores ya que un personaje solo puede ser escogido por un único usuario en cada partida.

información (la escrita suele ser más completa). Estos mensajes suelen informar de los sucesos más relevantes⁸⁷ del juego que deben ser conocidos por los jugadores, de modo que sean conscientes de cualquier acción que pueda influenciar en su comportamiento durante la partida.

Por su parte, las líneas de la conversación coloquial se distribuyen de manera similar, aunque de forma más simple:

A [165]	
A_acciones [7]	
A_observaciones [7]	
B [83]	
B_acciones [8]	
B_observaciones [8]	
C [207]	le <td/>
C_acciones [8]	
C_observaciones [2]	
D [308]	
D_acciones [8]	

Imagen 63. Líneas de Elan (2022) para la conversación coloquial

Como se puede observar, cada uno de los hablantes en la conversación cuenta con tres tipos de líneas que se corresponden a tres tipos de información: en primer lugar, a) se transcribe lo que cada uno de ellos dice a través del canal oral (*tier X_phon*). A diferencia del género discursivo *MOBA*, en este los participantes no se encuentran en un espacio multimodal en el sentido digital de la palabra, en el que puedan hacer uso de manera indistinta del canal oral u escrito⁸⁸; razón por la que no se ha incluido una línea para el último.

En segundo lugar, b) se ha incluido un *tier* en el que se transcriben las acciones y gestos que se vinculan de manera directa con la conversación (*X_acciones*). Esta circunstancia ha hecho necesario que se realizara un análisis interactivo en dos niveles: el primero sin las anotaciones gestuales o kinésicas para comprobar qué elementos faltaban en la comunicación y el segundo, después de tener la transcripción completa,

⁸⁷ Se ha establecido una clasificación preliminar de los tipos de mensajes emitidos por el sistema de juego según su contenido (apartado 2.2.2.). Posteriormente, en el análisis, se realizará un estudio de los tipos de mensajes que puedan ser más propensos a formar parte del discurso como intervenciones validadas por los usuarios humanos (apartado 3.3. del capítulo 7).

⁸⁸ Cabe decir, sin embargo, que en algunas ocasiones los interlocutores pueden emplear sus móviles para buscar información y compartirla con los presentes (Herring, 2007 y 2013); pero la naturaleza de este tipo de información es distinta y se ha tratado, al menos en esta investigación, como parte de las acciones que pueden realizar los interlocutores.

cuyos datos se han empleado para el análisis. De esta forma, las transcripciones realizadas sobre el material extralingüístico de las conversaciones coloquiales de este corpus pueden catalogarse como *anchas* (aunque de nivel IV).

Por último, c) se ha incluido una línea en la que se relatan todas aquellas informaciones sobre las participantes (*observaciones*) necesarias para entender el contenido de algunas de sus intervenciones y para dar ciertos datos prosódicos relevantes para su interpretación. Estos *tiers* no se han tenido en cuenta posteriormente para realizar el análisis interactivo, ya que no suelen constituir intervenciones o acciones en sí mismas, sino que van vinculados a uno de los dos tipos de líneas explicadas anteriormente.

Todas estas líneas, como se ha reseñado antes, sirven para clasificar el tipo de intervenciones y el contenido que cada uno de los hablantes va creando durante el desarrollo del discurso. No obstante, la manera de representarlo variará en función de su naturaleza y las características que cada tipo de información contiene. Por esta razón, a pesar de que se ha tomado como base el sistema de transcripción Val.Es.Co (2014), se han realizado ciertas modificaciones y adaptaciones para esta investigación.

2.2. TRANSCRIPCIÓN

En el apartado anterior se ha explicado que cada tipo de comunicación e información de los hablantes se ha codificado en una línea distinta, de manera que permitiera clasificar cada tipo de contenido (oral, escrita o extralingüística) desde la base de datos (ver tabla 27). Cada una de ellas se ha trabajado de diferente manera y con un sistema de transcripción acorde a las exigencias de cada tipo de información que pueda dar cuenta de todos los elementos que influyen en la comunicación.

2.2.1. *Material escrito*

Este tipo de material ha resultado el más sencillo de trabajar, ya que no requiere de la interpretación del transcriptor, sino solo su recopilación (Orihuela, 2021). En primer lugar, como se ha mencionado anteriormente, se ha tomado únicamente de las grabaciones del *MOBA*, ya que se trata de un contenido que estaba presente en la interacción dada la naturaleza del discurso; y, en segundo, que existían dos tipos de fuentes que emitían mensajes escritos: los jugadores y la máquina.

Por un lado, las intervenciones escritas de los participantes se han transcrito a partir del chat del juego. Para ello, simplemente se ha copiado y pegado el contenido de sus enunciados en el momento en el que surge dicho enunciado. La extensión de cada una

de las cajas se ha delimitado a un segundo, dado que estos mensajes permanecen en el chat durante toda la partida y pueden consultarse en cualquier momento.

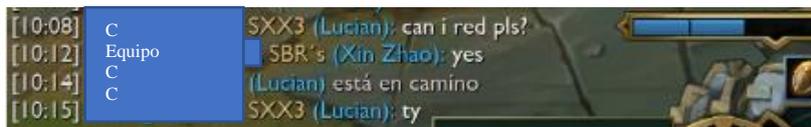


Imagen 64. Chat del juego

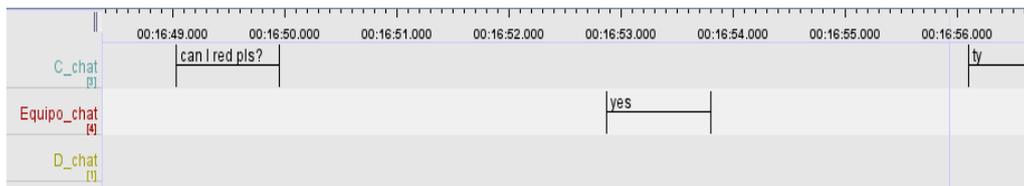


Imagen 65. Líneas de transcripción de Elan para el chat

Por otro lado, los mensajes emitidos por el sistema de juego también se han recopilado copiando y pegando su contenido, aunque con unas consideraciones especiales. Cada vez que su contenido hacía referencia directa a un jugador a través de su nombre de usuario, se ha anonimizado su identidad de dos formas distintas: bien tomando la letra con la que se ha identificado a cada participante del estudio, bien mediante el nombre del personaje que controlaban los miembros del equipo asignados aleatoriamente o los jugadores enemigos. Cabe decir que, en este caso, la duración de las cajas de alineación ha estado marcada por el tiempo que la máquina mostraba cada mensaje, ya que en este caso la información mostrada en pantalla tiene una permanencia limitada.

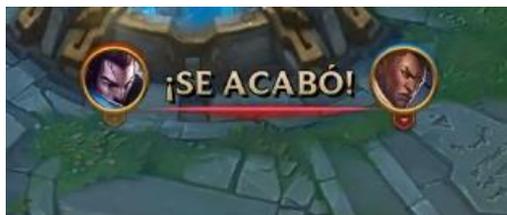


Imagen 66. Mensaje de la máquina

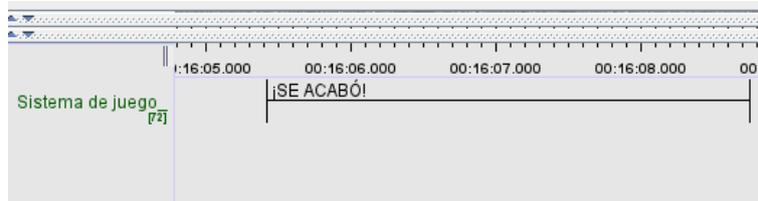


Imagen 67. Transcripción del mensaje de la máquina

En resumidas cuentas, los enunciados escritos de las grabaciones del videojuego se han tomado de manera literal y trasladado a las cajas de transcripción. De esta manera, se ha dado cuenta de uno de los canales por los que los participantes se pueden comunicar dentro del universo digital del *League of Legends*, aunque, como se verá en el análisis, su uso está, en cierta medida, especializado. En otras palabras, los jugadores atribuyen al

chat unas funciones específicas y su contenido no resulta tan impredecible como el de las intervenciones orales (aunque estas también vengan predeterminadas por los sucesos del juego), además de que su frecuencia de uso no es muy elevada (ver 2.2.2.2. del capítulo 6).

2.2.2. Material oral

El principal objetivo de esta investigación es el de comparar dos discursos que, principalmente, transcurren a través del canal oral. Este es el contenido, por tanto, que ha recibido un trato más detallado en la base de datos. De hecho, se ha tratado de reflejar tanto la información prosódica de cada una de las intervenciones como los distintos fenómenos discursivos que se producen en el habla (acortamientos, alargamientos, solapamientos...). Asimismo, dentro de este canal oral se ha tenido en cuenta no solo las emisiones estrictamente verbales, sino también el contenido paralingüístico, ya que este forma parte de la interacción y, en muchas ocasiones, incluso está parcialmente codificado (Poyatos, 1994 y 2018; Hidalgo, 2002; Val.Es.Co, 2002).

Con la finalidad de lograr una representación escrita del audio que se acerque, en la medida de lo posible, a la realidad, se ha optado por el método de transcripción desarrollado por el grupo Val.Es.Co. (2003, 2014; Pons, 2022) pero con algunas modificaciones. La unidad que sirve como punto de partida para la transcripción para este grupo es la intervención, delimitada por el cambio de hablante (Val.Es.Co. 2014: 17). No obstante, con el paso de la transcripción tradicional al trabajo a través del programa *Elan* (2022), se empezó a trabajar por grupos entonativos (Pons, 2021), de manera que cada una de las cajas creadas en el programa no se corresponden necesariamente con una intervención completa de un hablante, sino a fragmentos de habla.

Centrando la mirada en el contenido, la transcripción sigue una codificación ortotipográfica enriquecida con la marcación de algunos rasgos orales (Val.Es.Co. 2014). A través de este sistema, se puede dar cuenta de los fenómenos discursivos como los mencionados anteriormente. Para lograr que todos ellos puedan ser procesados de manera sencilla a través de una base de datos, reciben una etiqueta en formato XML (*lenguaje de marcas extensible*, en español) que los identifique (ver tabla 28)⁸⁹:

Etiquetar un documento -en este caso, una conversación- es un proceso por que se marcan, mediante un metalenguaje específico, características del texto, que quedan así

⁸⁹ Anteriormente, cuando las transcripciones se realizaban en hojas en blanco de un procesador de textos, el sistema de transcripción que se seguía en este grupo de investigación partía de los símbolos que ofrecía el teclado de un ordenador, como los paréntesis, los corchetes, los apóstrofes... Para más información, se pueden consultar los artículos de Briz y Albelda (2009) o Hidalgo (2005), entre otros.

identificadas y pueden ser recuperadas en una búsqueda. [...] Al etiquetar, se inserta en un texto un conjunto de marcas XML anidadas, delimitadas por comillas simples (<>) a la izquierda y a la derecha de cada marca, al inicio y al final del fenómeno que se pretende transcribir. (Pons, 2022: 44)

El grupo Val.Es.Co. cuenta con un sistema de etiquetado XML que puede procesarse a partir de la aplicación web que aloja su corpus (Pons, 2022). El nombre que reciben cada una de ellas trata de respetar el criterio de identificabilidad por el usuario, de manera que cada fenómeno recibe su nombre o un acortamiento de este. Las etiquetas empleadas pueden clasificarse en tres tipos: fenómenos fonéticos, paralingüísticos e información de la conversación. Puede consultarse la nómina en el cuadro siguiente tanto de la codificación XML actual como su correspondencia con las marcas tradicionales de transcripción:

Etiquetas fonéticas	Paralenguaje	Información
Fonética sintáctica <fsr t="texto">	Risas <risas/>	Observaciones <obs t=""> </obs>
pa'l	(RISAS)	Nota al pie
Pronunciación marcada <enf t="prm"></enf>	Enunciado entre risas <e_risas> </e_risas>	Anonimización <an> </an>
MAYÚSCULAS	(ENTRE RISAS)	
Silabeo <enf t="sil"></enf>	Toses <tos/>	Texto ininteligible <in/>
SI-LA-BE-O	(TOS)	(())
Tonema ascendente <ta/>	Gritos <grito/>	Transcripción dudosa ((texto))
↑	(GRITO)	
Tonema descendente <td/>	Suspiros <suspiro> </suspiro>	Palabra extranjera <ext t=""> </ext>
↓	(SUSPIRO)	Nota al pie
Tonema suspendido <ts/>		Solapamientos []
→		
Tonema circunflejo <tc/>		
Susurro <s> </s>		
°(texto)°		
Alargamientos <al/>		
aa		
Reinicios -		

Tabla 29. Etiquetas del sistema de transcripción Val.Es.Co.

Este sistema es el que se ha aplicado para la codificación del material que forma parte del corpus recogido para esta investigación, pero con algunas modificaciones: por un lado, si bien es cierto que se ha seguido en su gran mayoría, no se ha incidido demasiado en la marcación de ciertos fenómenos fonéticos que se han transcrito solo al

final de cada intervención. Por otro lado, y en relación con esto último, las cajas alineadas temporalmente con el audio no se corresponden con grupos entonativos, sino con fragmentos de habla cuya extensión sea una intervención completa o un segmento de habla extenso. Esta decisión se ha tomado para facilitar el análisis interactivo realizado en esta tesis, clave para uno de los objetivos de la investigación como es el contraste de las estructuras interactivas de los videojuegos *MOBA* con la conversación coloquial; así como la posterior descripción del primer género discursivo. No obstante, tal y como ya se ha hecho en el marco teórico, las transcripciones realizadas a través del *Elan* no se tomarán de manera directa por medio de capturas de pantalla, sino que se copiará su contenido a una estructura de transcripción tradicional en vertical que facilite su lectura⁹⁰, así como se transliterarán las etiquetas al sistema ortotipográfico tradicional de este grupo por resultar más sencillas para la lectura (ver §2.3.).

Por otra parte, los mensajes emitidos por el sistema de juego a través del canal oral han recibido un tratamiento especial, ya que se ha buscado simplificar su transcripción: como se trata de mensajes programados para que, cuando ocurra un determinado suceso, la máquina siempre dé el mismo tipo de información, se ha programado un vocabulario⁹¹ con todos sus posibles mensajes; de manera que cada vez que se crea una caja de alineación en el *Elan* se pudiese seleccionar el contenido de cada una de sus intervenciones sin tener que escribirse manualmente.

⁹⁰ «...la transcripción con ELAN es el cambio de orientación: frente a la transcripción en papel, que es claramente vertical, con una línea por turno, la transcripción aquí tiene tantas líneas como hablantes y su lectura se asemeja [...] a un papiro gigante.» (Pons, 2021:51)

⁹¹ Sobre la incidencia de los mensajes se tratará más extendida en el apartado §3.3. del capítulo 7.

Mensajes sobre jugadores-equipo	Mensajes sobre estructuras	Mensajes sobre el estado de la partida
Un invocador se ha reconectado	Tu equipo ha destruido una torreta	Bienvenidos a la grieta del invocador /al abismo de los lamentos
Un invocador ha abandonado la partida	Vuestra torreta ha sido destruida	Treinta segundos para súbditos
Te han matado	Tu equipo ha destruido un inhibidor	Se han generado súbditos
Ha muerto un enemigo	Vuestro inhibidor ha sido destruido	Rugido
Ha muerto un aliado		Victoria
Asesinato doble/triple/cuádruple		Derrota
Pentakill		
Dominación		
Destrucción		
De leyenda		
Aniquilados		
Racha de asesinatos		
Se acabó		

Tabla 30. Vocabulario para los mensajes del sistema de juego

Se han creado 23 entradas diferentes que pueden clasificarse en tres tipos de contenido: 1) mensajes que se refieren a los miembros de los equipos y que se generan cada vez que uno de los avatares actúa o es afectado por la circunstancia que describe la máquina. 2) De manera similar, el segundo grupo de mensajes se producen cuando una de las estructuras de los equipos se ve afectada. 3) Por último, los mensajes sobre el estado de la partida se generan de manera automática ya que están programados por tiempo (los cuatro primeros) o como delimitadores del principio y del final de la partida.

De acuerdo con lo expuesto en los dos últimos apartados, las grabaciones recopiladas para este estudio cuentan con una transcripción que da cuenta de todo el material lingüístico oral o escrito emitido por los participantes, ya sean humanos o no. Sin embargo, como se ha mencionado en el marco teórico y en la introducción de este apartado, la comunicación no solo se compone de intervenciones verbales o emisiones orales, sino también se introducen en la comunicación otro tipo de intervenciones de los participantes que inciden de manera directa en la comunicación: las acciones.

2.2.3. Material extralingüístico

La representación de las acciones de los interlocutores es un reto aún mayor si cabe que la transliteración de la oralidad a texto escrito (Poyatos, 1986; Llisterri, 1999). Entre otras problemáticas, debido a que se debe describir lo que hace el participante y no *copiar* lo que dice o escribe, el factor subjetivo del transcriptor puede ser mayor que cuando se enfrenta al material lingüístico. Este hecho, además, es especialmente relevante en los casos en los que no se dispone del video para comprobar cada acción y

se ha transcrito a partir de la memoria del investigador o de los participantes (Poyatos, 1994).

Uno de los puntos clave en este estudio es comprobar la incidencia de los comportamientos extralingüísticos de los participantes en la comunicación. Sin embargo, cabe mencionar que estos no se van a referir a la kinésica o gesticulación de los hablantes, ya que los jugadores no pueden mirarse (a la persona real) durante el desarrollo de una partida, sino que lo que ven son sus avatares en el mapa del videojuego a través de una pantalla. Estos avatares, además, no poseen la capacidad de recrear la gesticulación de los usuarios, solo se mueven y realizan las acciones que vienen programadas en el programa. Por esta razón, para equiparar la información de la conversación coloquial y del videojuego, se han transcrito las acciones tanto del videojuego como de la conversación entendidas como actividades de los hablantes durante la interacción (Poyatos, 2018). Asimismo, se han anotado también comportamientos tanto de los usuarios no participantes en el estudio como los movimientos que el sistema de juego realizaba de manera autónoma.

Como se ha comentado, el corpus cuenta con grabaciones de solo audio para la conversación coloquial y de video para el *League of Legends*. En las primeras, la investigadora estuvo presente y anotó las acciones que transcurrieron en los días sucesivos con el fin de perder el mínimo de información posible. Para su transcripción, se han creado cajas de alineación para cada uno de los momentos en los que un hablante realizaba una acción relevante y se ha tratado de ajustar su extensión a la duración de cada suceso. La forma en la que se han descrito ha tratado de mantener una misma forma lingüística:

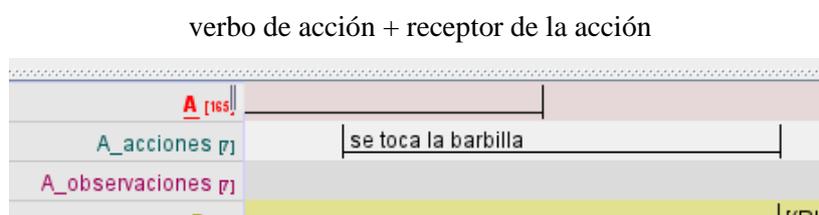


Imagen 68. Ejemplo de transcripción de una acción en la conversación

Por otra parte, la representación de las acciones en el videojuego no supuso tantos problemas en su descripción, ya que el movimiento de los avatares que controlan los jugadores está limitado por la programación. Por esta razón, para facilitar su transcripción, se creó un vocabulario limitado en el que se registraban todas las posibilidades que ofrecen los personajes en el juego. Asimismo, se añadieron ciertas

acciones que los participantes pueden realizar en las pantallas precedentes y siguientes a la propia partida, es decir, en la de selección de personajes y en la pantalla de estadísticas.

Acciones de los personajes		Movimiento del cursor del jugador	
Movimiento	Ataques / habilidades	Deixis	Acciones externas
Se dirige a bot / top / mid / jungle / base / centro del mapa	Uso de habilidad: ataque / defensa	Señala que un enemigo ha desaparecido	Selecciona un personaje
Escapa	Fallo de una habilidad	Señala un punto en el mapa	Compra en la tienda
Persigue a un enemigo	Destruye una torreta / inhibidor	Señala una información de su personaje / de la partida	Selecciona una posición
Pelea con un personaje / monstruo	Pone un ward	Hace una señal de ayuda / peligro	Bloquea a un personaje
Se retira	Mata a un enemigo / monstruo		Configura a su personaje
Gankeo a un enemigo	Destruye un ward		
Se dirige a la base enemiga			

Tabla 31. Vocabulario para las acciones de los avatares

En la tabla anterior se muestran todas las entradas del vocabulario creado para representar las intervenciones extralingüísticas que se dan durante una partida de *League of Legends*. La clasificación que se ha hecho de cada contenido ha atendido, en primer lugar, a dos factores: por un lado, se han agrupado las entradas que representaban acciones realizadas directamente a través de los avatares de los usuarios, ya sean movimientos o desplazamientos por el mapa o sea el uso de habilidades de los personajes. Por otro, se han agrupado los distintos movimientos que un jugador puede realizar por medio del cursor sin repercutir en su avatar, como por ejemplo las señales deícticas que permite realizar el juego o las acciones externas a la partida.

En definitiva, el material extralingüístico supone un reto porque, precisamente, no se trata de contenido perteneciente a la lengua, aunque forme parte ineludible de la comunicación humana (Narbona, 1986; Poyatos, 1986, 1994 y 2018; Llisterri, 1992, 2002; Val.Es.Co., 2003 y 2014). Los hablantes, en ocasiones, reaccionan y, de hecho, responden con acciones o movimientos acompañados o no de emisiones verbales. Cuando estas no se tienen en cuenta, parte de la interacción se pierde y algunas intervenciones, incluso parece que no han obtenido respuesta; con la consecuencia de que se catalogan como independientes (Cabanés, en prensa). Si, por el contrario, el esquema interactivo se amplía y se toman en consideración las actividades de los participantes, este se enriquece

y revela nuevos patrones interactivos (ibid., en prensa), como se ha tratado de demostrar en el apartado 2.2.2.3. del capítulo 6.

Como una de las hipótesis de esta investigación es, precisamente, que el género de los videojuegos *MOBA* tiene un componente transaccional, se ha centrado la mirada en las acciones de los participantes en el sentido estricto de la palabra para observar qué dependencia hay de la comunicación con respecto a lo que hacen los participantes. Queda por estudiar, sin embargo, la relación de los gestos y la kinésica en general y su contribución dentro del universo de los discursos digitales y, en concreto, de los videojuegos. En otras palabras, sería interesante observar el alineamiento kinésico con las acciones o movimientos de los avatares que controlan los jugadores.

La transcripción de las grabaciones es una tarea necesaria si se pretende estudiar el material recopilado, ya que facilita su procesamiento y la adición de diversas informaciones que pueden captarse de manera perceptiva con el audio o el video pero que, de no registrarse, dificultarían su localización y recuento. No obstante, el hecho de transcribir, no solo lo que se dice o hace, sino la manera en la que se produce una intervención añade una serie de elementos al texto que pueden dificultar su lectura; lo que hace necesario adaptar las transcripciones para su publicación.

2.3. TRANSLITERACIÓN DE LAS TRANSCRIPCIONES EN EL TRABAJO

Como se ha expuesto en los apartados anteriores, para poder ser procesados en la base de datos, los materiales se han transcrito de una manera que puede llegar a complicar su lectura. Entre otros problemas, el uso de la alineación de audio y texto a través del *Elan* con su modo de visión horizontal resulta contraintuitivo a la lectura vertical (Pons, 2022: 51). Del mismo modo, el uso de un etiquetado informático (XML) para la marcación de los fenómenos discursivos satura el texto de información; aunque pueda resultar, en cierta medida, más explicativo que el uso de símbolos ortotipográficos.

Por esta razón, con motivo de facilitar la lectura de este trabajo, los ejemplos que se han seleccionado tanto en el marco teórico como en el análisis han sufrido una ligera transformación. Cabe decir, antes de proseguir, que el único que no ha recibido ninguna adaptación ha sido el material escrito, ya que no se ha empleado ningún símbolo más allá de la ortografía ni tampoco ha sido necesario hacer uso de una marcación especial.

De esta manera, el material oral recopilado se ha etiquetado, como se ha explicado anteriormente, a partir del sistema de transcripción Val.Es.Co. nuevo (Pons, 2022), que emplea un etiquetado XML que sustituyó a las marcas antiguas. No obstante, estas últimas

resultan más cómodas y accesibles para la lectura como se puede comprobar con el ejemplo siguiente:

(76) V-IV – 17:04

D: < cita > ¿Te hago feliz Rakan? < / cita > < ta / > / < cita > cada día < / cita > < td / >

(90a) V-IV – 17:04

D: ¿ *Te hago feliz Rakan?* ↑ / *cada día* ↓

En el fragmento, el texto que contiene la etiqueta *cita*, una marca que señala que el contenido que contiene está usando el estilo directo (discurso reportado), se ha marcado con el uso de la cursiva (*te hago feliz Rakan*). Por otro lado, la identificación de la inflexión final de los grupos entonativos anteriores como el *tonema ascendente* (ta), se ha convertido en una flecha hacia arriba (↑). La nómina completa de etiquetas y su correspondencia con el sistema tradicional de transcripción puede consultarse en el apartado 2.2.2.

En cuanto a las intervenciones del sistema de juego, debido a que no pertenecen a un interlocutor humano (ni siquiera a una inteligencia artificial dedicada a la comunicación), se ha pensado en una marcación distinta para sus enunciados que permita diferenciar sus aportaciones a simple vista y, al mismo tiempo, distinguirlos de las aportaciones de los hablantes. Por esta razón, todas las intervenciones del sistema estarán indicadas con el uso de la negrita:

(77) V-II – 31:10

SJ: Asesinato doble [aliado]

B: [(RISAS)]

SJ: Asesina[to triple aliado]

C: [nene] / [tú cuando quieras dejas de matar→]

A: [madre mía la triple del support]

Por último, también se han señalado de manera distinta las acciones realizadas por los interlocutores, aunque en este caso se ha preferido el uso doble del símbolo asterisco (*) al principio y al final de cada una de las contribuciones.

(78) V-I - 28:55

S_acciones: **mata a Talon**

SJ: ha mu[erto] [un enemigo]

S: [ole]

C: [ahí] estáá bien ahí ↓

En resumen, la recopilación de un corpus propio hizo necesario plantearse la manera en la que dar cuenta de este en dos espacios que, si bien guardan relación, presentan necesidades distintas: por un lado, en la base de datos era necesario encontrar una forma de transcribir todos los fenómenos objetivo de esta investigación de manera que pudieran ser contabilizados y procesados de manera automática. Por otro, la representación de esta transcripción en el presente trabajo debía enfocarse en facilitar la identificación para los lectores de aquellos elementos que resultan relevantes para esta investigación.

3. Visualización de la interacción

Una vez presentado el corpus con el que se ha trabajado y la forma en la que se ha tratado, se dará cuenta del procedimiento que se ha seguido para su análisis. Este se ha planteado sobre la base de que uno de los objetivos principales del estudio es el de analizar la interacción de los dos tipos de discursos recopilados en este corpus para lograr una caracterización del discurso *MOBA* desde rasgos puramente dialógicos. Para ello, se explicará la herramienta de visualización interactiva del grupo Val.Es.Co. (Briz, 2006; Espinosa-Guerri, 2016 y en prensa) y su funcionamiento a partir del programa *Conversations* (Badia, Espinosa-Guerri y Alemany, 2020). Asimismo, mediante el uso de este programa, se mostrará la nómina de patrones interactivos (*figuras*) que se han catalogado en las diversas investigaciones realizadas anteriormente con este sistema (ibid., 2019) y su vinculación con determinadas secuencias discursivas.

3.1. MÉTODO DE VISUALIZACIÓN INTERACTIVA

La interacción es una característica de base objetiva por diversas razones: por un lado, en cualquier idioma o cultura puede observarse la sucesión de una acción y la reacción que provoca si en el contexto participan dos o más hablantes (Levinson, 2006 y 2018), hecho que lo convierte en un rasgo que puede emplearse para realizar comparaciones de manera universal no solo entre idiomas, sino también con cualquier género discursivo de múltiples participantes. Por otro lado, la base para su estudio es la unidad *intervención*⁹², entendida como un elemento de naturaleza *estructural* desde el que se establecen las relaciones interactivas. En otras palabras, desde esta perspectiva, esta unidad se reconoce porque «one party talks at a time, though speakers change» (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1978: 699) y, además «se caracteriza por ser o por provocar una reacción prototípicamente, lingüística» (Val.Es.Co., 2014: 17).

Esta consideración convierte a esta unidad en un elemento en el que la subjetividad del analista se reduce, ya que no toma para su reconocimiento criterios que tengan en cuenta el contenido, sino el comportamiento mismo de los hablantes. Esta naturaleza, asimismo, permite que se pueda delimitar de manera más efectiva las distintas estructuras que se forman en el transcurso de un diálogo y, en consecuencia, que se pueda clasificar

⁹² Como se ha mostrado en el epígrafe 3.2.1. del capítulo 2, existen otras definiciones para la intervención que se apoyan, por ejemplo, en una perspectiva gramatical en la que se encuentra paralelismo con un elemento que posee independencia sintáctica como es el *enunciado* (Rodríguez, 2017), en una perspectiva de corte semántico en la que se define por ser la unidad en la que reside el *acto directivo* (Anscombe y Delahaie, 2014); o, desde una perspectiva pragmática, por contener la fuerza ilocutiva (Filliettaz y Roulet, 2002).

tanto los diferentes tipos que existen de intervenciones como los patrones que forma su unión.

Las figuras que se presentan en la tabla anterior corresponden al método de análisis interactivo que se creó en el seno del grupo Val.Es.Co. (2003 y 2014) a partir de la definición de la unidad *diálogo* (para ver la nómina completa de unidades, ver apartado 3.1. del capítulo 2). Briz (2006) expuso la problemática que supone su identificación estructural ya que a partir del *intercambio/par adyacente* las unidades suelen analizarse atendiendo a criterios temáticos (Gallardo-Pauls, 1993; Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Schegloff, 1999 y 2006). En contraste con esta postura, para grupo Val.Es.Co. existen rasgos que permiten definir al *diálogo* en términos estructurales:

el mínimo para hablar de diálogo es un intercambio (Ic) o, lo que es lo mismo, una intervención iniciativa (Ii), aquella que provoca habla posterior, y otra intervención reactiva (Ir), la provocada directa o indirectamente por aquella. Tal definición atiende, así pues, a los constituyentes inmediatos de dicha unidad superior, de modo que un diálogo puede coincidir en su expresión mínima... (Briz, 2006: 46)

Unidad dialógica definible en términos estructurales, limitada prototípicamente por una intervención-turno iniciativa al inicio y por una intervención-turno reactiva al final de la misma. (Val.Es.Co., 2014: 31)

Se trata, por tanto, del elemento que permite analizar la interacción atendiendo a características puramente conversacionales, es decir, que no tienen en cuenta el contenido de las emisiones, sino el comportamiento de los participantes. De esta manera, es posible realizar un esquema que facilite su visualización a partir de la unión de las intervenciones que reaccionan entre sí:

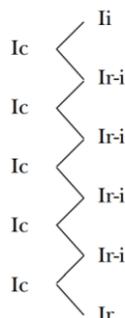


Imagen 69. Esquema de un diálogo hipotético (Briz, 2006: 47)⁹³

⁹³ Las abreviaturas corresponden al intercambio (Ic), a intervención iniciativa (Ii), reactivo-iniciativa (Ir-i) y reactiva (Ir).

Este sistema de visualización ha sido desarrollado plenamente en trabajos posteriores (Espinosa-Guerri, 2016 y en prensa). La idea principal era conseguir una visualización de todo el esquema interactivo donde «every intervention is linked using diagonal lines to those interventions to which it reacts and those interventions which are triggered by it» (Espinosa-Guerri y García-Ramón, 2019: 100). Para explicar su funcionamiento se tomarán como modelo los siguientes ejemplos:

Hablante	Inicio	Texto
A	00:00:00.680	Mm <ta> Banea a Talon a Talon <td>
A	00:00:07.330	m
B	00:00:11.165	¿Talon? <ta>
A	00:00:11.880	Si sí <td> /// qué asco de personaaje por dios <ts>
B acciones	00:00:15.749	Banea mientras a Talon
B	00:00:15.760	((Un poquito Trump parando al mexicano <td>
		Desde que le han hecho el rework ayer estaba jugando contra uno <ta> /// y le estaba ganando la jin le <td> o sea le gané la línea y yo iba como cuatro cero y el tío <ta> / cero tres uno <ts> /// y me mataba tranquilamente <ts> /// yo no le qui- <ts> / m / en lo que yo le quitaba la mitad de la vida él me la quitaba entera y yo con Ekko <td> // (madre mia)° /// rito y sus reworks <td>
A	00:00:19.840	

C	00:11:55.640	pero no no no me molaría la verdad
C	00:11:57.662	s que no soy no soy un gran fan de tener figuritaas y[y] <td>
S	00:12:00.459	[yaa]
C	00:12:01.159	y estoy y aquello [y ((]) de esta serie de aquello de no sé] quéé [el colgante de no sé cuantos que lle-]

Imagen 70 y 71. Ejemplo de análisis MOBA. Cremallera, independiente y rastrillo

En la imagen 70 se observa, en primer lugar, que a cada participante le corresponde una línea que lo identifica siempre con un mismo color, en un tono claro para aquellas intervenciones lingüísticas y en un tono más oscuro para las que correspondan a las acciones⁹⁴; de manera que a simple vista se pueda reconocer a quién pertenece cada intervención.

En segundo lugar, las líneas se unen o no dependiendo del tipo de interacción que se esté dando: el primer turno de A inicia un encadenamiento (intervención iniciativa) que se sucede por la intervención de B que, a la vez, reacciona y es seguida (intervención reactivo-iniciativa) por otra de A. Este encadenamiento, que se expande hasta la intervención posterior de A (intervención reactiva), genera una interacción de 6 intervenciones. Al mismo tiempo, es posible observar una intervención *independiente* en el segundo enunciado de A, debido a que no reacciona a ningún hablante ni tampoco hace reaccionar a otra.

Por su parte, en la imagen 71 se puede observar la aparición de una intervención discontinua, es decir, aquellos turnos que se prorrogan por más de una intervención de

⁹⁴ Aunque, como se verá en el siguiente apartado, la representación de las intervenciones extralingüísticas se hará de manera distinta dentro del programa *Conversations*. Esta primera representación parte de las primeras fases del análisis en las que aún no se contaba con el soporte del programa, momento en el que solo se disponía de funciones que el editor de texto ofrecía.

un mismo hablante porque son brevemente interrumpidos por otro participante sin que su contribución llegue a cortar el discurso del primero. Estos se señalan con una línea discontinua. Por último, también reciben marcación las intervenciones no analizables; material que, por cualquier circunstancia, no puede identificarse o transcribirse. En el apartado siguiente se explicará de manera más detallada el funcionamiento del sistema a partir de la interfaz del programa *Conversations*.

Cada tipo de intervención, por tanto, se vinculará a una determinada posición de estas líneas que representarán de manera gráfica su tipología y la relación que establecen con las otras (Espinosa, 2016: 16-17) tal y como se observa en la Tabla 32. El funcionamiento del sistema se basa en la tipología de intervenciones que establece el grupo Val.Es.Co. (2003, 2014) y que se ha detallado anteriormente en este apartado y en el apartado 3.2. del capítulo 2 del marco teórico. La visualización, por tanto, de estos tipos se realiza mediante el siguiente sistema:

Tipo de intervención	Tipo de línea	Tipo de intervención	Tipo de línea
Iniciativa (i)		Independiente (ind)	
Reactivo-iniciativa (r-i)		Discontinua (disc)	
Reactivas (r)		No analizable (X)	

Tabla 32. Tipo de intervenciones vinculadas a líneas (Espinosa-Guerri, 2016; en prensa)

Por otra parte, dado que en este trabajo se han transcrito las acciones de los participantes, el sistema de colores se ha ampliado: con el fin de facilitar la relación entre las intervenciones y las acciones de un mismo interlocutor, se desarrolló de forma provisional un sistema de colores (Badia, 2018), distinto al propuesto por Espinosa-Guerri (2016: 17), en el que hubiera una relación cromática. De esta manera, el color asociado a un participante será claro para sus intervenciones lingüísticas y oscuro para las extralingüísticas, tal y como se muestra en la tabla siguiente (33):

Hablante	Int. Lingüística	Int. Extralingüística
A		
B		
C		
D		
S		

Tabla 33. Sistema de colores para los hablantes

Asimismo, se ha introducido otra serie de colores que responden a aquellas intervenciones generadas por no humanos (tabla 34):

	Int. Lingüística	Int. Extralingüística
Sistema de juego /gato ⁹⁵		
Enemigo		

Tabla 34. Sistema de colores para intervenciones no humanas

En §2.2.3. se ha explicado que se han tomado todas las acciones ejecutadas por el equipo contrario al registrarlas como un único participante por dos razones principalmente: por un lado, las acciones que se visualizan de los enemigos están limitadas a la visión que en cada momento los jugadores tienen, ya que existe la llamada *niebla de guerra* que impide ver más allá de un área pequeña alrededor de los personajes del equipo. Por otro, la cantidad de acciones registradas no era muy elevada y se ha preferido señalar el jugador y la acción dentro de la misma caja de transcripción. En otras circunstancias, podría estudiarse no solo su comportamiento de manera individualizada, sino también la interacción de dos equipos enfrentados y contrastarla.

Por medio de la visualización de las acciones, será posible observar la clase de interacciones que se produce entre los interlocutores mediante las unidades que se formen con el uso de esta herramienta de visualización interactiva. Además, al partir de una perspectiva multimodal en la que se toman en cuenta tanto las intervenciones lingüísticas de los interlocutores como sus acciones, se podrá observar de forma más detallada la influencia que los contextos tienen en cada ámbito.

⁹⁵ Se han hecho equivalentes los colores que corresponden al gato y al sistema de juego con el fin de no añadir otro tono que pueda confundir el análisis. No obstante, en el programa *Conversations* su tratamiento será diferente.

Este sistema, en todas las publicaciones mencionadas anteriormente, se ha trabajado de manera manual sobre la impresión de las transcripciones en formato vertical y, posteriormente, añadiendo línea tras línea con cualquier editor de texto o de dibujo. Asimismo, dado que el análisis se realizaba *a mano*, el recuento de los datos también se hacía directamente por el analista. Por esta razón, en el seno de esta tesis y en colaboración con otros dos autores, se desarrolló un programa que facilitara el trabajo de análisis con las transcripciones.

3.2. PROGRAMA DE VISUALIZACIÓN INTERACTIVA: CONVERSATIONS

Conversations es un programa informático cuyo objetivo es permitir al usuario dibujar las estructuras interactivas de cualquier tipo de discurso dialógico. Este se ha creado a partir del sistema de unidades del grupo Val.Es.Co. y de su representación de la interacción, aunque su potencial puede extenderse a otros modelos de análisis. Este sistema permite obtener patrones o figuras cuantificables gracias a enlazar mediante líneas aquellas intervenciones de los diálogos que guardan una relación reactivo-iniciativa.

Dado que el grupo de investigación en el que se ha desarrollado esta herramienta realiza sus transcripciones alineando el audio con el texto a través del programa *Elan* (2022), se ha buscado que el programa de análisis interactivo fuera capaz de leer el archivo de salida de este tipo de transcripciones. Tal y como se ha explicado en el apartado anterior, este programa externo permite crear distintas líneas (o *tiers*) para representar a cada hablante y/o canal de comunicación. De este modo, cada intervención queda identificada dentro de la estructura del programa.

En relación con lo anterior, una de las primeras características que cabe destacar del programa *Conversations* es su versatilidad dependiendo del tipo de alineación que se haga en la transcripción. Este, cuando toma los datos de la transcripción, procesa los enunciados de cada uno de los participantes y los asigna temporalmente, de manera que puede trabajar con los dos tipos de alineación que se han comentado en el apartado anterior: bien por grupos entonativos, bien por intervenciones.

INTERVENCIÓN:

```
B  
Teddy Riner es así <ts/> // Soon diez o quince centímetros más que alto
```

GRUPO ENTONATIVO

```
B  
Teddy Riner es así <ts/>  
Soon diez o quince centímetros más que alto
```

El programa procesa cada una de las *cajas* creadas en el *Elan* y las asigna al hablante correspondiente sin dividir su intervención⁹⁶. De esta manera, se permite utilizar distintos criterios de transcripción sin que por ello afecten al funcionamiento del análisis interactivo que ofrece esta herramienta. Cada intervención, por lo tanto, queda identificada por el criterio de *cambio de hablante* y, en el caso de las transcripciones por grupos entonativos, permite separar las partes de las intervenciones que reaccionan de las que inician nuevos encadenamientos.

Para realizar el análisis se parte de una biblioteca de *figuras* prediseñadas (patrones interactivos) que son las más frecuentes halladas hasta la fecha en investigaciones previas (Espinosa-Guerri y García-Ramón, 2019; Espinosa-Guerri, en prensa; Badia, 2018). No obstante, permite la creación de figuras nuevas para aquellos casos en los que se descubra un nuevo patrón o se trabaje con un modelo de segmentación distinto.

Antes de profundizar en los tipos de figuras en el apartado siguiente, se explicará brevemente el funcionamiento del sistema de visualización interactiva dentro del programa. Como cada participante en este tipo de análisis recibe un color para ser identificado, el programa, de manera automática, lo asigna a cada uno; aunque es posible modificar estos colores por defecto dentro de las opciones del programa:

⁹⁶ El criterio de reconocimiento de una intervención, el cambio de hablante, que se ha manejado para la construcción del programa parte del modelo de unidades Val.Es.Co. (2014), tal y como se ha expuesto anteriormente.

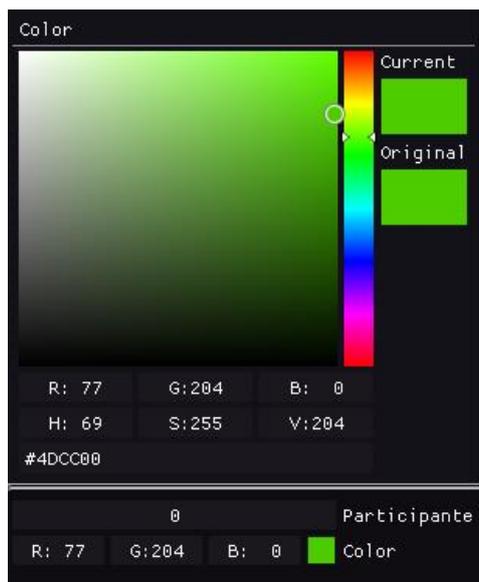


Imagen 72. Paleta de colores para nuevos participantes

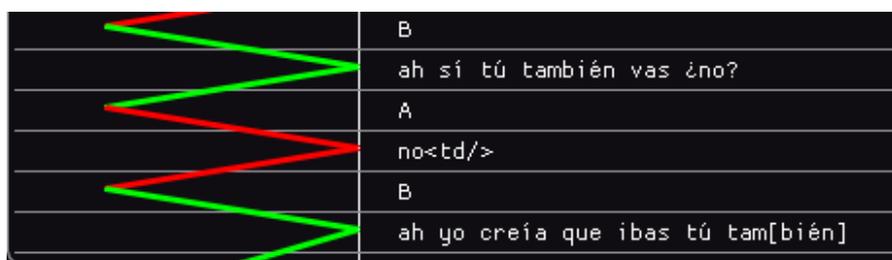


Imagen 73. Ejemplo de colores identificando a participantes

Cada vez que se dibuja un *trazo* (la línea que representa el tipo de intervención del hablante en cuestión), este queda registrado en el programa y se muestra en el lateral izquierdo de la interfaz (imagen 73). De forma automática, a medida que el usuario selecciona las intervenciones implicadas, el programa las vincula y representa su relación mediante el sistema que se ha presentado en el apartado anterior:

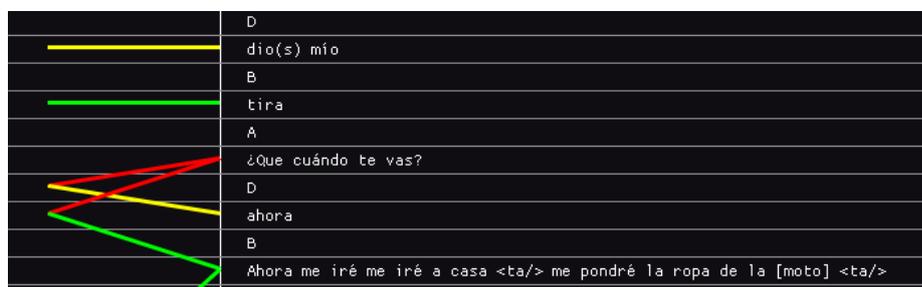


Imagen 74. Independiente y abanico *en* Conversations

	B
	Ahora me iré me iré a casa <ta/> me pondré la ropa de la [moto] <ta/>
	C
	[Calla] <ta/>
	B
	traeré (en una) bolsa la ropa térmica <ta/> y allí me cambio pa volver porque pa ir me muero de calor con todo lo que llevo <ts/>
	A

Imagen 75. Rastrillo en Conversations

En la primera imagen se puede ver el papel interactivo de cinco intervenciones: dos independientes que no se vinculan con nada de los hablantes D y B (colores amarillo y verde, respectivamente) y otras tres que se vinculan por la relación de *inicio-reacción* y que pertenecen a los hablantes A, D y B; representadas estas por 4 líneas diagonales conectadas (se trata de un abanico, es decir, una figura en la que el turno de un hablante provoca una reacción múltiple; se tratará la tipología de figuras con más detalle en el siguiente apartado). En la segunda imagen, el turno de B se extiende más allá de una intervención, ya que otro participante, C en este caso (línea azul), reacciona a lo que está diciendo, pero sin cortar su discurso. Este suceso se señala mediante una línea en diagonal que finaliza con una horizontal discontinua.

Por otra parte, dada la importancia del componente no verbal en la comunicación (ya sea en forma de gestos, paralinguaje o en forma de acciones), el programa permite distinguir entre intervenciones lingüísticas o extralingüísticas diferenciándolas con un bordeado:

	A
	Coge unas galletas
	D
	bien dame una mah de oreoo <ta/> *Coge una galleta*

Imagen 76. Ejemplo de intervenciones extralingüísticas

En el ejemplo (76), el hablante A coge unas galletas. Esta acción despierta la reacción de D, quien le pide una más (antes había comido él). Nadie responde a esta petición oralmente, pero al no encontrar oposición, esta le ha ratificado para realizar la acción, es decir, coger más galletas. En resumen, las líneas discontinuas bordeadas corresponden a las acciones extralingüísticas, mientras que las normales a reacciones lingüísticas.

Finalmente, cada línea que se va dibujando en la conversación queda asociada a la figura a la que pertenecen. De esta manera, al finalizar el análisis, se puede recuperar

el recuento total de las figuras y el tipo de intervenciones que las componen en el lateral derecho de la interfaz (imagen 77). Asimismo, es posible cambiar su tipología (si se trata de una intervención continua o discontinua; extralingüística o lingüística) desde este panel.



Imagen 77. Registro de figuras

Gracias a la recolección de estos datos, el programa cuenta con la posibilidad de generar un documento de texto tabulado (importable a *Excel*) con la cuantificación total de los siguientes datos:

Unidad	Forma de recuento
Figuras	Totales
Diálogos	Totales
Intervenciones por participante	Totales por tipos: -interactivo -lingüística vs extralingüísticas -continuas vs discontinuas
Figuras por participante	Totales

Tabla 35. Esquema con el tipo de datos exportables del programa

En conclusión, sobre la base del sistema de visualización interactiva del grupo Val.Es.Co., *Conversations* permite dibujar trazos que representen los tipos de intervenciones que los hablantes emiten y recrear de forma visual la organización de los turnos de los hablantes y su interacción. Como ya se ha mencionado, este tipo de análisis arroja una serie de patrones recurrentes que se han clasificado en diversas investigaciones y que se detallarán a continuación.

3.3. EJEMPLOS DE USO DE LAS FIGURAS

El programa cuenta con una plantilla prediseñada con las figuras establecidas por Espinosa-Guerri (2016 y en prensa). Estas figuras son el resultado de comparar los datos extraídos de los análisis realizados en conversaciones, entrevistas sociolingüísticas y

entrevistas en línea con dos participantes (ibid.: 104). A ellas, se suma las investigaciones realizadas por Badia (2018) con más de dos participantes en conversaciones y videojuegos. Estos modelos permiten recrear el esquema interactivo de prácticamente cualquier diálogo, motivo por el que se han implantado por defecto en el programa:

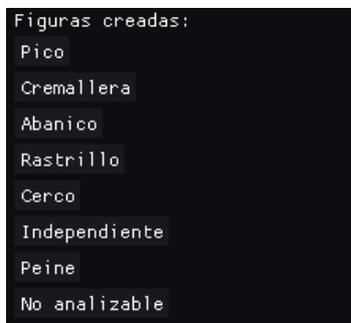
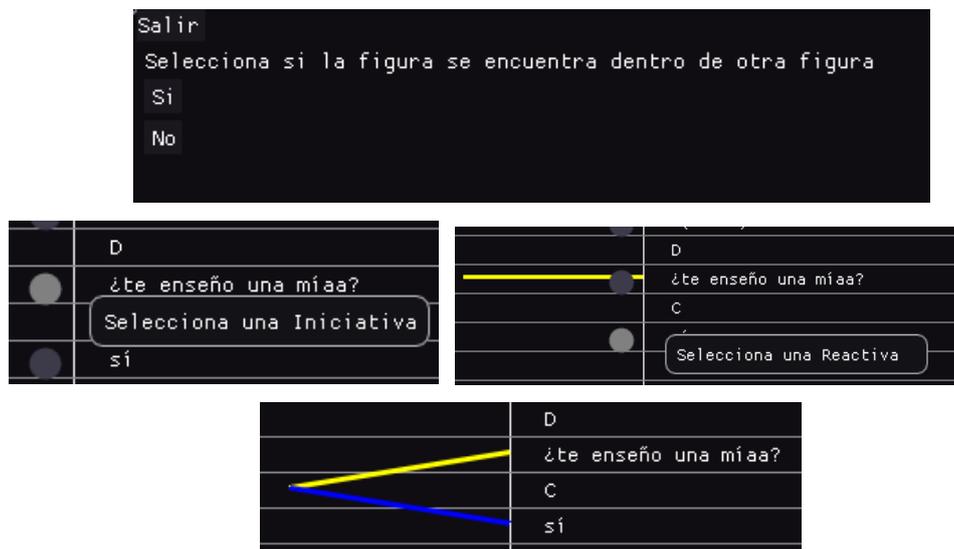


Imagen 78. Lista de figuras prediseñadas

Cuando se selecciona una de las figuras prediseñadas, el programa inicia el proceso de dibujo del patrón interactivo. En primer lugar, se debe determinar si la figura se encuentra dentro de otra y, a continuación, el usuario debe seleccionar las intervenciones implicadas en la interacción:



Imágenes 79. Aplicación de una figura creada (pico)

La imagen (79) representaba un *pico*, es decir, un par adyacente de pregunta-respuesta entre dos participantes (D y C). Su relación se marca a partir de dos líneas diagonales de distinto color, ya que pertenecen a dos interlocutores distintos. En los ejemplos en los que este patrón se sigue y se reproduce más allá de dos turnos, el proceso de análisis seguiría seleccionando todas las intervenciones implicadas hasta su final:

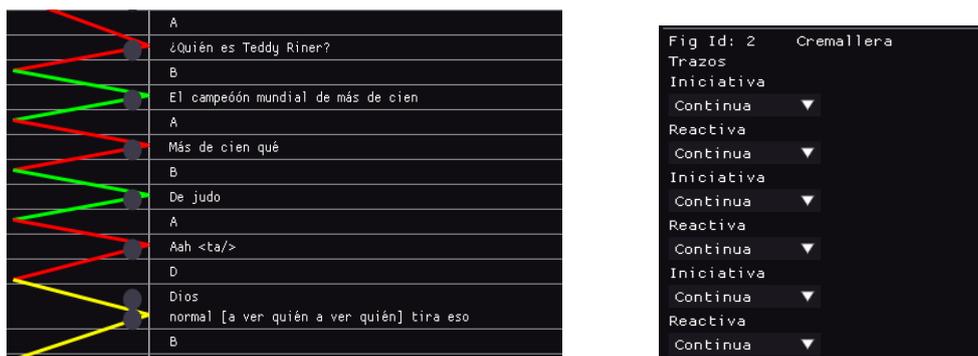


Imagen 80. Visualización de una cremallera en Conversations

La imagen representa la figura de la cremallera, caracterizada por la sucesión de intervenciones que se conectan entre sí por el mecanismo de acción-reacción. A semejanza del anterior, este patrón se dibuja a partir de la unión de líneas diagonales que salen del hablante que inicia el turno y acaban en el participante que responde. Una vez la figura se registra, se muestra el resumen de la construcción interactiva y sus distintos componentes, es decir, el tipo de *trazos* que la conforman. Asimismo, existen figuras que se generan por la continuidad del discurso de uno de los hablantes:

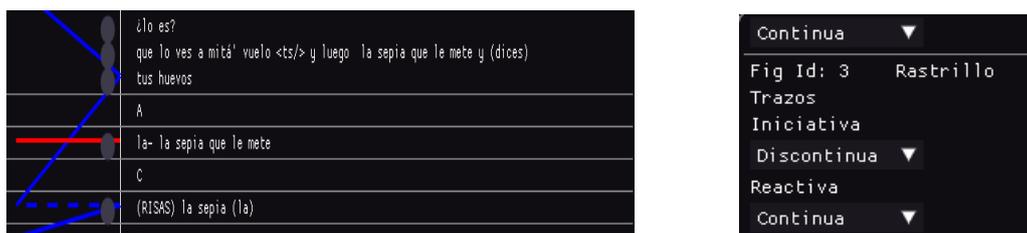


Imagen 81. Rastrillo en Conversations

En este ejemplo se representa un *rastrillo* conformado por tres intervenciones: dos que forman parte del mismo turno de C y otra de A que reacciona a lo que dice el primero. Para su representación, la línea que señala el inicio de la intervención de C se extiende hasta la última. En medio de esta se traza una línea horizontal que señala la reacción de A. El registro de esta figura se divide en 2 trazos: uno iniciativo discontinuo y otro reactivo continuo. Por otra parte, en conversaciones con 3 participantes o más, se crea un patrón interactivo en el que varios hablantes pueden reaccionar a una única intervención.



Imagen 82. Abanico en Conversations

La figura del *abanico* representa tres o más intervenciones, en las que la primera hace reaccionar a las demás (no necesariamente a la vez). Dentro del programa, la vinculación de la primera con el resto debe realizarse seleccionando la iniciativa cada vez que se pretenda vincular una reactiva, esto es, la iniciativa se selecciona tantas veces como reacciones tenga. El resultado es una especie de *cremallera* solapada. Por último, existe un patrón similar al *abanico*, pero en el que las reacciones toman caminos distintos y forman diálogos laterales.

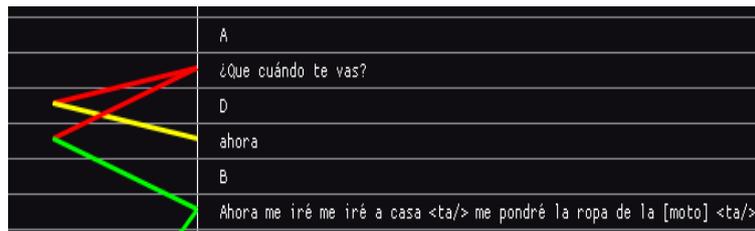


Imagen 83. Pajarita en Conversations

En (77) se puede comprobar como de una misma intervención la interacción entre los hablantes puede derivar en diversos diálogos laterales, de manera que se crea una situación de habla simultánea que pueden derivar de dos maneras distintas: o bien ambos diálogos laterales mueren y se genera uno nuevo o bien uno de los dos se impone sobre el otro.

A modo de resumen, las figuras o patrones discursivos que se contemplan en esta tesis son los siguientes:

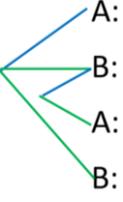
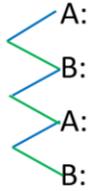
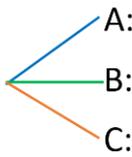
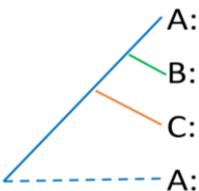
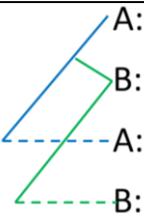
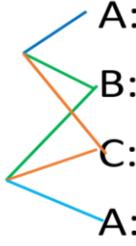
Figura	Dibujo figura	Figura	Dibujo figura
Pico		Cerco	
Cremallera		Abanico	
Rastrillo		Palillos	
Pajarita			

Tabla 36. Tipos de figuras (Espinosa-Guerri, 2023)

En conclusión, el programa permite recrear de manera visual el esquema interactivo de un discurso dialógico. Este programa, en definitiva, es una herramienta que ha sido diseñada para facilitar el estudio y análisis de los discursos dialógicos sobre las pautas del sistema de visualización del grupo Val.Es.Co. y que pueden llegar a extenderse a otras teorías dada la versatilidad de la plataforma. Cabe destacar, entonces, que *Conversations* no solo permite crear los patrones descritos en este apartado, sino que también es posible la creación de nuevas secuencias interactivas que no estén guardados dentro del programa, ya que se prevé la posibilidad de que aparezcan nuevos patrones a medida que se hagan nuevas investigaciones.

4. Variables de análisis

A partir del corpus que se ha presentado y del estudio interactivo que se ha realizado, en esta sección se pretende determinar qué tipo de análisis se ha realizado y qué variables se han tenido en cuenta para comprobar las hipótesis presentadas en el primer apartado de este capítulo, así como el tratamiento que han recibido: si se trata de

elementos que se han trabajado desde una perspectiva cualitativa o, por el contrario, se ha optado por un enfoque cuantitativo en el que los resultados se trabajen a partir de análisis estadísticos. En definitiva, se pretende documentar todo el procedimiento seguido para la obtención de los resultados que se expondrán en los capítulos siguientes.

4.1. VARIABLES PARA CONTRASTAR EL VIDEOJUEGO Y LA CONVERSACIÓN

El objetivo principal de esta tesis es la descripción del discurso de los *MOBA*. Esta se va a fundamentar, en primer lugar, en el contraste de este con la conversación coloquial para demostrar que, a pesar de compartir algunos rasgos, posee características suficientes para definirse como un género discursivo independiente; una forma también de empezar a describir el tipo de comunicación de esta clase de videojuego. Este contraste se ha abordado desde una perspectiva teórica y estructural en el que se han comparado tanto los rasgos situacionales (ver §4.2. del capítulo 4) como interactivos (§2. del capítulo 6). Por esta razón, la primera variable que se ha tomado en el estudio tiene que ver con el tipo de grabación que se ha registrado: *conversación o MOBA*.

Más allá de esta, a continuación, se hará un recuento de los distintos elementos que se han empleado en el contraste cualitativo de los dos géneros discursivos. Se han distribuido de acuerdo con la hipótesis a la que pertenecen, de manera que en cada una de ellas queden expuestos los elementos de análisis que se han tomado y la forma en la que se han contrastado; como se resume en la tabla siguiente:

Hipótesis: Videojuego y conversación son diferentes	Variable independiente	Variables dependientes	Pruebas
H1: El comportamiento individual de los participantes	Participante	- Intervenciones - Figuras	- <i>Chi-square</i> - <i>Phi de Pearson</i>
H2: La interacción grupal	Tipo de grabación	- Figuras - Diálogos - Intervenciones	- <i>Chi-square</i> - Análisis de componentes principales - <i>Árbol de decisiones</i>
H3: La composición de las intervenciones (duración y condensación de la información)		- Duración - Palabras	- <i>T-student</i> - <i>Phi de Pearson</i>
H4: Dependencia de lo extralingüístico		-Int. lingüísticas -Int. extralingüística	- Prueba de hipótesis (Z) - Correlación <i>F de Fisher</i>

Tabla 37. Cuadro resumen de hipótesis vinculadas al contraste entre el género conversación y *MOBA*

4.1.1. *Hipótesis 1. La diferencia en el comportamiento individual de los participantes*

Uno de los aspectos a los que se le ha prestado más atención ha sido a la interacción de los participantes bajo la premisa de que se trata de uno de los aspectos más objetivos y cuantificables en cualquier tipo de discurso dialógico. De hecho, en palabras de Levinson, se trata de uno de los comportamientos que puede encontrarse en cualquier cultura (con sus respectivas particularidades) y que forma parte del desarrollo comunicativo de cualquier ser humano, sea cual sea su lengua o sociedad:

...the hypothesis is that the signal achievements of our species—language and cultural accumulation—rely crucially on a relatively neglected substrate of human interactional abilities, which seem largely instinctual in character, and which together have formed the crucible for human development both over the individual lifetime and the lifetime of the species. (Levinson, 2019: 198)

...human languages have evolved and diversified through cultural evolution, being learned by each successive generation. This makes the context for acquisition by children crucial. The prime ecological niche for language in general and language acquisition in particular is social interaction—this is the context in which languages are learnt by children, using native interactional capacities which allow them to bootstrap themselves into their local tongues. (Levinson, 2022: 2)

Para analizar, cuantificar y clasificar la interacción se ha tomado, en primer lugar, las unidades del grupo Val.Es.Co. relacionadas con el dialogismo de los discursos: la *intervención*, el *intercambio* y el *diálogo*; definidas las tres por criterios estructurales⁹⁷ (Val.Es.Co., 2014: 14). Como se ha explicado en el epígrafe anterior, se ha empleado una herramienta de visualización (Espinosa-Guerri, 2016 y en prensa) que facilitase su estudio.

El primer aspecto de la interacción que va a analizarse corresponde con el comportamiento individual de los participantes, que tiene su correlato en la primera hipótesis relacionada con la comparación de la interacción en los dos tipos de discursos:

1. *Los hablantes se comportan a nivel individual de manera distinta en la conversación coloquial y en el videojuego MOBA*

Esta diferencia se va a investigar a partir de la clasificación de los distintos tipos de intervención de acuerdo con su papel en la interacción, es decir, si se trata de

⁹⁷ Para una explicación detallada del sistema de unidades, revisar el apartado 3.2. del capítulo 2.

iniciativas (i), *reactivo-iniciativas* (r-i), *reactivas* (r) o *independientes* (ind) (ver tabla 31 del epígrafe anterior). Con ello, se han podido asociar distintos papeles comunicativos a cada uno de los participantes, de manera que se comparen sus roles en la conversación y en el videojuego:

Tipo de intervención	Papel comunicativo
Iniciativa	Iniciador
Reactivo-iniciativa	Continuador
Reactiva	Pasivo
Independiente	

Tabla 38. Variables comportamiento individual

De esta manera, un hablante con mayor número de intervenciones (*i*) se asociaría a un papel comunicativo *iniciador*, es decir, una persona capaz de generar nuevos diálogos y, por lo tanto, de modificar la dinámica discursiva. Por su parte, si cuenta con un mayor número de (*r-i*), el rol asociado es el de *continuador* de la acción discursiva; un participante que sigue la dinámica de los diálogos empezados y que es encargado tanto de validar como de proseguir con la comunicación. Por último, los interlocutores con mayor número de (r) o (ind) se les considera *pasivos*, puesto que su comportamiento interactivo o solo se limita a validar a otros, sin que sus intervenciones sean tenidas en cuenta, o directamente no son reconocidos por sus compañeros; respectivamente. El contraste de la hipótesis se va a estudiar mediante dos pruebas: por un lado, su análisis a través de una χ^2 que establezca si los datos recopilados son representativos y, por otro, una *Phi de Pearson* que indique si existe relación entre los hablantes y el tipo de intervención.

Gracias a los datos recopilados con este análisis podrá comprobarse si existen diferencias en el comportamiento de los participantes, una forma de comprobar si su percepción en cuanto a la comunicación cambia de acuerdo con el contexto en el que se encuentren. De esta forma, se ha analizado qué clase de intervenciones han realizado los hablantes con el fin de comprobar si su papel en la comunicación se ve afectado por el tipo de discurso en el que participan. En otras palabras, si cada participante, de manera individual, interactúa de una manera en la *conversación* y de otra en el *videojuego*, es un indicio de que ambos discursos pueden ser distintos.

4.1.2. Hipótesis 2. La diferencia en el comportamiento interactivo grupal

La interacción es un *juego comunicativo* que se construye sobre el comportamiento individual de los participantes, como se ha expuesto en el epígrafe

anterior, pero que cobra sentido cuando se observa de manera conjunta. Los distintos enunciados se van entrelazando y establecen una serie de relaciones que forman, si se emplea un método de visualización (Briz, 2006; Espinosa-Guerri 2016 y en prensa), unos patrones dialógicos identificables y, por lo tanto, cuantificables.

Esta va a ser la forma en la que se aborde el estudio de la segunda hipótesis sobre la interacción referida al contraste entre los dos tipos de discursos. En ella, se van a observar las diferencias existentes a nivel estructural entre los tipos de diálogos contruidos en cada uno de los contextos que se van a estudiar:

2. *Los videojuegos MOBA muestran patrones interactivos diferentes a la conversación*

Para ello, se va a contrastar la aparición de las distintas *figuras* presentadas en §3.3. Cada una de ellas suele asociarse a un tipo de situación discursiva que puede ser más o menos propia de cada tipo de comunicación.

Tipo de figura	Situación comunicativa
Pico	Par adyacente
Cremallera	Secuencialidad
Rastrillo	Relato conversacional o explicativo
Abanico	Reacción múltiple
Cerco	Diálogos laterales
Palillos	Lucha por el turno
Pajarita	

Tabla 39. Figuras asociadas a situaciones comunicativas

Así, el *pico* es una secuencia breve, no más extenso de dos intervenciones, que suele asociarse a situaciones de *pregunta-respuesta*. Por su parte, la *cremallera* es la representación de un diálogo en el que cada intervención se sucede con la siguiente sin mayores alteraciones. El *rastrillo* representa una interacción en la que un hablante mantiene el turno largo tiempo mientras otros hablantes reaccionan a su relato. El *abanico* muestra una intervención que ha recibido una reacción múltiple. Asimismo, los *cercos* y las *pajaritas* son secuencias de diálogos laterales que pueden estar unidos o ser independientes. Por último, los *palillos* que representan momentos de lucha por el turno en los que dos hablantes mantienen la palabra a la vez por más de una intervención.

Los resultados de la aplicación de este análisis se han contrastado, primero, de manera general para todas las figuras mediante las pruebas de g^2 de Wilks y χ^2 . Ambas

pruebas están destinadas a medir tanto la validez de los datos obtenidos a nivel estadístico como la relación entre las variables independientes (el género discursivo) y las dependientes (los tipos de figuras), es decir, el grado de asociación entre la conversación y el videojuego; aunque la g^2 de Wilks se centre en el grado de *devianza* que presentan los datos. Asimismo, se observarán los *residuos* de la χ^2 , una parte de la prueba que sirve para destacar los elementos con mayor significatividad para la descripción de ambas variables, bien por similitud o bien por diferenciación. Es decir, se trata de comprobar de manera específica qué *figuras* se asocian a cada tipo de discurso.

A continuación, con el mismo propósito, identificar qué tipo de interacción es la más prototípica de cada tipo de grabación, se realizarán dos pruebas, una inferencial que permite contrastar la hipótesis y otra descriptiva que ayude en la observación de los datos: por un lado, un *árbol de decisiones* que determine cuál de todas las variantes cualitativas (qué tipo de *figura*) es la opción más adecuada para definir cada universo discursivo.

A partir de estos resultados, se compararán las figuras individualmente de ambos géneros por medio de un contraste de medias realizado con una *T-student*, una prueba que permite comprobar si las medias de las variables contrastadas son iguales o similares en muestras pequeñas. Esta visión se complementará con la visualización de los datos por medio de histogramas que muestren el valor de cada *figura* en cada muestra (eje horizontal), la densidad o frecuencia de ese valor (eje vertical) y la representación de la distribución de los datos de manera conjunta por medio de la visualización de su *curtosis*⁹⁸ y la *asimetría*⁹⁹. Al realizarse de manera individual para cada tipo de patrón discursivo, se pretende explicar entonces en qué consisten las diferencias y similitudes observadas en las pruebas que tienen en cuenta las figuras de manera general.

4.1.3. Hipótesis 3. La extensión y la fragmentariedad de los diálogos

Otro aspecto que resulta relevante en la interacción es la cantidad de palabras que se transmite en cada enunciado y la extensión de cada uno de los diálogos en términos de intervenciones. Cabe matizar, no obstante, el primer aspecto: con él no se está haciendo referencia a la mayor o menor densidad informativa, puesto que el contenido de cada turno puede estar compuesto tanto de elementos *sustantivos* como

⁹⁸ La *curtosis* es la altura que coge la curva de distribución de los datos. Cuanto más alta es esta, más se concentran los datos de cada muestra alrededor de la media de sus valores y viceversa.

⁹⁹ La *asimetría* indica si los valores de las muestras se distribuyen de manera equitativa respecto a la media o, en cambio, se sitúan más frecuentemente por encima (asimetría a la derecha) o por debajo de esta (asimetría a la izquierda).

adyacentes (Val.Es.Co. 2003 y 2014) que no se han tomado en cuenta en esta investigación porque escapan al criterio de comparar elementos estructurales. Lo que se pretende con ello, pues, es observar la extensión de las intervenciones.

Asimismo, un elemento que también guarda relación con la extensión de las *figuras* es la mayor o menor variabilidad de estas, de forma que se contempla que exista una relación entre la extensión de los diálogos y la variabilidad de los patrones interactivos de un discurso. Esto, además, se pondrá en relación con el promedio de silencio que existe en cada clase de comunicación mediante una *T-student* que permite contrastar medias de muestras pequeñas.

Rasgo	Elemento analizado
Extensión enunciados	Palabras
Extensión diálogos	Intervenciones
Cambios de patrón dialógico	<i>Figuras</i>
Silencio	

Tabla 40. Variables dependientes de la extensión y frecuencia de figuras

Con estos elementos, entonces, se ha analizado si las *figuras* que tengan una frecuencia de aparición similar muestran alguna diferencia en su composición con respecto a la duración, de manera que pueda seguir desarrollándose la hipótesis anterior con dos subapartados:

- 3.1 *Las figuras que muestren una frecuencia similar en ambos contextos se diferenciarán por su extensión*
- 3.2 *Cuanto mayor silencio haya en un discurso, más frecuentes serán los cambios de patrones dialógicos.*

En resumen, estos parámetros se han analizado a partir de la cantidad de intervenciones que conforman cada una de las unidades, las palabras que contiene cada enunciado y la duración de fragmentos de silencio que se producen entre intervenciones; de modo que pueda verse la mayor o menor continuidad interactiva que cada tipo de grabación ofrece. Por último, cabe decir que se ha comprobado si existe alguna relación entre estos parámetros mediante una *Phi de Pearson*, que compruebe si existe una correlación entre la cantidad de silencio de cada tipo de muestra y su número de palabras o de figuras cortas (de 4 o menos intervenciones), respectivamente.

4.1.4. Hipótesis 4. La composición de los diálogos y multimodalidad

La comunicación es un juego en el que cada participante pretende hacerse entender de la manera más efectiva posible empleando cualquier medio que esté a su alcance, aunque la mayor parte de la atención consciente suele llevarse el lenguaje verbal (Levinson, 2006; 2016) ya que es a través de él donde se condensan las intenciones comunicativas de los hablantes (Grice, 1975). Cada uno de los medios que pueden emplearse para comunicarse y que es reconocido por los interlocutores puede computarse dentro de la interacción, una manera de observar de qué material se componen los diálogos.

Por esta razón, otra característica que a va a estudiarse de los diálogos tiene que ver con el tipo de intervenciones que los componen desde la perspectiva del canal empleado. Cada uno de ellos posee unas propiedades que se modifican de acuerdo con el contexto en el que se produzcan: no es lo mismo, por ejemplo, una acción realizada por una persona física que una hecha por medio de un avatar.

Conversación	Videojuego MOBA
Intervenciones lingüísticas orales	Intervenciones lingüísticas orales
Intervenciones extralingüísticas	Intervenciones lingüísticas escritas
	Intervenciones extralingüísticas (avatar)
	Intervenciones extralingüísticas (señales deícticas)

Tabla 41. Tipos de intervenciones según el canal

A través de estas variables se pondrá a prueba qué dependencia presenta cada discurso con respecto a cada tipo de medio comunicativo. En la conversación, las intervenciones podrán ser, por un lado, *lingüísticas*, entendidas tanto como enunciados orales con sentido completo como paralenguaje; y, por otro, *extralingüísticas* cuando estén involucrados los movimientos y acciones de los participantes.

Sin embargo, esta distinción sufre ciertas modificaciones en el *MOBA* provocadas, principalmente, por la influencia de la interfaz del videojuego. De una parte, las intervenciones *lingüísticas* se escinden en dos: las *orales* y las *escritas*. Estas últimas, además, se producen a través del *chat* de juego, en el cual quedan registrados todos los enunciados mientras dure la partida. En cuanto a las intervenciones *extralingüísticas*, como se ha mencionado, no se han transcrito las acciones reales de los participantes, sino a las que realizan sus personajes en el mundo virtual (ver §3.3.). A estas también se añaden las *señales deícticas* que pueden realizarse en el minimapa de juego (ver §4. del capítulo 7).

Siguiendo con el desglose de la hipótesis que pretende comparar la interacción entre estos dos tipos de discurso, estos elementos se van a emplear para poner a prueba otro aspecto de la interacción como es el tipo de canal que lo compone. Dado que, de base, el videojuego posee cierta propiedad *transaccional* que no cuenta con la conversación normal, se espera que:

4. *En el videojuego MOBA los diálogos están formados por mayor número de acciones extraverbales que en la conversación*

A partir de esta hipótesis, por tanto, para la comparativa de ambos tipos de discurso se tomarán solo las intervenciones lingüísticas orales y las extralingüísticas referidas a las acciones, ya sean hechas por la persona o mediante un personaje. Estas se van a contrastar por medio de una *prueba de hipótesis Z*, adaptada para una población desconocida, que permita comprobar si las medias de cada uno de los grupos para cada tipo de intervenciones son semejantes o diferentes. Con el mismo fin, se han contrastado las varianzas mediante una prueba de hipótesis con razón *F de Fisher* que determine si entre los dos discursos hay variación respecto a los canales empleados.

Con todos los elementos que se han expuesto a lo largo del epígrafe 5.1. y sus subapartados, se ha tratado de hacer un dibujo de los elementos que van a tomarse en consideración para la comparativa cuantitativa entre la conversación y el videojuego *MOBA*, así como las pruebas estadísticas que se van a emplear para corroborar lo visto. En resumen, se ha expuesto cómo se han analizado distintos rasgos que atienden a la estructura y composición de cada tipo de grabación, dejando a un lado el contenido de las intervenciones. De esta manera, junto con el contraste de los rasgos situacionales ya planteado en el capítulo 4 (ver §4.2.), se tratará de mostrar qué propiedades presentan semejanzas y diferencias entre los dos tipos de comunicación; una forma tanto de validar la identificación del género discursivo de los *MOBA* como de empezar con su descripción de manera individual; objetivo que se pretende abordar con los aspectos y variables expuestas en el siguiente apartado.

4.2. VARIABLES PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA COMUNICACIÓN EN EL VIDEOJUEGO

En el apartado anterior se ha explicado cómo se ha comparado una propiedad que cualquier discurso dialógico presenta como es la interacción tanto desde una perspectiva individual como grupal. Los resultados obtenidos con su contraste han servido tanto para establecer las diferencias interactivas entre ambos discursos como para sentar las bases desde las que empezar la descripción de la comunicación de los

MOBA. En esta sección, precisamente, se explicará cómo se han tratado estas variables y se añadirán otras con el objetivo de dar una definición que abarque distintos aspectos de este género discursivo vinculado a los videojuegos.

Cabe destacar que este estudio se ha realizado desde dos puntos de vista: por un lado, se ha continuado con el análisis de la interacción durante el desarrollo de una partida para definir qué tipo de figuras y patrones definen a este tipo de videojuego de manera general y, posteriormente, ver las diferencias que puedan existir de acuerdo con los distintos modos de juego y de composición de equipo. Después, se han analizado ciertos aspectos del contenido lingüístico de las intervenciones que puedan arrojar más luz al tipo de discurso que se conforma dentro de sus fronteras: el nivel de especialización del léxico y la deixis. Como este se va a abordar desde una perspectiva descriptiva, las hipótesis para su definición se han anunciado como rasgos comunicativos:

Rasgo comunicativo	Variable independiente	Variabes dependientes	Análisis inferencial y/o estadístico descriptivo
H1: Interacción breve, fragmentada y simple, independientemente de la circunstancia H2: Mayor uso del canal escrito cuando hay menos jugadores <i>premade</i> en el equipo	Composición de equipo: número de jugadores	- Figuras - Canales	- Análisis de componentes principales
	Modo de juego	- Figuras - Silencio	-Prueba <i>T-student</i>
H3: Interacción dependiente del sistema de juego H4: Los mensajes con contenido sobre los jugadores serán más proclives a ser <i>turno</i>	Participante (incluyendo al sistema de juego)	- Tipo de intervención - Contenido de las intervenciones	-Prueba <i>T-student</i> - Análisis de componentes principales
H5: Empleo de léxico especializado H6: Más uso en jugadores expertos	Hablante	- Palabras totales - Términos	Gráficos descriptivos <i>Phi de Pearson</i>
H7: Desplazamiento déictico: proxemia digital	Fase del juego	- Tipo de déictico - Coordinada desde la que se ha construido	- X^2 - Gráficos descriptivo

Tabla 42. Variables de análisis para la descripción de la comunicación en los MOBA

4.2.1. Hipótesis 1 y 2. La interacción en el videojuego: la composición de los equipos y los modos de juego

El primer elemento que se ha estudiado ha sido las *figuras* que predominan de manera general en el videojuego y, para ello, se han retomado los datos recopilados en la comparativa con la conversación, los cuales se han ampliado con el resto de muestras del corpus de partidas del *League of Legends* (2009). No obstante, la situación de partida para la comunicación puede ser diferente dadas las distintas posibilidades que ofrece la plataforma. Esto se debe a que los equipos siempre deben tener 5 integrantes que pueden o no agruparse previamente, pero solo aquellos que lo sean tienen la posibilidad de emplear el canal oral (ver §3.1. del capítulo 4).

Por esta razón, la primera parte del análisis que se ha llevado a cabo ha contrastado la interacción producida en los distintos tipos de equipo de acuerdo con la cantidad de jugadores *premade*. Se espera que esta no cambie sustancialmente mientras el número de miembros del equipo escogido aleatoriamente no sea mayor.

1. La interacción en general no se verá modificada sustancialmente por el número de jugadores *premade* siempre que estos sean mayoría.

2. Cuando los jugadores premade sean menos que los aleatorios, se hará mayor uso del canal escrito.

Variables
Número de participantes premade
Figuras
Canales

Tabla 43. Variables para el estudio de la interacción según la composición de equipo

Para comprobarlas se ha contrastado, por un lado, el tipo de *patrones dialógicos* de las muestras recopiladas que se han clasificado según la cantidad de miembros del equipo que fueran *premade*. Con este fin, la observación de estos datos se ha apoyado en un *análisis de componentes principales* con la finalidad de estudiar si las distintas grabaciones se agrupaban en torno a un mismo eje o existían divergencias. Esta prueba se caracteriza por ser «un método estadístico cuya utilidad radica en la reducción de la dimensionalidad de la base de datos [...] cuando queremos simplificarla» (Hiberus, 2023). De esta manera, se trata de una prueba que ayuda en la observación de los elementos más representativos de cada una de las variables independientes estudiadas y muestra si existen agrupaciones en los distintos aspectos analizados. Por otra parte, se ha comparado el uso del canal escrito, el *chat*, y el oral en los distintos tipos de composición de equipo para la segunda hipótesis por medio de un gráfico descriptivo que exponga los porcentajes de tipos de intervención según el canal.

4.2.2. Hipótesis 3 y 4. Las intervenciones del sistema de juego: un nuevo participante

La cooperación y la comunicación en cualquier equipo resulta fundamental para alcanzar el objetivo que comparten, sea cual sea este. Por ello, la posesión de la mayor cantidad de datos posible es vital para obtener una ventaja respecto a los adversarios. Una fuente de información reside en el propio videojuego, el sistema programado para mostrar ciertas estadísticas y, especialmente, emitir mensaje cuando ciertos sucesos ocurren en la partida; una forma de que todos los usuarios sean conscientes de todas las acciones importantes del juego.

Para observar la contribución de los mensajes de la máquina en la interacción se ha tomado en cuenta la distinción del grupo Val.Es.Co. (2014) entre las unidades *intervención* y *turno*: la primera se define a partir de rasgos *estructurales* como se ha explicado anteriormente. La segunda tiene en cuenta características *sociales*, ya que se trata de intervenciones que han sido ratificadas en la conversación gracias a la reacción de otros hablantes, ya sea verbal o no. Es decir, para identificar los mensajes de la

máquina como *turno*, se ha tenido en cuenta si los jugadores reaccionan después de estos o si, por el contrario, son ignorados.

Así, se ha hecho un primer acercamiento general en el que se ha observado si los mensajes de la máquina pueden considerarse, efectivamente, intervenciones dentro de la interacción. De esta manera, el valor comunicativo que los jugadores le dan a esta clase de *intervenciones* producidas por la máquina es uno de los elementos que más puede llegar a distinguir a este tipo de discurso, junto con su dependencia a las acciones (ver §3.3. del capítulo 6). Por ello, se va a observar, por un lado, qué mensajes del sistema forman parte de los diálogos y su tipo de contribución y, por otro, cuál es el tipo de contenido temático que más relevancia tiene.

3. *La interacción producida en los MOBA guarda dependencia con los mensajes del sistema de juego.*
4. *Los mensajes con contenido referido a los jugadores serán más proclives a ser considerados como turno*

Tipo de participante	Humano
	Sistema de juego
Tipo de intervención	Iniciativa (i)
	Reactivo-Iniciativa (r-i)
	Reactiva (R)
	Independiente (ind)
Tipo de contenido	Muerte jugadores (MJ)
	Muerte monstruos (MM)
	Estado de conexión (C)
	Mensajes programados (P)

Tabla 44. Variables de análisis para la interacción con el sistema de juego

Sobre esta perspectiva se han clasificado los mensajes del sistema que forman parte de los diálogos de los jugadores y el papel interactivo que se les atribuye. Este comportamiento se ha estudiado a través de un *análisis de componentes principales* en el que se muestre si existe alguna semejanza en el tipo de intervenciones emitidas por la máquina y las de los participantes humanos. Esto, además, se ha puesto en contraste por medio de una *T-student* que esclarezca si hay una diferencia en la distribución entre el comportamiento interactivo del sistema de juego y el resto de los participantes.

Posteriormente, se ha centrado la mirada en los mensajes del sistema de juego y se han clasificado sus enunciados para identificar las diferentes situaciones en las que se ha programado la emisión de una determinada información. Con estos datos, se puede comprobar en qué situaciones es más frecuente que los jugadores tomen la información de la máquina como un estímulo al que puedan reaccionar y establecer una gradación en

la que se especifique qué tipo de contenido es más relevante para los interlocutores durante una partida.

La interacción, en definitiva, es un aspecto suprasegmental que revela qué clase de comportamiento mantienen los participantes tanto entre ellos como con otros elementos como es el sistema de juego. Así, su estudio ayuda a comprender qué organización presenta un discurso dialógico. Sin embargo, la composición de las intervenciones lingüísticas puede ayudar a entender no solo qué elementos pueden ser más reactivos que otros, sino también si existe algún tipo de contenido que permita identificar al género.

4.2.3. *Hipótesis 5 y 6. Comunicación especializada: terminología de los videojuegos MOBA*

Como se ha explicado al inicio de este apartado (5.2.), la descripción del género discursivo de los *MOBA* ha tomado dos perspectivas: por un lado, todos aquellos elementos estructurales involucrados en la comunicación que configuran, en definitiva, la interacción y, por otro, ciertos aspectos de contenido verbal que permitan una mejor comprensión del género. Visto el primer punto en el epígrafe anterior, se procederá a explicar qué elementos lingüísticos se han estudiado para la descripción de este tipo de comunicación.

En primer lugar, se ha comprobado la incidencia del vocabulario específico del videojuego para determinar qué grado de especialización presenta este discurso (ver §4.1. del capítulo 7). Este rasgo puede resultar distintivo de un tipo de comunicación, ya que el hecho de que un discurso contenga una alta cantidad de vocabulario especializado dificulta su acceso a aquellos usuarios que no cuenten con cierta experiencia o no hayan sido instruidos previamente. Estos últimos elementos se conocen como terminología, es decir, léxico especializado que encapsula parte del conocimiento de un área con la pretensión de ser unívoco o de nombrar realidades que se crean en ese contexto (Cabré, Llorente y Estopà 1996; Cabré, 2005). Se trata, por tanto, de un rasgo que puede identificarse y medirse de manera que se observe el flujo de tecnicismos y léxico no común que sea específico del saber vinculado a la temática del discurso. Esto no solo afecta a ramas vinculadas con áreas técnicas, académicas o científicas, sino que otros campos vinculados al deporte o al ocio también generan nuevos términos que se emplean para conseguir definir elementos o situaciones propias de cada contexto (Calvi, 2010).

Capítulo 5. Metodología

Con esta finalidad, se han contabilizado los términos empleados por cada hablante y se han observado dos aspectos: la media de léxico especializado en cada intervención y qué tipo de jugador suele emplearlo más. Las hipótesis que se han formulado son las siguientes:

5.1. Hay una densidad alta de términos vinculados al mundo de los videojuegos en las intervenciones de los jugadores.

5.2. Los jugadores con mayor experiencia y con posiciones líderes emplean más términos que el resto de sus compañeros

Hipótesis	Variable independiente	Variabes dependientes	Análisis
H5.1. Densidad alta de léxico especializado	Número de intervenciones	- Palabras - Términos	Gráficos descriptivos
H5.2. Más términos en jugadores con experiencia y/o líderes	Hablante	- Palabras - Términos	- <i>Phi de Pearson</i>

Tabla 45. Variables e hipótesis para el estudio del contenido especializado de la comunicación en el MOBA

En primer lugar, se ha extraído la media de términos empleados por intervención para estudiar el nivel de densidad de contenido especializado que hay, en general, en las intervenciones producidas en el contexto de una partida. Para ello se ha empleado solo gráficos descriptivos que contrasten de manera visual la cantidad de léxico especializado empleado sobre la media de palabras emitidas en cada intervención. En segundo lugar, se ha analizado qué participantes los emplean más y qué características como jugadores presentan para establecer si existe relación con alguno de los parámetros. Para ello, se ha comprobado el nivel de correlación que se mantiene entre el número de términos de cada participante y su *experiencia de juego* y la *posición en la partida* a través de una *Phi de Pearson*. Cabe señalar que estos rasgos de los usuarios¹⁰⁰ se han medido de manera cuantitativa mediante una escala gradativa como se muestra a continuación:

Experiencia de juego		Posición (+/- líder)	
4 años o más	5	Míd (+ líder)	5
3 años	4	Top (líder)	4
2 años	3	ADC (- líder)	3
1 año	2	Jungla (libre)	2
Menos de un año	1	Support (subordinado)	1
Sin experiencia	0		

Tabla 46. Escala gradativa referida a los rasgos de los jugadores de experiencia de juego y posición

¹⁰⁰ Las características de cada uno de los jugadores pueden consultarse en el epígrafe 2.3.2. del presente capítulo.

En resumen, con este análisis se pretende estudiar qué nivel de incidencia tiene la terminología vinculada a este videojuego y hasta qué punto puede identificar la comunicación producida en sus fronteras. Además, el hecho de que pueda existir relación entre el uso de este tipo de vocabulario con la mayor experiencia de juego y/o las posiciones asociadas a un rasgo de *líder* valida la consideración de esta clase de género como un discurso de especialidad.

4.2.3. Hipótesis 7. El desplazamiento deíctico: proxemia digital

En cualquier videojuego, los usuarios controlan a un avatar mediante el que realizan acciones y tratan de alzarse con la victoria en cada partida. El espacio, el movimiento y las acciones en general que están presentes no forman parte de la realidad, sino del entorno virtual. Este hecho puede trasladar su percepción, aunque sea de manera parcial y, por lo tanto, multiplica los elementos que pueden ser tenidos en cuenta cuando se habla.

Por esta razón, el segundo aspecto que se ha analizado de contenido de las intervenciones ha sido la *deixis*, puesto que se trata del reflejo lingüístico de las coordenadas espaciotemporales que los hablantes tienen presentes en la construcción de sus enunciados (ver §4.2.). Con ello, puede observarse si el espacio virtual genera un desplazamiento en la identidad de los sujetos hablantes.

6. En el videojuego la deixis toma en cuenta, además de la realidad de los hablantes, el entorno virtual

Tipo de deíctico	Personal, espacial y temporal
Desplazamiento	Sí o no
Secuencia del juego	Estática, dinámica inicial (1) y dinámica (2)

Tabla 47. Variables para el estudio de la deixis en el MOBA

Para estudiar este elemento se ha hecho un recuento de todas aquellas palabras que remiten a la persona¹⁰¹, al tiempo o al espacio y se han clasificado según si toman la referencia de la persona real (deixis no desplazada) o si, por el contrario, toman como referencia al avatar que controlaban (deixis desplazada). Asimismo, se ha anotado en qué fase se producía con mayor frecuencia este desplazamiento, de manera que pudiera verse si el momento de la partida afectaba también a la percepción deíctica de los participantes. Estos datos, de nuevo, se han graficado y, respecto al último

¹⁰¹ Cabe decir que solo se han tenido en cuenta aquellos elementos que hacían referencia a la 1.^a y a la 2.^a persona, ya que la 3.^a (cuando se habla de otro) no presenta diferencia independientemente del lugar en el que se sitúe el hablante.

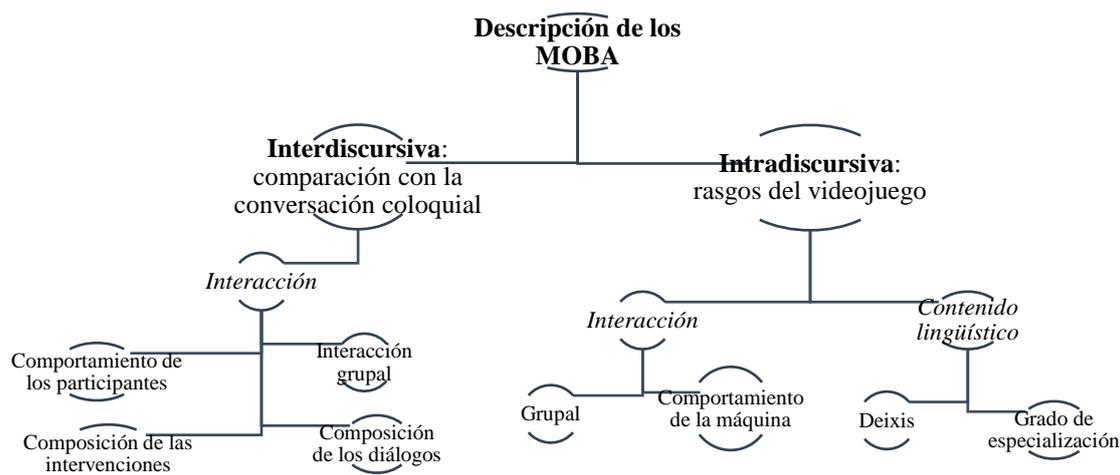
aspecto, se han contrastado a partir de una χ^2 que ayudará a comprobar si la distribución de los datos es representativa del género discursivo y, además, qué tipo de deícticos suelen desplazarse con mayor frecuencia.

A partir del análisis de este elemento se va a poder extraer otro rasgo que caracterice la comunicación en esta clase de entorno virtual. Los hablantes, inmersos en un espacio que no es *real*, hablan como si fueran ellos mismos los que habitaran el espacio digital y ejecutaran las acciones que realizan mediante sus personajes; un aspecto que, en definitiva, puede tener consecuencias en los enunciados que emiten los jugadores.

Qué se dice forma parte, de manera ineludible, del tipo de discurso en el que se encuentran los hablantes; no solo por la temática que se trata, sino también por la mayor o menor incidencia de ciertos rasgos, como el grado de especialización o qué referencia toma la deixis. Estas características, junto a las presentadas en los epígrafes anteriores, contribuyen a dibujar un perfil de género discursivo para esta clase de videojuegos multijugador que pueda sentar las bases para el estudio de otros discursos similares.

4.3. RESUMEN DE LAS VARIABLES DE ANÁLISIS

Los elementos cuantitativos que se han presentado en este apartado y que se han desarrollado en el análisis tratan de comprobar a las hipótesis que se han ido formulando a lo largo de este epígrafe 5 y, en consecuencia, corresponder a los dos objetivos macro que guían esta tesis: 1) comparar la interacción de la conversación coloquial y del videojuego *MOBA* y 2) ofrecer una descripción interactiva y lingüística del género discursivo *MOBA*. Sobre estos resultados, se tratará de construir las bases que faciliten el estudio de discursos en el contexto de otra clase de videojuegos.



Esquema 2. Resumen de los rasgos estudiados

A modo de resumen, las variables que permiten comprobar, por lo tanto, si las grabaciones durante las partidas de *League of Legends* presentan rasgos suficientes para considerarse un género discursivo propiamente son las que pueden verse en el esquema anterior. En primer lugar, el estudio se ha realizado desde dos perspectivas que atienden a los dos objetivos de la investigación: por un lado, la comparativa entre la conversación coloquial y el videojuego y, por otro, la descripción detallada de este último. La primera parte se ha abordado a partir del contraste de cuatro aspectos: 1) el comportamiento interactivo individual de los participantes, en el que se ha tenido en cuenta el tipo de intervención que emiten para comparar el papel que desempeñan en los dos discursos. 2) Se ha estudiado, también, la interacción grupal en la que se ha hecho el recuento de la cantidad y el tipo de *figuras*, así como la cuantificación de los distintos diálogos. Asimismo, se ha observado 3) la extensión de las figuras y de las intervenciones para comparar su duración. Por último, 4) se ha observado qué tipo de intervenciones, en términos de contenido lingüístico o extralingüístico, componen las interacciones en ambos tipos de discurso.

La segunda parte del análisis, la descripción del género MOBA, ha continuado analizando la interacción grupal de los participantes para tratar de estudiar si existen variaciones interactivas de acuerdo con 5) los modos de juego o 6) la composición del equipo. Por otro lado, 7) se ha estudiado la mayor o menor influencia de la máquina en la interacción a partir del análisis de sus intervenciones. Se han distinguido aquellas que parecen recibir la reacción de los jugadores de las que no para, posteriormente observar qué elementos motivan el hecho de que se incluyan en el transcurso de la interacción humana.

Además, se ha estudiado el contenido de las emisiones de los jugadores respecto a dos rasgos: 8) la cantidad de terminología que emplean los usuarios y las características de estos para explicar el grado de especialización del discurso. Por último, 9) se ha analizado la deixis empleada con el fin de observar si existe un desplazamiento de las coordenadas personales y espaciotemporales de los hablantes en el videojuego, así como su distribución según en qué fase del juego se encuentren para observar cómo y cuándo suelen producirse.

En conclusión, a partir de estos datos, además de ofrecer un análisis de la *conversación* que valide su estatus como el género discursivo natural por defecto, podrá trazarse un dibujo que caracterice de manera estructural, temática y, en general, lingüística el discurso de los videojuegos del género *MOBA*. Se pretende, entonces, que los datos expliquen de qué manera se organiza la interacción en torno a las partidas del juego, el grado de especialización del discurso y qué coordenadas emplean los jugadores para construir sus intervenciones. Se trata, entonces, de realizar una definición que abarque distintos aspectos comunicativos que sean lo suficientemente significativos como para definir un nuevo género discursivo digital.

CAPÍTULO 6. LA COMPARACIÓN DE LA CONVERSACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS *MOBA*

1.	Introducción	255
2.	Comparación del MOBA con la conversación coloquial.....	257
2.1.	EL COMPORTAMIENTO INDIVIDUAL DE LOS PARTICIPANTES	265
2.1.1.	<i>La participación de los hablantes</i>	<i>267</i>
2.1.2.	<i>Intervenciones iniciativas: iniciadores</i>	<i>268</i>
2.1.3.	<i>Intervenciones reactivo-iniciativas: continuadores</i>	<i>272</i>
2.1.4.	<i>Intervenciones reactivas e independientes: pasividad interactiva.....</i>	<i>274</i>
2.1.5.	<i>Resumen: caracterización de los participantes.....</i>	<i>276</i>
2.2.	EL COMPORTAMIENTO INTERACTIVO GRUPAL DE LOS PARTICIPANTES	278
2.2.1.	<i>La construcción de la interacción en la conversación y en los MOBA.....</i>	<i>279</i>
2.2.2.	<i>Los diálogos en la conversación y en el MOBA: patrones, extensión y composición.....</i>	<i>283</i>
2.2.2.1.	<i>Patrones interactivos.....</i>	<i>283</i>
2.2.2.2.	<i>Continuidad discursiva</i>	<i>298</i>
2.2.2.3.	<i>Multimodalidad e intervenciones</i>	<i>303</i>
2.2.3.	<i>Resumen: el comportamiento interactivo grupal</i>	<i>305</i>

1. Introducción

La base sobre la que se pretende analizar y clasificar la comunicación de los videojuegos MOBA parte de la comparación de este discurso con la conversación. Esto se va a realizar con el fin de destacar qué rasgos son los que diferencian una interacción asociada a la naturalidad y a lo interpersonal (la conversación) con una mediatizada por elementos externos (internet, el ordenador, el sistema de juego...) y por un propósito concreto (ganar la partida) como representa el *League of Legends* (2009). Con ello, se pretende comprobar que la interacción dada en este último presenta características suficientes para distinguirse e identificarse de forma independiente.

La elección de la conversación coloquial para el contraste con la comunicación en el MOBA se debe a su carácter universal, como se ha comentado en el capítulo 2. A modo de resumen, se trata de un género discursivo dialógico en el que cualquier hablante es competente independientemente de sus circunstancias: haya recibido instrucción o no, sea de la cultura que sea, presente los rasgos que presente... (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Schegloff, 1992; Magadan, 1994; López-Serena, 2007). Es, por tanto, un elemento de contraste objetivo, ya que no operan más reglas que la regulación de la interacción que los interlocutores ejercen de manera innata (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Val.Es.Co. 2003, 2010, 2014; Levinson, 2000; 2016; Wiemann y Knapp, 2017).

Por el contrario, el videojuego requiere de una serie de habilidades y conocimientos para poder hacer uso de él y, por consiguiente, comunicarse mientras se juega: desde destrezas tan elementales como leer o, en la actualidad, utilizar un ordenador hasta el conocimiento de las normas y mecánicas necesarias para desarrollar una partida (Herring, 2004; 2005; 2017). Asimismo, mientras que en la conversación coloquial la interacción se da cara a cara, en el videojuego ese *cara a cara* cobra otro sentido, ya que los jugadores no se ven directamente, sino a sus avatares a través de sus pantallas y en un mundo virtual¹⁰².

Son, por lo tanto, situaciones comunicativas que parten de una base común, la interacción, pero que toman formas diferentes en cada una de ellas. A continuación, se hará un repaso sobre las características generales planteadas en el marco teórico que

¹⁰² Sobre la interacción en mundos virtuales destinados a recrear la realidad, véase Yus (2010) y (2011), quien analiza el uso de avatares y la comunicación en universos digitales; Herring y Androtsopoulos (2015), quienes proponen una clasificación para los distintos tipos de comunicación digital, incluida aquellas en las que los usuarios controlan un avatar; Greinner y Ruth (2014) sobre la cuestión de si la comunicación con avatares es similar a la realizada cara a cara; o Harrel o Lim (2017), quienes tratan la construcción de la identidad virtual desde la expectativa de los usuarios.

diferencian a estos dos tipos de discursos, de manera que puedan ser estudiados con mayor profundidad y que sirvan para compararlos con el análisis interactivo que se realizará en posteriores epígrafes. De esta manera, el estudio cuantitativo realizado sobre la interacción en ellos que se muestra a continuación puede ponerse en relación y observar qué reflejo tienen esas bases teóricas en el comportamiento de los participantes.

El objetivo, por tanto, de este capítulo es realizar un análisis que permita destacar las características que comparten y diferencias estos dos géneros discursivos en el nivel interactivo, de manera que pueda abordarse la descripción individual de la comunicación en los *MOBA* sobre una base más ampliamente conocida y estudiada por la bibliografía como es la conversación. En otras palabras, se presenta en primer lugar la comparación entre ambos discursos con el fin de facilitar el entendimiento de este género digital que no es ni conocido ni accesible para todos (ver §4.1. del capítulo 7). Se pretende, en definitiva, mostrar y describir las características necesarias que permitan establecer su relación con otras formas de comunicación humana y dar entidad a un *nuevo* género discursivo.

2. Comparación del MOBA con la conversación coloquial

Como se ha explicado en §4.1. del capítulo anterior, la base de esta comparación parte de dos perspectivas: una cualitativa y otra cuantitativa. Se ha abordado en los capítulos dedicados al marco teórico en los que se han expuesto las características situacionales de estos dos géneros con el fin de comparar la clase de contextos en los que suelen inscribirse estas dos formas de comunicación. Esto se ha llevado a cabo, especialmente, a través de la propuesta de rasgos para definir distintos géneros discursivos del grupo Val.Es.Co. (1995; Briz, 2010), que parte del estudio de la conversación, y de Herring (2007; y Androutsopoulos, 2015), enfocado al análisis y descripción de los *Discursos Mediados por Ordenador*. A continuación, se va a ofrecer un breve resumen de la diferencia que presentan estas características en ambos géneros discursivos que se han explicado previamente en los capítulos 2 y 3.

Si se toma la primera propuesta:

<i>Características</i>	Conversación	MOBA (equipos preconfigurados)
<i>Participantes</i>	2 o más	2 o más
<i>Cooperación</i>	Sí	Sí
<i>Canal</i>	Oral y visual	Oral, escrito y visual
<i>Planificación</i>	No	No
<i>Asignación del turno</i>	No predeterminada	- No predeterminada
<i>Temática</i>	Aleatoria	Videojuego + Aleatoria
<i>Tenor</i>	Interpersonal	Interpersonal/Transaccional

Tabla 48. Rasgos generales de la conversación coloquial y el MOBA (adaptación Val.Es.Co., 2010)

El modelo Val.Es.Co. toma ciertas circunstancias de la situación comunicativa que pueden establecerse de antemano observando el contexto, como el número de participantes o los canales que están disponibles para la comunicación, que se establecen analizando ciertos comportamientos generales de los hablantes, como la predeterminación del turno, la temática o tenor discursivo. De esta forma, se pueden comparar distintos géneros discursivos a partir de las mismas propiedades.

Ambos discursos se diferencian en cuatro aspectos fundamentalmente: el primero atiende a los canales que los interlocutores pueden emplear para interactuar. Mientras que en la conversación la comunicación se produce cara a cara y los hablantes se sirven de la oralidad y la acción (kinésica o actancial), muchas veces incluso de manera conjunta (Poyatos, 2018; Depperman, 2013; Depperman y Streeck, 2018); en el videojuego los

usuarios se sitúan en una proxemia digital que, si bien les permite seguir usando su voz de manera *natural*, da una serie de limitaciones a su movimiento, puesto que sus acciones se realizan mediante un *avatar* (Yus, 2010; 2011; Greiner y Roth, 2014; Herring, 2017). Además, se añade el canal escrito, dado que la plataforma está dotada de un chat.

El segundo aspecto que diferencia a los dos géneros es la *temática*. Si hay un rasgo definitorio de la conversación es, precisamente, la variabilidad de temas que pueden abordarse en ella (Schegloff, 2007; Val.Es.Co., 2010): desde relatos cotidianos hasta temáticas especializadas. En cambio, el videojuego impone, en cierta medida, el tipo de contenido que va a prevalecer durante la interacción: la mayoría de las intervenciones versarán sobre la partida o cuestiones asociadas al juego; aunque con alguna incursión de elementos aleatorios en los momentos de calma o espera.

En relación con la dependencia temática, el tercer elemento que presenta diferencias es la predeterminación en el turno. Mientras que en el discurso cara a cara los hablantes autorregulan su comportamiento interactivo (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974), en el videojuego existen diversos estímulos que pueden desencadenar nuevos diálogos además de las palabras de los hablantes: sus acciones, los sucesos del juego o los mensajes del sistema. Estos últimos, incluso, pueden cobrar el estatuto de turnos, ya que son reconocidos dentro del intercambio comunicativo que mantienen los hablantes.

Vinculado también con la temática, el último aspecto en el que existen diferencias explícitas es la finalidad o tenor discursivo de cada tipo de grabación. La conversación coloquial es un vehículo mediante el cual los hablantes se relacionan por el mero hecho de relacionarse. Es decir, su finalidad es, en gran medida, interpersonal. Por su parte, si bien es cierto que los usuarios no profesionales se juntan para jugar por el mero hecho de compartir un rato entre ellos, existe una finalidad intrínseca en cada partida que es tratar de ganar el encuentro. Por esta razón, la interacción dentro de sus fronteras se imbrica de cierto componente transaccional.

En cuanto a los rasgos que comparten, cabe reseñar ciertas particularidades que también pueden llegar a influenciar de manera distinta la comunicación en cada discurso. Tanto la conversación como el *MOBA* se caracterizan por ser géneros dialógicos. Sin embargo, existe una limitación de participantes vinculada a la composición de los equipos (máximo de cinco usuarios) que no existe en la conversación. Asimismo, es esperable que, al poseer un objetivo común (+transaccional), los jugadores mantengan una atención compartida y, a la vez, especializada que provoque que sus interacciones se vean

influenciadas por factores como su rol en la partida o la posición que ocupen en el mapa; tal y como se estudiará en el siguiente apartado.

(79) V-x - 11:44

Enemigos_acciones: **presiona y tira ulti a C en mid**

C: ala // ¿cómo me ha llegado eso loco?↑ (3ʳ)

B_acciones: **pelea en bot**

S_acciones: **pelea en bot**

C_acciones: **señala una información de los enemigos**

C: bueno ha gastado [eel flash]

B: [una ((cu)) Marta]

S: ya ya pero es que noo- no tengo maná↓

Otro aspecto que parecen compartir ambos discursos es el hecho de que cualquiera de los participantes puede tomar la palabra y co-construir la interacción, iniciando o reaccionando a las intervenciones de sus compañeros o a los sucesos del contexto. Es este último detalle en el que, presumiblemente, los dos van a mostrar comportamientos diferentes: la mayor o menor dependencia del contexto. Los jugadores deben ser cooperativos para mantenerse informados del estado de la partida (80) y confirmar que están pendientes y activos (ejemplo 81):

(80) V-v – 32:17

C: al Jhin ese tíoo / es que ya verás tú como lo cazo↓

D_acciones: **llega a la línea de bot**

D: ese ese

D_acciones: **señala un punto en el mapa**

B: voy voy voy↓

(81) V-v – 26:20

C: ah pero [¿no las has cogido?]↑

A: [no no]

C: ¿no [has cogió el bufo?]↑

A: [no no me dejaba] porque se- // se lo ha cargado Riven↓

Asimismo, esta dependencia de las acciones también matiza, en parte, la *no predeterminación de los turnos* en el videojuego que se ha mencionado previamente. Tanto en este como en la conversación los hablantes pueden tomar la palabra (ejemplo 82). No obstante, la tendencia general es otra: las acciones, además de ser más numerosas proporcionalmente (ver apartado 2.2.3.) en el MOBA, suelen provocar con mayor frecuencia la reacción de los interlocutores; tanto cuando están en silencio (los interrumpe, como en el ejemplo 83) como si se está desarrollando un diálogo entre otros participantes (ejemplo 84).

(82) V-VII – 14:59

C_acciones: **mata a un enemigo**

C: ahora bajo yo en un momen[to a la Milotxa yy] compro un par de Monsters ¿noo?↑

SJ: [se acabó] // se acabó

D: ¿eh?↑

C: que ahora bajo a la Milotxa y compro un [par de Monsters]

D: [ah lo que quieras]

(83) V-VIII – 09:12

C: ay / ahí se me ha ido

(2'')

S_acciones: **uso de habilidad de ataque**

C_acciones: **uso de habilidad de ataque**

D_acciones: **uso de habilidad de ataque**

D: a la próxima vuelves↓

(84) V-X – 36:17

D: estaba defendiendo su ward es normal↓

C: sí el Jayce ha gastado un ward este ahora

Enemigos_acciones: **presionan la línea de mid**

A: espera espera espera / va- vamos a quedarnos por aquí que pusheen a ver les podemos entrar por detrás

S: tarde

Sobre estos rasgos generales se puede establecer una primera diferenciación entre ambos géneros discursivos. En resumen, esta se fundamenta en la distinción de los canales disponibles y por el *tenor*¹⁰³ discursivo, así como la mayor *predeterminación en el turno* que parece presentar el videojuego. Sin embargo, en estos rasgos no se alcanza a dar cuenta de la totalidad de aspectos que pueden analizarse de la situación que genera el discurso digital. Por esta razón, estas diferencias pueden complementarse si se estudian bajo clasificaciones enfocadas a los *Discursos Medrados por Ordenador*, como las propuestas por Herring (2007, 2014, 2017):

¹⁰³ El videojuego, al ser un discurso que tiene un componente transaccional, se convierte en una situación en la que la comunicación se emplea para un fin que va más allá del hablar por hablar. Para lograrlo, es muy probable que se desarrollen mecanismos o palabras, *términos*, específicas que pretendan nombrar de la manera más ajustada posible aquellos elementos o realidades que sean propias de este contexto (ver §4.1. del capítulo 7).

	Conversación coloquial	MOBA
Modalidad	+ oral, + visual	+oral, -escrito, +visual
Transmisión	Pública - No permanente	Privada - No permanente
Tiempo de respuesta	+ Síncrono	+ Síncrono
Tipo de escritura	_____	+ No planificada
Modo	Natural	Derivado de los juegos de mesa
Otras características	- Estructura impredecible - Interacción libre (toma de turno no predeterminada) - Temática libre	- Estructura impredecible - Interacción mediada por la situación (toma de turno parcialmente predeterminada) - Temática libre / videojuego

Tabla 49. Rasgos generales de la conversación coloquial y el MOBA (clasificación adaptada de Herring, 2017)

El primer rasgo que debe contrastarse es la modalidad que ofrece cada contexto, que corresponde en gran medida a los canales de comunicación, pero vistos desde la perspectiva de la interfaz y las herramientas que pueden emplearse en ella. En la conversación coloquial, los interlocutores pueden utilizar los medios que de manera natural posee el ser humano: su aparato fonador y su cuerpo, es decir, se pueden comunicar a través de lo oral y lo visual (Depperman, 2013; Mondada, 2018; Poyatos, 2018). Por contrapartida, el *MOBA* se desarrolla, de entrada, a través de dos elementos que actúan de intermediarios en la interacción: el ordenador y el *software* que se emplee mediante el primero. Estos son responsables de facilitar que los interlocutores se puedan comunicar no solo con sus herramientas naturales (las emisiones orales y el movimiento de su cuerpo), sino también añadir otros canales (el escrito). Respecto a esto último, cabe recordar que los usuarios en un videojuego no suelen verse directamente, ni siquiera mediante una videocámara, sino que tienen abierta la pantalla de juego y, por tanto, lo que ven son los avatares de sus compañeros.



Imagen 84. Pantalla de juego

La segunda característica comparada, la transmisión, tiene que ver con el lugar y la permanencia de las intervenciones de los hablantes. Mientras que en una conversación no existen medios naturales para ocultar la voz a las personas que están alrededor, a pesar de no tener permanencia, en muchos de los videojuegos de cooperación los miembros de un mismo equipo cuentan con una sala privada de chat¹⁰⁴, donde los mensajes pueden consultarse a lo largo de la partida. Además, es frecuente que aquellos jugadores *premade* puedan hacer uso de la comunicación por voz de manera privada. Asimismo, la respuesta se realiza en el momento, sin planificación en ninguno de los dos modos de comunicación disponibles:

(85) V-I – 38:20

A: cómo contrear a Zed capítulo dos↑/// [el Zonia]

C: ¡u[u]!↓/ qué mal / tío

Enemigos_esc: oughtplayed

C_acciones: **lee el chat**

C: *oughtplayed* / yeah

C_acciones: **escribe en el chat**

C: oughtplayed // you // [too // bro / bro] // i de ka / youu

A: [cómo usar la ul- como no usar la ulti de Casio capítulo uno]

C_esc: oughtplayed you too bro idk

Otro de los rasgos interesantes es el *modo* u *origen* de cada discurso. Por un lado, se presupone que la conversación coloquial es un género primigenio, ya que cualquier persona que sepa hablar es capaz de hacerlo sin necesidad de instrucción previa (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1978; Pons, 2022), razón por la que puede pensarse como el germen del resto de discursos dialógicos (ver apartado 2. del capítulo 2). Por otro, además de partir de este último, los videojuegos son herederos directos de las interacciones

¹⁰⁴ Para comunicarse con los jugadores enemigos se debe hacer uso de un comando especial que permite que el mensaje sea leído por todos aquellos usuarios que estén dentro de la partida, incluso los espectadores.

realizadas en los juegos de mesa, en las que los participantes ejecutan acciones mediante utensilios diseñados para el propio juego, como cartas o fichas. En ellos, los interlocutores comparten un tiempo de ocio entre ellos, pero con la finalidad intrínseca de ganar las partidas, motivo por el que los diálogos suelen estar vinculados con lo que sucede en estas:

(86) 2020.PT.34 – 4:07, ejemplo extraído del corpus Val.Es.Co. 3.0. (Pons, 2021)

A: aa ver / yo no tengo nada y ahora voy a empezar un trabajo nuevo vamos que// vamos a jugar juntos que ellos juegan juntos mira le está enseñando las cartas muy bien Gaspi/
B_acciones: **juega una carta**
A: ¡¡buaa!!
D: mm
A: ((que ganar [lo puedo ganar ((perfecto))])
D_acciones: **juega una carta**
C: [estoy jodido] creo que iba a volver a ganarme
A: ¡¡uuf!!! ¡¡uuf!!! // ya lo tenemos ¿¿eh??

(87) V-viii – 20:43

Enemigos_acciones: **Mordekaisher lanza su ulti**
S: qué hijo de putaa→// cómo [odio] / la [ulti]
D_acciones: **mata a un enemigo**
SJ: racha de asesinatos
D: [graciaas]
Enemigos_acciones: **mata a un aliado**
SJ: asesinato doble
C: [buah] el Morde tío↓
S: el Morde tío

Por último, ambos tipos de géneros comparten una serie de rasgos que se vinculan directamente con los elementos que se analizarán en los apartados siguientes: la interacción y el contenido de las intervenciones. Ambos componentes parten de la base de ser impredecibles, dado que no existe ningún mediador o regla externa que determine cuándo un hablante toma la palabra o qué tema debe tratarse. Sin embargo, como se ha mencionado en el párrafo anterior, en los videojuegos hay un componente transaccional que modifica tanto la estructura de los diálogos como lo que se dice. Es decir, la dependencia con un fin determinado provoca que un suceso relevante de la partida pueda interrumpir las intervenciones de los hablantes:

(88) V-v – 25:05

A: lo malo es que [la Riven]
S: [wo wo wo] wo↓
A: [(())]
A_acciones: **pelea**

C_acciones: **pelea**

C: [no puedo dejar que un (())] que se llame Rosario Moy Boy me llame / me- me- me gane↓

Por lo tanto, desde una perspectiva en la que se tiene en cuenta tanto los aspectos comunicativos como las posibilidades que ofrece la tecnología empleada, las diferencias entre ambos discursos se mantienen. Estas se resumen en la distinción de la presencia *cara a cara*¹⁰⁵ en la conversación opuesta a la *mediada por ordenador* en los *MOBA* y la mayor importancia de los elementos extralingüísticos durante el transcurso de las partidas de este último.

Frente a todas estas divergencias, como se ha visto en la tabla 47, ambos discursos comparten la propiedad de ser *dialógicos*: tanto en la conversación como en el *League of Legends* se van a generar distintas dinámicas interactivas. Este hecho posibilita el estudio de sus secuencias, que pueden ser analizadas con el fin de contrastarlas y observar, de manera estructural, las diferencias interactivas entre estos dos tipos de género discursivo. En otras palabras, este elemento es el que se va a emplear para contrastarlos de manera cuantitativa, de forma que a estas distinciones teóricas se les pueda ver su correlato en el comportamiento *real* de los participantes.

De esta manera, en los siguientes apartados se va a proceder a la comparación de ambos géneros discursivos sobre las hipótesis planteadas en el capítulo 5 (§4.1.):

Hipótesis: Videojuego y conversación son diferentes	Apartado	Pruebas
H1: El comportamiento individual de los participantes	§2.1.	- χ^2 - <i>Phi de Pearson</i>
H2: La interacción grupal	§2.2.	- Análisis de componentes principales - <i>Chi-square</i> - <i>Árbol de decisiones</i>
H3: La composición de las intervenciones (duración y condensación de la información)	§2.3.	- <i>T-student</i> - <i>Phi de Pearson</i>
H4: Dependencia de lo extralingüístico	§2.4.	- Prueba de hipótesis (Z) - <i>Correlación F de Fisher</i>

Tabla 50. Cuadro resumen hipótesis, apartados y pruebas (resumen tabla 32)

En los siguientes apartados se mostrarán los resultados obtenidos a partir de la visualización y clasificación de la interacción en 8 de las muestras recogidas para esta

¹⁰⁵ La presencia de los jugadores, sin embargo, se traslada al control de sus avatares. Este hecho puede traer consecuencias en la construcción de sus enunciados, como las diferentes coordenadas disponibles a los que puede hacer referencia el uso de deícticos (ver §4.2. del capítulo 7).

investigación; 4 pertenecientes a la conversación y 4 al videojuego¹⁰⁶ por medio del sistema de visualización interactiva del grupo Val.Es.Co. (Briz, 2007; Espinosa-Guerri, 2016 y 2023) que se ha explicado en el capítulo anterior.

Este análisis se va a organizar de acuerdo con dos perspectivas: una que estudie el comportamiento individual de cada participante (§2.1.) que se corresponde con H1 y otra que observe qué clase de dinámicas interactivas construyen de manera conjunta (§2.2.) que abordará H2, H3 y H4. Para ello, se va a seguir un esquema en el que se organice la información de manera que se muestren los resultados en crudo, su normalización en porcentajes o en medias y su análisis estadístico, de manera que se puedan corroborar las hipótesis planteadas en la metodología (cfr. §4.1.) y en la tabla 49. Cada una de ellas se estudiará, posteriormente, a través de ejemplos que representen los resultados obtenidos por medio de las pruebas estadísticas.

2.1. EL COMPORTAMIENTO INDIVIDUAL DE LOS PARTICIPANTES

Siguiendo, por tanto, las definiciones anteriores, la diversidad de enfoques y las características generales mencionadas de los dos discursos expuestos en esta tesis, uno de los objetivos de esta investigación que pretende comparar la manera en la que los hablantes organizan sus turnos. Es decir, se observará el comportamiento interactivo individual de los participantes en cada uno de los géneros discursivos.

Cuando dos o más personas entran en el juego de la comunicación necesitan aceptar una serie de reglas básicas que le permitan tanto escuchar como ser escuchado. Como la capacidad del ser humano es limitada, se necesita focalizar total o casi completamente la atención sobre el estímulo que se pretende procesar o crear (Levinson, 2019). Por esta razón, la descripción de la *toma de turno* en la conversación ofrecida desde la lingüística (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Levinson, 1983; Val.Es.Co, 1995, 2014, Gallardo-Pauls, 1996; Briz, 2006) resulta operativa en tanto en cuanto permite comprender cómo se regula la interacción sin que medien más elementos que los propios hablantes (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974: 13).

Una consecuencia que puede extraerse es el hecho de que, en cada interacción, habrá participantes que 1) sean más proclives a provocar estímulos y mantener el turno, con turnos prototípicamente más largos y/o frecuentes; 2) a continuar la comunicación, con intervenciones que retomen y provoquen reacciones; o 3) a pasar más desapercibidos,

¹⁰⁶ Ya se ha explicado en la metodología (cfr. §1.3. del capítulo 5) que todas las grabaciones sean del discurso que sean son de las mismas personas, de manera que no existen variables sociolingüísticas que puedan influenciar comportamientos diferentes.

con un mayor número de emisiones independientes o reactivas no *turno*. En otras palabras, se puede medir el comportamiento interactivo de los hablantes.

En consecuencia, puede atribuirse tres tipos de rol conversacional de acuerdo con la clase de intervenciones que más suele emitir cada hablante: 1) *iniciador*, cuando mantiene un alto número de iniciativas, 2) *continuador*, si se trata de un hablante que o bien cuenta con un mayor de intervenciones iniciativo-reativas o bien valida con reactivas las emisiones de sus interlocutores y 3) *pasivo*, cuando su presencia interactiva se reduce a reacciones y/o intervenciones que no son reconocidas por sus compañeros, además de contar con una presencia baja de interacciones.

Iniciador	Predominio de intervenciones <i>iniciativas</i>
Continuador	Predominio de intervenciones <i>reactivo-iniciativas</i>
Pasivo	Predominio de intervenciones <i>reactivas o independientes</i>

Esquema 3. Tipos de hablantes según el tipo de intervenciones predominantes

Para observar esta propiedad, entonces, se va a contrastar cada tipo de intervención de manera individual en los dos discursos analizados y, de esta forma, tratar de atribuir los tres roles conversacionales que puede asumir un hablante.

Esta característica es clave para interpretar qué papel juega cada participante en el discurso, de manera que pueda clasificarse con el fin de contrastar su comportamiento en dos géneros discursivos distintos. En el caso que se presenta en esta tesis, se pretende observar si existe un cambio de rol interactivo de los participantes dependiendo de si participan en una conversación o en un videojuego *MOBA* como el *League of Legends* (2009), como se ha planteado en H1. Para ello, se va a exponer 1) su nivel de participación (§2.1.1.) y 2) el tipo de contribución en cada clase de comunicación (§2.1.2. – §2.1.4.)

En la metodología (ver §1.3), una de las cuestiones que ha resultado de vital importancia ha sido mantener a los mismos participantes en ambos tipos de discursos y con grabaciones espaciadas en el tiempo. Esto se ha hecho con la finalidad de obtener diversas muestras sin variaciones sociolingüísticas que permitan extraer conclusiones de carácter general de su análisis. Por esta razón, los datos de las tablas que van a presentarse en los siguientes apartados se han extraído solo de las conversaciones y partidas con 5

participantes con el fin de evitar que el número de hablantes influya en los resultados¹⁰⁷.

2.1.1. La participación de los hablantes

El primer rasgo que se va a estudiar permite establecer con qué frecuencia los interlocutores emiten enunciados y tratan de tomar la palabra tanto en la conversación como en el videojuego. Para ello, se muestra a continuación el recuento total de intervenciones en ambos discursos (tabla 51), la media por minuto (tabla 52) y su contraste por medio de un χ^2 y una *Phi de Pearson* (tabla 53).

Intervenciones totales				Intervenciones medias por minuto			
Participantes	Conversación	MOBA	Total	Participantes	Conversación	MOBA	Total
A	472	366	838	A	3,77	1,99	2,71
B	236	268	504	B	1,88	1,46	1,63
C	388	591	979	C	3,1	3,22	3,17
D	638	445	1083	D	5,1	2,42	3,51
S	426	397	823	S	3,4	2,16	2,67

Tabla 51 y 52. Intervenciones totales y por minuto de las grabaciones con 5 participantes

Valor de χ^2	90.947
Valor de P	<0.0001
Valor de Phi Pearson	0.147

Tabla 53. Resultados del contraste de las intervenciones totales en cada género discursivo mediante χ^2 y Phi de Pearson

En primer lugar, se muestran los datos relativos al total de intervenciones verbales que cada participante ha realizado en cada discurso. En la tabla 53 se muestran los resultados de contrastar los datos mostrados en 51 mediante una prueba de *chi cuadrado* de la que pueden extraerse diversas conclusiones. Primero, los resultados obtenidos son altamente representativos de la población a nivel estadístico, puesto que su valor *p* es significativo (<0'0001). Esta medida indica que existe un alto grado de relación en los valores obtenidos en cada variable. En otras palabras, se debe rechazar la *hipótesis nula* en la que se prefigura que la participación de los hablantes es la misma en ambos discursos. Esto, además, viene secundado por el resultado de la propia prueba, cuyo valor elevado (90,947) señala que la distribución de los datos de los participantes en cada una de las columnas comparadas es diferente.

¹⁰⁷ Posteriormente, cuando se estudie de manera individual la comunicación en el videojuego, se contrastarán los datos de manera general para comprobar si la tendencia interactiva de cada participante se mantiene independientemente de la cantidad de interlocutores.

Asimismo, tras aplicar una prueba que compruebe el nivel de asociación entre las dos columnas como la *Phi de Pearson*, el valor resultante (0.147) indica que ambos universos poseen una ligera dependencia. Esto se debe al hecho de que ambos son géneros discursivos dialógicos en los que pueden observarse tres tipos de papeles interactivos: 1) un hablante con una participación destacada (C y D, respectivamente) 2) tres con una interacción media (A, D y S frente a A, C y S) y 3) uno con una frecuencia de habla relativamente débil (B en ambos tipos de discursos).

La distribución de estos papeles no siempre los ocupan los mismos hablantes. Si se toma la tabla 52 referida a las intervenciones por minuto de cada participante, se puede comprobar, por un lado, que efectivamente la participación de los interlocutores cambia dependiendo de si se encuentran en una conversación o jugando al MOBA, ya que su número aumenta proporcionalmente en casi todos los hablantes cuando se encuentran conversando. Esta tendencia, además, es altamente significativa en los casos de A, D y S, que llegan a emitir de media casi dos intervenciones más por minuto (1,86).

Por otra parte, los hablantes B y C mantienen más o menos sus niveles de participación, aunque con diferente significado: mientras que el primero se mantiene en ambos discursos con un nivel de interacción bajo, la contribución de C sí cambia, puesto que, frente a la conversación, donde la frecuencia de sus intervenciones es relativamente baja respecto a sus interlocutores, en el videojuego es el jugador que más toma la palabra.

Estos datos solo dan una idea general del comportamiento general de cada participante, pero no describen qué tipo de contribución aportan al discurso. A continuación, se presentarán los análisis realizados de cada tipo de intervención que se ha realizado para cada hablante en los dos discursos de manera individual para seguir profundizando en la comprobación de la H1. Estos se van a presentar en tablas de contingencia que contrasten tanto sus frecuencias totales como las relativas en porcentajes, de manera que pueda observarse de manera pormenorizada su comportamiento.

2.1.2. *Intervenciones iniciativas: iniciadores*

Antes de observar los resultados, cabe recordar que esta clase de intervenciones se asocian al inicio de nuevos diálogos y, por lo tanto, a un posible cambio de dinámica conversacional y/o estructural (Pons y Estellés, 2014; Val.Es.Co., 2014; Espinosa-Guerri, 2016; Pons, 2022). En consecuencia, aquellos participantes con un mayor número de iniciativas pueden considerarse tanto rupturistas como líderes de la interacción, puesto

que son capaces de ser reconocidos cuando tratan de abrir nuevos diálogos o temáticas en el discurso.

Intervenciones iniciativas							
Part.	Conversación	MOBA	Total		Conversación	MOBA	Total
A	19	48	67		25 %	27.42 %	26.69 %
B	9	18	27		11.84 %	10.28 %	15.42 %
C	6	66	72		7.89 %	37.49 %	41.14 %
D	34	29	63		44.73 %	16.57 %	36 %

Tabla 54 y 55. Intervenciones iniciativas de las grabaciones de 5 participantes

Valor de x^2	33,795
Valor de P	<0.0001

Tabla 56. Resultados del contraste de las intervenciones iniciativas mediante una x^2

El contraste de los datos mediante una x^2 mostrado en la tabla 56 revela, de nuevo, que se debe aceptar la hipótesis alternativa en la que se afirma que ambos géneros discursivos no tienen el mismo tipo de organización en el papel de *iniciadores* de sus participantes y que, de nuevo, son extrapolables a la población general, al menos desde una perspectiva estadística, dado que su valor p es significativo (<0,0001).

Respecto a los datos expuestos en crudo en la tabla 54 y su normalización en porcentajes en la 55, se pueden extraer tres conclusiones: en primer lugar, de manera general, dos participantes (C y D) modifican su comportamiento de manera sustancial según el discurso en el que se encuentren y, además, de manera inversamente proporcional. De hecho, comparten el rasgo de ser *líderes* en cada género: D en la conversación y C en el MOBA. El resto de los participantes mantiene unos números similares. Por lo tanto, será relativamente frecuente encontrar cada uno de estos hablantes en la conversación y en el videojuego creando nuevos diálogos, bien rompiendo silencios (ejemplos 89 y 91) bien interrumpiendo a otros interlocutores (ejemplos 90 y 92):

(89) C-03 – 5:01

r-i B: bueno bien [o sea ahora te obliga a usar más la uve doble]

r-i A: [eh- oh- heridas graves] / [doble igual dos uve dobles seguidas]

i D: [Marta una cosita] / ¿puedo hacer un comentario sobre vuestro baño?↑ / [que] me ha hecho mucha gracia↑

r-i S: [h'e]

r-i D: digo *hostia* / *uau* / *detrás de la puerta*↑ *tienen un huevo de papel* digo *ua* y *enseguida* hago así y digo↓ *no tienen papel*

r B: [(RISAS)]

r S: [(RISAS)]

(90) C-03 – 07:06

(3'')

Ind A: [bueno / ¿vas a enseñármelo?]

I D: [dejaos los porros / guarros] / a ver

r-i B: déjatelos tú

r-i D: n- no yo no fumo [porros (())]↑

r-i disc C: [pues ya está]

r-i A: [mejor ya está]↓

r-i disc C: ya está ya [no tienes nada que hacer]↓

r A: (RISAS)

r D: vale

(91) V-x – 12:03

Ind A: top estáá- [wardeado]

I C: [vale ahora] / vete a tu blue vete a tu blue / vete a tu blue↓

Ind A: a ver

r-i D. acciones: **señala una información de su personaje**

r-i C: hazte el [blue] y backeas↑

r D: [no tengo]

(92) V-II – 13:07

(4'')

I C: ¿cómo lo llevas por mid?→

r D: bienen→

r-i B: y yo voy sin salto↓

r C: sin maná ya

Este intercambio de papeles puede deberse, probablemente, a la confluencia de tres rasgos, respectivamente: su experiencia, la posición¹⁰⁸ que ocupan y la relación de proximidad que se percibe en las conversaciones. Por un lado, el hablante C es el jugador que detenta la mayor experiencia en el juego y, además, asume el rol de *mid* en las partidas, una posición que se sitúa en el centro del mapa, hecho que proporciona un mayor rango de visión y control sobre los sucesos del juego. Asimismo, se trata de un papel que suele asociarse al *líder* del equipo. Por esta razón, una de sus funciones durante la partida será tanto la de advertir de algunos acontecimientos que ocurran durante la partida (94) como la de *ordenar* a sus compañeros (93):

(93) V-II - 7:32

C: Vel'[Khoz suport hostia] pues entonces↑

S: [Vel'Khoz suport]

D: [mm]

C: métete la primera parte del Morelo para el maná y vete a por el Zonia

S: ja

¹⁰⁸ Para una explicación detallada de los tipos de posiciones, roles y personajes en el juego, consultar el apartado 4.1. del capítulo 4.

C: porque si no Talio- el Talon te va a [hacer el Orrocrux]
S: ¿[sabes lo] que pasaa?↑ que siempre se me olvidaa activarme el Zonia↓ estoy por ha[cerme Lia]ndri y arreando↓

(94) V-x – 10:09

C_ acciones: **señala que un enemigo ha desaparecido**
C: aquí no hay nadie↑ // entonces estáá se ha ido a base ya y ahora se irá pa' top↓ // mm-bueno [no sé porque] / ¿dónde ha empezado? es lo que no sé↓
D: [pero él] // no sé es que- ((¿antes qué llevaba?))

Por el contrario, D se mantiene en un nivel intermedio de iniciativas. Este comportamiento puede asociarse también, además de a su menor experiencia en el juego, a las posiciones que ocupa en las partidas registradas: *support* y *jungla*. En la primera de ellas el jugador ocupa la línea de abajo del mapa junto con otro compañero al que debe *ayudar*, razón por la que debe estar alerta de los peligros que acontezcan, especialmente, en las cercanías de su ubicación. Por su parte, cuando un jugador asume el rol de *jungla* debe desplazarse por el mapa entre las líneas, cazando monstruos y ayudando al resto de miembros del equipo cuando vea la oportunidad o se lo solicite.

(95) V-i – 19:08

B: ¿((vienes)) ya?↑
D: ese [ese aquí eh]↑
C: [sí^] ya me quedo aquí yo↓

(96) V-v – 20:53

(3")
D: vale voy pa'arriba ¿eh?↑
B: sí sí

En la conversación, sin embargo, es D quien inicia el mayor número de diálogos, hecho que puede explicarse por dos factores: se trata del participante que más tiempo conoce al resto de manera individual; además de mantener una relación personal con C y laboral con A y B. En otras palabras, se trata del hablante que comparte una mayor relación vivencial (Val.Es.Co., 1995 y 2010) con todos los demás.

Por último, los hablantes A, B y S mantienen su comportamiento en los dos discursos, aunque con distinta incidencia: mientras que B y S no suelen iniciar nuevos diálogos, A es el segundo hablante con el mayor número de iniciativas tanto en la conversación como en el MOBA. Por un lado, B y S no cuentan con mucha experiencia de juego y, además, ocupan las posiciones de *ADC* y *support*, respectivamente, en el carril inferior del mapa de juego. Por lo tanto, su intervención se reduce la mayor parte del

tiempo a los sucesos de la línea que ocupan (ejemplo 97). En la conversación, ambos participantes fueron los últimos en conocer a los demás miembros del grupo, razón por la que probablemente se sientan menos seguros para lanzar nuevos diálogos.

(97) V-x – 14:17

S: eeh me voy ¿eh?↑

B_acciones:**mata a un enemigo*

SJ: ha muerto un enemigo

S: bueno [o no] / o no (RISAS)

B: [sí] vete vete vete

S: pues na'

Para A la situación es distinta: se trata de uno de los jugadores con mayor experiencia, pero que ocupa la posición de top en la línea superior del mapa. Este rol suele desempeñarse en solitario, aunque suele estar en contacto con el *mid*, dado que suelen ayudarse mutuamente emboscando a sus respectivos contrincantes o informando de sus movimientos (ejemplo 112). En cuanto a la conversación, se trata del hablante que conoce más tiempo a S y C, pero que mantiene una relación laboral tanto con D y C, razón por la que puede pensarse que se siente relativamente cómodo para iniciar nuevas dinámicas conversacionales.

(98) V-x – 16:43

A: yo voy a intentarlo /// a ver si se quedaa→

C: va tres cero ¿eh?↑

A: yo también↓

En resumen, en los datos se puede apreciar que existe un cambio comportamental en dos hablantes, C y D, que asumen el rol de *iniciadores* en el MOBA y en la conversación, respectivamente. El resto de los participantes, por distintas razones, mantienen un mismo papel interactivo en cuanto al inicio de nuevos diálogos, probablemente dado porque se trata de un comportamiento que suele asociarse a una única figura de *líder*, ya sea en el equipo o en la conversación

2.1.3. Intervenciones reactivo-iniciativas: continuadores

Para que la interacción se produzca es necesario, como mínimo, que una intervención haga reaccionar a otra (Val.Es.Co., 2003 y 2014). Esta última, además, puede provocar una nueva reacción; un proceso que puede dilatarse hasta que los hablantes o bien cambien de diálogo o bien terminen la comunicación de manera que la mayor parte de las intervenciones formen parte del cuerpo de los diálogos. En otras

Capítulo 6. La comparación de la conversación y la comunicación en los MOBA

palabras, es esperable que el número de intervenciones reactivo-iniciativas sea sensiblemente mayor que los otros tipos en los discursos dialógicos.

Además, si un interlocutor cuenta con un mayor número de esta clase de intervenciones se puede asociar al hecho de que un participante continúe más un discurso. Por lo tanto, asienta su papel en la comunicación y lo valida como un interlocutor activo, ya que indica que sus emisiones son tomadas en cuenta y forman parte de la estructura general de la interacción.

Intervenciones reactivo-iniciativas (r-i)							
Part.	Conversación	MOBA	Total		Conversación	MOBA	Total
A	353	168	521		21,79%	17,32%	20,12%
B	148	118	266		9,14%	12,16%	10,27%
C	325	304	629		20,06%	31,34%	24,28%
D	499	220	719		30,80%	22,68%	27,76%

Tabla 57 y 58. Intervenciones reactivo-iniciativas de las grabaciones con 5 participantes

Valor de χ^2	58,661
Valor de P	<0.0001

Tabla 59. Resultados del contraste de las intervenciones (r-i) mediante una χ^2

El resultado de contrastar los números de la tabla 57 mediante una χ^2 indica que la distribución de los datos en cada tipo de discurso es representativa de la población estadísticamente hablando ($p < 0.0001$) y que, por ello, las diferencias que se observan son significativas. Si se observan los datos en detalle, la tabla 58 muestra su proporción en la conversación y en el MOBA. De nuevo, pueden destacarse los datos referidos a D y C, respectivamente, puesto que su contribución vuelve a ser más frecuente que la de otros participantes en cada discurso. Asimismo, el resto de los hablantes se mantienen en unos números más o menos similares que varían en una horquilla del 5%. Solo B se mantiene como el participante menos cooperativo y/o validado, dado que la cantidad de sus emisiones reactivo-iniciativas se aleja bastante respecto a las de sus compañeros.

Es decir, el hecho de que los datos de C y D sean de nuevo los más destacados no hace más que confirmar su rol *agentivo* (Halliday, 1974) y conductor de la interacción. La participación de los demás, en consecuencia, sube porque los primeros los orientan conversacionalmente, incitándoles a la reacción. Esta situación resulta especialmente importante en el *League of Legends*, pues la atención de todos los jugadores, especialmente la del *líder*, está enfocada al juego y cualquier suceso o mensaje relacionado con este cuenta con muchas posibilidades para ser tenido en cuenta y, por lo

tanto, provocar una reacción que desencadene un diálogo en el que, por ejemplo, bien se comente una acción (99) bien se planee una estrategia de juego (100).

(99) V-III – 8:00

C: yo creo que ser- ¿ha gankeado ya?

S: no / aquí no

A: me [gankeará a mí]

C: [prefiero top]

S: de hecho me voy a poner aquí unn- un guardián por si acaso

(100) V-X – 00:55

C: píllate un Karthus↓

D: (RISAS) ¿qué?↑

C: pi- píllate un Karthus jungla

A: o una Soraka que [(())]

C: [de lo único] y lo único que tienes que hacer↑ / con Karthus [jungla es] / farmear↓ / farmear en orden / desde dónde empiezas hasta dónde acabas y siempre en ese orden si empiezas en go- en la rana hasta el golem pues siempre de rana a golem↓ / [te lo farneas todo] y solo echas erros / solo gankeas cuando ves un gank muy fácil para entrar con Karthus↑ echar la [barrera y pam pam pam]

D: [peroo]→ // [[¿la (()) y eso qué?↑]

C: se los hace volando↓

A modo de resumen, los datos relativos a las (r-i) revelan que se mantiene la tendencia participativa reflejada en la frecuencia de intervenciones vista en §2.1.1. y §2.1.2. en los que se mantiene el papel destacado de C y D en cada género, respectivamente, y la menor contribución de B al desarrollo discursivo; a pesar de que exista un mayor equilibrio entre todos los participantes (se mueven los datos en una horquilla del 20%). Las diferencias que se observan, por lo tanto, siguen apoyando la hipótesis de que existe una distinción en el comportamiento de los participantes de acuerdo con la situación comunicativa en la que se encuentren.

2.1.4. Intervenciones reactivas e independientes: pasividad interactiva

Un último tipo de comportamiento que puede observarse atiende al grado de validación que un hablante recibe. Para estudiar este fenómeno, por lo tanto, se ha tenido en cuenta las intervenciones que no se convierten en *turno*¹⁰⁹ (Val.Es.Co. 2003 y 2014) porque no reciben ningún tipo de reacción (ya sea lingüística o no) del resto de los interlocutores, es decir, las emisiones puramente reactivas e independientes. Las primeras, a pesar de estar asociadas a otra intervención previa, no continúan la

¹⁰⁹ Como se ha comentado en el capítulo anterior, se ha tomado la definición de *turno* del grupo Val.Es.Co (2003 y 2014), que permite distinguir entre las intervenciones validadas en el diálogo de las que no.

Capítulo 6. La comparación de la conversación y la comunicación en los MOBA

interacción, mientras que las segundas pretenden iniciar nuevos diálogos, pero no son reconocidos de ninguna manera.

Intervenciones reactivas (no turno)				Intervenciones independientes			
Part.	Conversación	MOBA	Total	Part.	Conversación	MOBA	Total
A	82	107	189	A	18	43	61
B	66	99	165	B	13	33	46
C	55	170	225	C	2	51	53
D	86	156	242	D	19	40	59
S	107	176	283	S	16	47	63

Tabla 60 y 61. Intervenciones reactivas (no turno) e independientes totales en cada tipo de discurso

Intervenciones reactivas (no turno)				Intervenciones independientes			
Part.	Conversación	MOBA	Total	Part.	Conversación	MOBA	Total
A	20,70 %	15,11 %	17,11 %	A	26,47 %	20,09 %	21,63 %
B	16,67 %	13,98 %	14,94 %	B	19,11 %	15,42 %	16,31 %
C	13,89 %	24,01 %	20,38 %	C	2,94 %	23,83 %	18,79 %
D	21,72 %	22,03 %	21,92 %	D	27,94 %	18,69 %	20,92 %
S	27,02 %	24,85 %	25,63 %	S	23,52 %	21,96 %	22,34 %

Tablas 62 y 63. Porcentaje de intervenciones reactivas (no turno) e independientes

	Intervenciones reactivas (no turno)	Intervenciones independientes
Valor de x^2	19,108	15,552
Valor de P	0,001	0,004

Tablas 64 y 65. Resultados del contraste de las intervenciones reactivas (no turno) e independientes mediante una x^2

De nuevo, el contraste de la distribución de esta clase de intervención en los dos géneros discursivos es validada en el nivel estadístico como indica su valor p (<0.001), lo que indica que los datos son significativos y que los resultados vuelven a ser representativos de la población general. La distribución que se observa tanto en las reactivas como en las independientes es similar, ya que todos los porcentajes de los participantes se mantienen en una horquilla de variación del 10%, a excepción del *outlayer* de C en las independientes (un 2,94% solo de este tipo de intervenciones). Asimismo, la tendencia comportamental se mantiene con respecto a los otros tipos de emisiones, aunque toma la delantera en este caso el hablante S en las reactivas y A en las independientes referidas a la conversación.

Del mismo modo, al nivelarse los datos de B frente al resto de interlocutores se confirma su papel comunicativo pasivo tanto en el videojuego como, y especialmente, en la conversación. Este hecho está vinculado a factores como la menor experiencia en el juego, la posición que ocupa y las ubicaciones por las que suele desplazarse en el mapa de la partida. En la conversación, por su parte, trata de desarrollar un papel más activo, como demuestra el aumento del porcentaje de intervenciones independientes, pero no cuenta con la validación de sus compañeros.

(101) V-x – 14:37

1I1Enemigos_acciones:**usa una habilidad**
 1r-i2 B_acciones:**escapa**
 2r3 B: qué malgasto de flaash más tontoo¹¹⁰

(102) C-03 – 04:50

Ind1B: [<in/> la uve doble ¿no? al menos]
 1I2 A: [platanito platanito platanito platanito platanito]
 Ind3B: [¿has visto lo que han hecho con <in/>]
 1I4 A: [y después] y después [en la teamfight comenzaba]
 r5 D: [(())]
 1I6 A: [(()) todos full de vida]
 1r-i7C: [es que es eso tío]

En resumen, respecto a las intervenciones *pasivas* los hablantes mantienen un comportamiento general nivelado, pero este se ve modificado ligeramente de manera individual de acuerdo con el discurso. Por lo tanto, resulta evidente que en cada contexto la validación de los turnos dependerá de diferentes factores: mientras que en la conversación entran en juego aspectos sociales e individuales de los hablantes, en el videojuego se genera cierta dependencia con el ambiente debido al componente transaccional. Esta es la razón por la que los jugadores en posiciones más aisladas o estáticas cuentan con un mayor número de intervenciones pasivas, proporcionalmente hablando, como sucede por ejemplo con el hablante B, con aproximadamente un 10% de iniciativas y reactivo-iniciativas frente al 15% de las reactivas e independientes.

2.1.5. Resumen: caracterización de los participantes

De acuerdo con lo visto en los apartados anteriores, es posible comprobar la primera de las hipótesis (H1) destinadas a contrastar las diferencias entre la *conversación* y el *videojuego*: la distinción en los papeles interactivos que cada hablante asume en los dos discursos estudiados y, en consecuencia, comprobar si su comportamiento da señales

¹¹⁰ Cantando

Capítulo 6. La comparación de la conversación y la comunicación en los MOBA

de que su percepción de ambos contextos es diferente. En otras palabras, el hecho de que un hablante, de manera sistemática, por ejemplo, tome la palabra más a menudo o sea más *continuator* en un discurso frente a otro en el que sea menos interactivo y tome una postura más reactiva, puede dar indicios de que su sentir como participante cambia en cada lugar.

Así, en la categoría de participantes *iniciadores* se sitúan claramente C y D en la conversación y en el *League of Legends*, respectivamente; ya que son los participantes con un número significativamente alto de intervenciones iniciativas (se distancian del resto de interlocutores por más de un 10%), motivo por el que resulta más frecuente encontrar en las grabaciones a uno de estos dos participantes iniciando nuevas secuencias interactivas. Asimismo, estos datos guardan correspondencia con la frecuencia de intervenciones por minuto y con las intervenciones reactivo-iniciativas, ya que también estos dos hablantes cuentan con los números más altos respecto a sus compañeros. Por lo tanto, puede concluirse que también asumen el rol interactivo de *activos* y *continuadores*.

Este último papel, sin embargo, no presenta datos con desniveles tan altos como las iniciativas, dado que otros participantes en ambos discursos, A y C para la conversación y D, A y S para el videojuego, se mantienen a una distancia que ronda el 10% en cuanto a las intervenciones reactivo-iniciativas. Por lo tanto, la labor de *continuar* el discurso queda más distribuida entre todos los participantes.

Por su parte, el papel interactivo *reactivo* y *pasivo* se atribuye tanto a B como a S, puesto que, además de contar con una frecuencia de habla relativamente baja, el porcentaje de sus intervenciones reactivas e independientes es mayor proporcionalmente que sus iniciativas o reactivo-iniciativas. De esta forma, los papeles interactivos de ambos discursos quedarían distribuidos de la siguiente forma:

Participante	Conversación	MOBA
A	Continuador	Continuador
B	Reactivo y pasivo	Reactivo y pasivo
C	Continuador	Iniciador, Activo, Continuador
D	Iniciador, Activo, Continuador	Continuador
S	Reactivo y pasivo	Reactivo y continuador

Tabla 66. Papeles interactivos de los participantes en la conversación y en el MOBA

A la luz de los datos, se ha podido comprobar que el comportamiento de los participantes sí se ve modificado por el tipo de contexto en el que se inserte, ya que en cada uno de los discursos ejercen influencia características distintas: mientras que en la conversación perviven elementos como la relación vivencial, la igualdad jerárquica o el

dinamismo conversacional sin restricciones, en el videojuego estos rasgos se matizan por otros como la experiencia (compartida o no) de juego, el rol de los jugadores en la partida, el tipo de personaje que se ha escogido o la importancia de los acontecimientos que se van sucediendo durante el juego; factores que cambian los tres rasgos mencionados anteriormente:

Rasgos en la conversación	Rasgos en el MOBA
Relación vivencial	Experiencia compartida de juego
Igualdad jerárquica	Rol en la partida Personaje escogido
Toma de turno conversacional no predeterminado	Toma de turno conversacional influenciado por acontecimientos de la partida

Tabla 67. Rasgos que influyen en la interacción

En resumen, los dos universos discursivos comparten los mismos papeles interactivos porque, precisamente, son dos géneros dialógicos sin predeterminación en el turno, es decir, ambos cuentan con hablantes que tomarán el papel de *iniciadores*, *continuadores* o *reactivos* y que pueden tener una participación *activa* o *pasiva* que depende, en gran medida, de sus características individuales.

Sin embargo, dado que entran en juego otros rasgos que influyen la comunicación del videojuego, el comportamiento de los participantes no suele mantenerse igual cuando están en la conversación o en el *MOBA*. De esta forma, las divergencias en el comportamiento individual muestran que los hablantes perciben ambos contextos de manera diferente. A continuación, la interacción vista desde una perspectiva grupal será la encargada de mostrar si los diálogos y estructuras interactivas se organizan de la misma manera o presentan diferencias suficientes para clasificarlas como universos comunicativos distintos.

2.2. EL COMPORTAMIENTO INTERACTIVO GRUPAL DE LOS PARTICIPANTES

Hasta este punto se ha estudiado la interacción desde una perspectiva que ha tomado en cuenta la contribución individual de los participantes. Pero la comunicación involucra, precisamente, a distintos interlocutores y no tendría sentido caracterizarla solo desde las contribuciones que realiza cada participante, sino también tomando en cuenta de qué manera se relacionan sus intervenciones. En otras palabras, en este apartado se va a estudiar la segunda hipótesis (H2) para la comparación de la conversación y el videojuego que pretende comprobar si existe una diferencia significativa en la interacción producida en cada tipo de discurso.

En apartados anteriores de esta tesis (ver §4.1. del capítulo 5) se ha explicado que se ha adoptado una perspectiva estructural para el análisis en la que se reconozcan los componentes interactivos a partir de características *físicas* (Val.Es.Co., 2014): la *intervención* por el *cambio de hablante*, el *diálogo* por el segmento comprendido entre una *intervención iniciativa* al principio y una al final *reactiva* o el *discurso* por el cambio de las circunstancias que definen el contexto discursivo (Pons y Estellés, 2014), como el número de participantes, la jerarquía entre ellos, la predeterminación del turno de habla,...

Este punto de vista respecto a las unidades que van a analizarse ofrece una base objetiva desde la que estudiar la interacción. De esta manera, a través de las relaciones interactivas y las figuras que se formen podrá verse qué influencia tienen no solo los rasgos de los participantes, sino también las circunstancias o normas (conscientes o inconscientes) que influyen en la toma de turno. Es decir, se trata de observar qué estructuras de interacción son más frecuentes en cada situación discursiva.

Para ello, se va a dividir el apartado en 4 partes: 1) primero (§2.2.1.), se van a resumir las ideas desarrolladas en el marco teórico sobre la interacción y su construcción y cómo se han observado en el videojuego. En segundo lugar, 2) (§2.2.2.1) se va a analizar esa interacción de acuerdo con los distintos patrones interactivos expuestos en §4.1. de la *metodología*. A continuación, 3) (§2.2.2.2.) se procederá a observar la extensión de los distintos diálogos y la densidad informativa que los compone. Por último, 4) (§2.2.2.3.) se mostrará el análisis en el que se exponga las diferencias que existen en el uso de los distintos canales disponibles en cada uno de los géneros discursivos.

2.2.1. *La construcción de la interacción en la conversación y en los MOBA*

En términos de Wittgenstein (1953), la comunicación puede definirse como un juego cooperativo que consta de dos partes que están continuamente adiestrándose para entenderse en una partida en la que se emite y recibe información. Esos dos roles no se asumen de manera secuencial, sino que el papel tanto del hablante como del receptor están en constante activación, pues es necesario que ambos estén continuamente procesando una serie de informaciones que abarcan desde las palabras del interlocutor y sus posibles significado, literales o inferidos (Grice, 1975; Levinson, 2013, 2019), hasta los hechos más relevantes del contexto que los rodea. Más allá, incluso, se puede hacer uso de cualquier medio para comunicarse, sea por medio del uso de un lenguaje, escrito u oral, o sea por medio de la kinésica o el paralenguaje en situaciones cara a cara (Llisterri, 1999, Val.Es.Co., 1995; 2014; Depperman, 2013; Mondada, 2007; Van Leuween, 2005;

Jovanovic y Leuween, 2018); o las imágenes y emoticonos en los discursos digitales (Herring, 2007; Yus, 2010; 2011; Padilla, 2023).

A partir de esta concepción de la interacción se puede extraer la definición de que las estructuras interactivas, es decir, el tipo de relaciones y encadenamientos que conforman las intervenciones de un discurso como la *conversación*, serán construidas en el momento por los propios participantes (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Levinson, 2019; Espinosa-Guerri, en prensa). De hecho, si se visualiza la interacción de la conversación frente a un discurso con una toma de turno predeterminada, como un juicio (Corcolés, en prensa), los esquemas o *figuras* obtenidos en este segundo serán mucho más secuenciados y ordenados:

(103) JO_B_01

- J: ¿si desea contestar a las preguntas del ministerio fiscal?
- C: sí
- J: pues el ministerio fiscal tiene la palabra
- MF: con la venia de la sala buenos días doña Cristina ¿qué tal está?
- C: buenos días
- MF: mire en primer lugar y para ponernos en contexto quería saber ee si fue en enero del 2012 cuanto usted tomó posesión como delegada del gobierno en la comunidad de Madrid
- C: sí fue en enero no sé si el 11 o el 12 de enero de 2012

(104) C-02-v2 – 1:09

- D: ¿y hay presión social? porque [no tiene s-]
- C: [cuando viene] Alba [Luna le dice]
- A: [pues que Marco sí] que hace las cosas
- C: claro cuando viene Alba↑ / me dice Marco [*cuando viene Alba Luna*]
- A: [el forat pa qu'és?→]¹¹¹
- S: [pa dixer la galleta]
- C: se lo [dice a Alba de ir ver los las cosas↑]

En la conversación, los hablantes tratan de regular por sí mismos la interacción sin más ayuda que la propia información de la situación comunicativa, razón por la que las transiciones entre turnos cuentan en ocasiones con solapamientos o, incluso, interrupciones (Espinosa-Guerri, en prensa). Por su parte, el fragmento relativo a un juicio (103) muestra cómo, al finalizar el turno de una parte, un moderador (el juez) es el encargado de seleccionar al siguiente interlocutor; motivo por el que, a diferencia del discurso conversacional, no suelen producirse fragmentos de lucha por el turno o vacilaciones para tomar la palabra.

¹¹¹ En valenciano: «¿el agujero para qué es?»

De esta manera, cabe preguntarse qué sucede en aquellos discursos en los que hay un tenor *transaccional*, como el juicio y, por lo tanto, una mayor dependencia a los acontecimientos que se producen en la situación comunicativa. Este es el caso que plantea la interacción producida en el escenario de un videojuego multijugador cooperativo como el *League of Legends* (2009): los miembros de un mismo equipo, además de compartir en sus mentes parte de su historia personal, los datos del contexto o la información transmitida por sus intervenciones; poseen una intención común: ganar. Este elemento estará presente en gran parte de la interacción que puede observarse en este tipo de comunicación digital:

(105) V-I – 15:04

A_ acciones: **se dirige a mid**

A: mm voy pa' mid Alejan → /// bueno espera que recupe un poco (d)e maná →

A_ acciones: **merodea alrededor de mid

C: tengo ulti ↓ / focus Lux → / que es más [squici] ↓

B: [ella está haciendo back] →

A: (CARRASPEO) // sí yo tengo ulti también →

(106) V-IV – 13:55

C: no me lo creo soy maestría cinco con este (3'') me subí- me subieron a maestría cinco con este personaje y lo he jugué tres veces / como aquel que dice ↓ // (()) // eeh // id a por el [drake ¿eh? ↑]

D: [ve yendoo] aa drake ↓ / voy enseguida ↓

S: [voy]

C: [el infer]nal →

(107) V-IV – 23:13

D: [pero] ¿el Malphite no baja? ↑

S: [corre] // corre [(RISAS) corre (RISAS)]

D: [ah ¿ahora? ↑] yo pensaba que baja [ba] ↑

C: [no] no se ha quedado a mitad camino

D: sí / el cabrón se ha dado la vuelta ↑

S: espera

C: y Jan Xhin- el- el- el Xhin Zhao ha priorizado el red a gankearos ↓

En los ejemplos (105), (106) y (107) los hablantes centran gran parte del contenido de sus intervenciones en dar información relevante que ayude a sus compañeros: el comentario de una posible acción (105), contra un monstruo de la jungla (106) o el comentario de un movimiento de los enemigos o de compañeros no *premade* (107). Asimismo, sus acciones, las de sus enemigos (108) o las programadas en el videojuego (109) son susceptibles de generar nuevos diálogos; incluso de interrumpir interacciones en marcha:

(108) V-IV – 23:39

Enemigos_acciones: **aparece Darius en bot**

D: mira el Jhin / ay está aquí el Darius

S: uuf

C: buah me están subiendo a mí ahora

(109) V-v – 41:50

A: sale dragón de fuego ahora↓

C: pues au a por él

D: pero ese mola ¿eh?

B: [¿dragón o barón?]

D: [(())]

A: dragón / sí ¿no? barón de fuego↓

Algunas de estas acciones, las más relevantes para el desarrollo de la partida, suelen ir acompañadas por mensajes del sistema de juego que permiten a todos los jugadores ser conscientes de los sucesos más importantes del juego, estén o no en la ubicación en la que ocurren. De esta manera, sus intervenciones, las de la máquina, cuentan también con cierto reconocimiento en el plano interactivo, bien acompañando a una acción vista por los usuarios (110) o bien dando a conocer aquellas que no ha presenciado ningún miembro del equipo (111):

(110) V-x – 8:31

A_acciones: **pelea con un enemigo**

A_acciones: **mata a un enemigo**

SJ: primera sangre

A: a pastar

(111) V-vi – 22:20

SJ: rugido

S: aah / se han hecho el dragón↓

C: Lee tenía el smithe es quee→

A raíz de estos rasgos, puede deducirse que la toma de turno producida en los videojuegos MOBA como el *League of Legends* sufre una ligera modificación que afecta a la construcción interactiva del discurso: los lugares de transición pertinente no solo dependen del discurso de los hablantes, sino también de las acciones que suceden en el juego que, al igual que sucede con las intervenciones humanas, pueden tomarse o no en consideración.

En resumen, la construcción de los diálogos de la conversación y los MOBA presentan una base común que se vuelve más compleja en el videojuego, ya que los interlocutores tienen la *atención dirigida por un propósito común*. Este hecho provoca

que el contexto que rodea a la comunicación verbal se perciba no como un telón o paisaje de fondo, sino como un elemento fundamental en la estructura interactiva, como se va a comprobar en los siguientes apartados, especialmente en §2.2.2.3.

2.2.2. *Los diálogos en la conversación y en el MOBA: patrones, extensión y composición*

El objetivo general de este apartado es comprobar qué figuras se asocian a la conversación y al videojuego. Este se fundamenta en el hecho de que las relaciones entre las distintas intervenciones de los participantes forman un entramado interactivo que puede observarse aplicando un sistema de visualización que ponga de manifiesto de qué manera se unen los enunciados (Espinosa-Guerri, 2016 y en prensa). Estas conexiones pueden tomar una serie de formas que son identificables y, por lo tanto, cuantificables (ibid., en prensa; Espinosa-Guerri y García-Ramón, 2019). En otras palabras, puede observarse qué tipo de diálogos y secuencias interactivas predominan en la comunicación y, en consecuencia, usarse para contrastar distintos géneros discursivos de más de un participante.

En los siguientes apartados, por lo tanto, se mostrarán los resultados de los análisis realizados al corpus a partir del sistema de visualización interactiva del grupo Val.Es.Co. (Briz, 2006; Espinosa-Guerri, 2016 y en prensa) y el tratamiento estadístico que han recibido. Este se organizará en tres secciones diferentes atendiendo a la hipótesis comprobada en cada ocasión: H1) qué tipo de estructura general predomina (§2.2.2.1.) y el estudio de la distribución de cada una de las *figuras*, H2) la mayor o menor continuidad interactiva en términos de extensión de los diálogos (§2.2.2.2.) y H3) el tipo de intervenciones preponderantes desde el punto de vista multimodal (§2.2.2.3.).

2.2.2.1. Patrones interactivos

Las *figuras*, o patrones interactivos son las estructuras que pueden identificarse a partir de la visualización de la interacción (Espinosa-Guerri, 2016; en prensa; Pons, 2022). El estudio de estos patrones permite comprobar, por lo tanto, si existen diferencias en la organización de la interacción en los dos tipos de discurso objetivo de esta tesis. Este análisis, que se ha explicado en el epígrafe 3. de la metodología, se ha aplicado a cada una de las muestras recopiladas de la conversación y el videojuego, de manera que se han podido registrar los tipos de *figuras* con el fin de comparar la interacción y establecer predicciones sobre el funcionamiento general de los dos géneros discursivos.

	Conversación	Videojuego MOBA
Abanico	110	81
Cerco	19	7
Cremallera	151	129
Pajarita	5	3
Palillos	15	5
Pico	44	88
Rastrillo	85	36
Totales	429	349

Tabla 68. Recuento total de tipos de figura por género discursivo

En la tabla 67 se muestra el total en crudo de las figuras encontradas en cada género discursivo. Por un lado, el *abanico* y la *cremallera* presentan unos datos similares en ambos tipos de discurso. Al igual que sucedía con el comportamiento interactivo individual de los participantes, esta asociación puede deberse al hecho de que ambos géneros discursivos son dialógicos con cierto grado de libertad en la toma de turno, razón por la que se crean de manera frecuente concatenaciones de intervenciones (*cremalleras*, ejemplos 112 y 113) o reacciones múltiples a una única emisión (*abanicos* 114 y 115):

(112) C-03 – 01:01

- C: ni te las has leído↓
 D: (RISAS) ¿yo pa' qué? (RISAS)
 C: pues si no lees no mejoras↑
 D: pero vamos a ver ¿yo pa' qué quiero jugar un rol de jungla?↓ m- una cosa que no juego en mi vida [que- que es para un rato]
 B: [pues para saber] jugar contra él↓
 D: que yo no quiero hacer eso^

(113) V-v 13:24

- A: ¿por qué sale ahora una interrogación encima de los personajes?↑
 S: no sé
 A: si pulsas el tabulador sale una interrogación encima de los personajes↓
 D: sí verdad verdad↓
 SJ: se han generado súbditos
 D: [(())]
 C: [¿ah sí?↑]
 A: será para poder [hacer lo de la confusión]
 C: [pues porque no-] / pero es porque no lo estáis viendo↓

(114) C-03 – 6:34

- D: entonces / eh Rafa no te ha enseñado / nada del logo↓
 A: no
 B: ¿para qué? / no hace falta

(115) V-v – 19:38

- Enemigos_acciones: **mata a un enemigo**
- SJ: se acabó**
- S: (RISAS)
- B: se murió el yordel acuático↓
- A: la sardina / [de toda la vida]
- C: [mama] no mames weey↓ / chamaco [cómo me matast]ee→

Por otro lado, los datos que más se distancian entre el videojuego y la conversación corresponden al *pico* y al *rastrillo*, respectivamente. Esto es representativo del tipo de comunicación que suele darse en cada situación discursiva: mientras que en el primero es frecuente se sucedan diálogos breves, como los *picos*, que no interfieran demasiado en la acción de la partida (116), en la conversación suele darse un espacio en el que se produzcan turnos prolongados asociados al relato conversacional, un comportamiento asociado al *rastrillo* (Espinosa-Guerri, en prensa; Pons, 2022).

(116) C-03 – 7:30

- D: pero luego me dijo↓ / *ay pero es que quiero que las letras estén dentro del logo*↑ / *digo vale entonces me pe*[dirá una cosa como esta]↑
- C: [menudo-] menudo dolor de cabeza meter las [putas letras ahí]
- A: [sí]
- D: [y me dijo] *ay pero yo es quee*→ / *en mi cabeza sonaba bien*↑ *pero luego la realidad no*↓ *yo digo bueno pues arreglémoslo un poco* y le hice esto más o menos↑
- A: sí
- D: y luego ya me ha dicho / *no es que*↑ // *quítale la tipografía*↑ *y ponle otra*↑ *y no se- otra* y *no sé qué no sé cuántos*↓ y ya aquí es lo último que hice yo ya no ya / de [he desmontado el logo] porque yo no lo entiendo ya lo que quiere↓ / y le he dicho de [quedar]↑

Para comprobar la validez de estas observaciones desde una perspectiva estadística se han analizado los datos por medio de dos pruebas que muestren el grado de correlación (χ^2 y *Phi de Pearson*) y de desviación de las figuras (G^2 de Wilks) respecto a cada género discursivo (ver §4.1.2. del capítulo 5).

χ^2		G^2 de Wilks	
Chi-cuadrado (Valor observado)	131,392	G^2 de Wilks	133.149
valor-p	<0,0001	(Valor observado)	
Phi de Pearson	0,310	Valor-p	<0,0001

Tabla 69 y 70. Valores de las pruebas estadísticas de G^2 de Wilks y χ^2

Tal y como muestran los resultados de las dos pruebas anteriores, los datos extraídos de las muestras relativos a las *figuras* son representativos de la población dado que el valor *p* es inferior a 0,05, hecho que prueba la relación entre las dos variables independientes y las variantes estudiadas. Asimismo, estas presentan comportamientos,

en cierto grado, independientes, ya que la distribución del número de figuras es significativamente diferente, como muestra el valor elevado de la χ^2 (131,392) y de la g^2 de Wilks (133,149).

Cabe añadir, no obstante, que sí existe cierta correlación positiva entre la conversación y el videojuego, puesto que la *Phi de Pearson* muestra un valor ligeramente por encima del 0 (0.310). El resultado de esta prueba indica que hay una relación parcial entre la conversación y el videojuego en la que cuánto más altos sean los valores en una, más altos serán también en la otra. Esto se debe a que ese tercio que comparten en la distribución de figuras ambos géneros es porque son dialógicos sin una predeterminación externa al turno, razón que refuerza el hecho de que sean comparables.

Por su parte, las diferencias observadas en los datos crudos (tabla 68) en la distribución de las figuras están refrendadas por los residuos observados de la prueba χ^2 que indican cuáles son los que más y menos identifican a cada tipo de muestra:

	Videojuego	Conversación
Abanico	0.9612655	-0.7225932
Cerco	1.4864603	-1.1173877
Cremallera	-0.9971131	0.7495402
Pajarita	-0.5879688	0.4419822
Palillos	2.8948398	-2.1760811
Pico	-5.3596917	4.0289359
Rastrillo	6.5094440	-4.8932166

Tabla 71. Residuos de la χ^2

Los datos revelan que hay cuatro elementos estadísticamente relevantes: por un lado, los elementos que parecen tener un comportamiento similar, el *abanico* o la *cremallera*. Por otro, aquellos que presentan datos significativamente diferentes, como el *pico* o el *rastrillo*. Estas relaciones, asimismo, quedan corroboradas si se analizan los datos a partir de un *árbol de decisiones*.

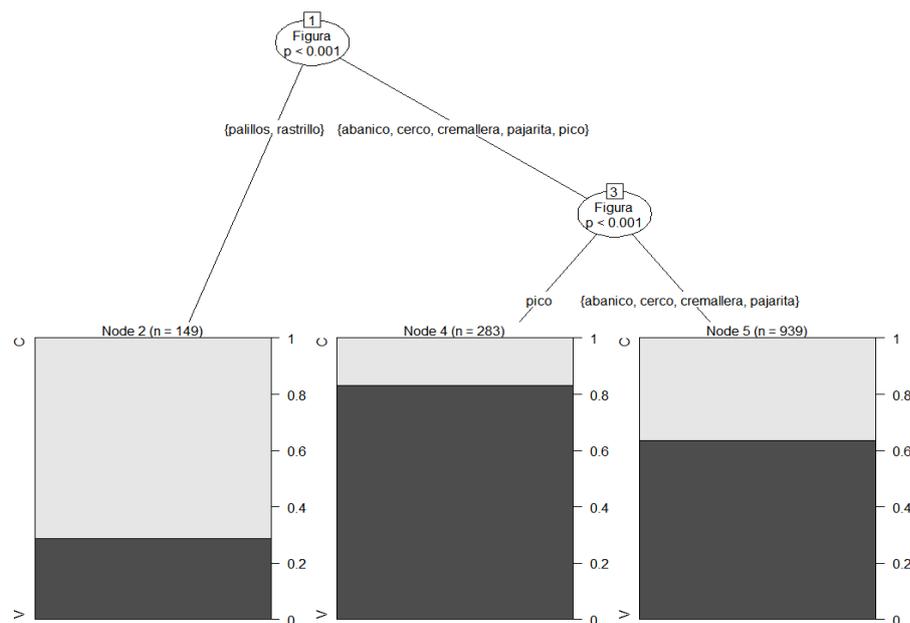


Imagen 85. Árbol de decisiones: figuras que definen a los discursos

En primer lugar, tal y como habían mostrado las pruebas inferenciales anteriores, cada tipo de discurso se define por *patrones dialógicos* diferentes. Por una parte, la conversación se caracteriza por el *rastrillo* y los *palillos*, dos tipos de interacción que ya se ha explicado que se asocian al mantenimiento prolongado del turno de los hablantes; mientras que el *MOBA* tiene una mayor representación a través del *pico* que representa el par mínimo de acción-reacción. Por otra, el resto de figuras tienen una representación un poco mayor en el videojuego, pero con una diferencia mínima; consecuencia, probablemente, del mayor ratio de diálogos en este género discursivo (ver §2.2.2.2.).

En resumen, los datos anteriores demuestran: 1) la *cremallera* es un elemento que se comporta de manera similar en los dos universos discursivos, pues su frecuencia de aparición en ambos es la más alta de todas las *figuras*, correspondiente a los valores más positivos en tanto en cuanto a su frecuencia de aparición. En contraposición a esto, 2) el *cerco*, los *palillos* y la *pajarita* también presentan una distribución similar, pero a la inversa, hecho que indica que son patrones dialógicos con menor incidencia en ambos tipos de discurso. Por su parte, 3) las diferencias entre estos dos tipos de discurso se encuentran en el *pico*, el *rastrillo* y el *abanico*: el primero de ellos guarda más relación con el videojuego, mientras que los otros dos presentan una mayor cercanía con la conversación.

Atendiendo a los resultados de las pruebas anteriores pueden extraerse un par de conclusiones preliminares sobre el contraste del esquema interactivo de ambos tipos de

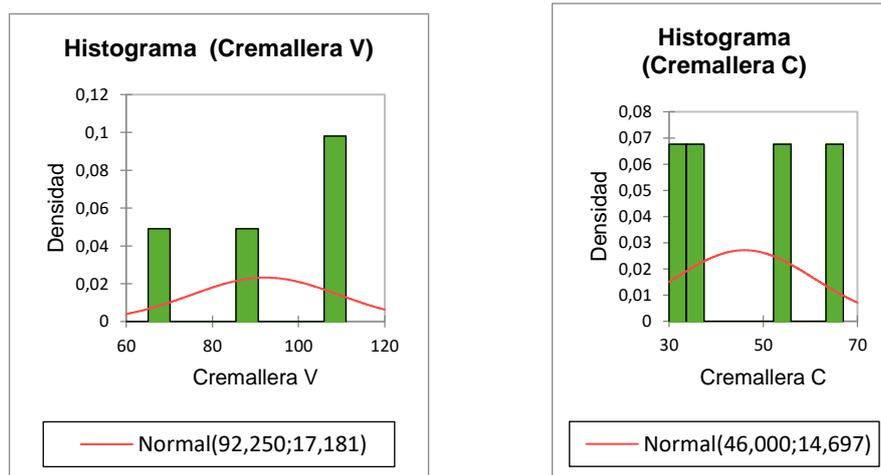
discurso. La primera es que ambos son géneros dialógicos en los que existe un cambio de hablante relativamente frecuente y, en muchas ocasiones, secuencial, como muestra la escasa diferencia en los residuos de la prueba χ^2 de la *cremallera* respecto a ambos. La segunda tiene que ver con la discrepancia entre ambos géneros, puesto que, mientras que a la conversación se asocian patrones dialógicos de habla prolongada como el *rastrillo*, en el *MOBA* suele haber más cortes en las dinámicas interactivas, tal y como muestra su relación con el *pico*.

Estos datos, en definitiva, han servido para observar de manera general la distribución de las *figuras* mediante las cuales se ha podido comparar las semejanzas y diferencias de la construcción interactiva de ambos tipos de discurso. Sin embargo, cabe observar de forma individual el comportamiento de cada uno de estos patrones dialógicos para determinar si su organización sigue, efectivamente, el mismo esquema o existen discrepancias en su distribución particular.

Cremallera y cerco

El esquema básico de una interacción es la consecución de intervenciones que van reaccionando una detrás de otra de manera sucesiva. Esta es la *figura* que representa la *cremallera*. Del mismo modo, el *cerco* es la concatenación de dos secuencias de intervenciones que han sido provocados por un mismo inicio y que pueden confluir o no en un mismo punto. En otras palabras, se trata en muchas ocasiones de la creación de dos *cremalleras* que funcionan de manera simultánea. Resulta evidente por su propia definición que cualquier diálogo sin una predeterminación estricta en la toma de turno va a tener un número considerable de estos dos tipos de patrones interactivos.

No obstante, como se ha explicado, la incidencia en cada discurso es diferente, tal y como se extrae del contraste de sus medias por medio de una *T-student* ($p=0.012$) y de la observación de los gráficos de su distribución:



Gráficos 1 y 2. Histogramas que representan la distribución de la cremallera en el videojuego (V) y la conversación (C)

Tanto la conversación (C) como el videojuego (V) cuentan con distribuciones diferentes para las *cremalleras*: la primera (gráfico 1) presenta una distribución en la que la *curtosis* o *achatamiento de la curva* presenta un valor de (-2,245) y una *asimetría* simétrica (0,137). En otras palabras, los datos de las muestras presentan una distribución que no se concentran alrededor de la media (46 *cremalleras* por grabación) pero que presentan tanto valores por encima como por debajo de la misma. El segundo género presenta una curva de distribución de los datos más cercana a la *platicúrtica*¹¹², en la que su *curtosis* es algo alta (-2,124) con una *asimetría* también cercana a la simétrica (0,137), dado que los valores se distribuyen de manera un poco más regular en las muestras respecto a la media (92.250).

Estos datos indican que, a pesar de las diferencias en cada tipo de grabación, en ambos discursos será frecuente encontrar patrones interactivos en los que cada hablante se vaya sucediendo al siguiente sin apenas solapamientos y/o interrupciones.

(117) C-02-v2 – 17:26

- D: sí dice que lo estaban intentandoo pero que han pasado un montón de movidaas ↑ / pero quee→
- S: a bueno yo es que iba a preguntar (RISA) porque yo tampoco me aclaraba ↑
- D: °(jo tío)°
- A: pa' mear y no echar gota
- S: ¿eeh?
- A: pa' mear y no echar gota

¹¹² Cuando una distribución de datos presenta una línea *platicúrtica* significa que los datos de cada muestra no se agrupan en torno a la media, sino que son más desiguales y que, por lo tanto, sus valores son más dispersos. En otras palabras, hay mayor variabilidad en los datos de las muestras.

(118) V-v – 20:06

- C: [el Udyr no está] ¿eh?↑ y cuidado mira el [mid↓]
 — S_acciones:**ataca**
 D: [estaba] muerto tío↓
 C: que está ahí el Swain↓
 D: [(()) ¿no?↑]
 C: [Swain ss] ¿eh? Cuidado por si va drake a wardear o lo que sea↓
 B: sí

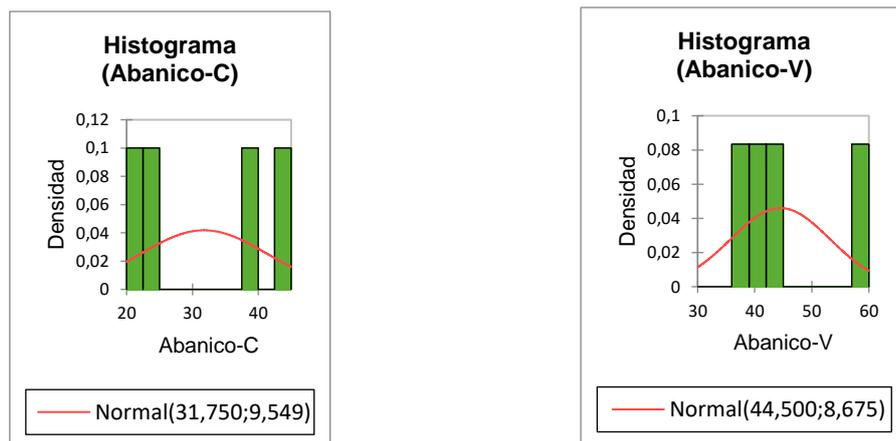
Como se observa en (117) y (118), ambos géneros discursivos cuentan con este patrón interactivo de manera frecuente. No obstante, mientras en la conversación casi siempre son las palabras de los hablantes las que provocan y protagonizan las intervenciones, en el videojuego aparecen otros elementos relevantes comunicativamente, como sus acciones o los mensajes de la máquina (ver §2.2.2.3.). Asimismo, se puede apreciar que la extensión de un mismo patrón difiere según el discurso, ya que en el primero la consecución de un mismo tema suele ser más frecuente (ver §2.2.2.2.).

En definitiva, la *cremallera* muestra comportamientos distintos en la conversación y en el *MOBA*, a pesar de que estar presente en ambos discursos. En el videojuego su representación es un poco más regular, pero no existe una diferencia significativa con la distribución que presenta la conversación. De esta manera, los datos solo corroboran que los hablantes, de manera natural, tratan de reaccionar uno detrás de otro para conseguir una comunicación fluida y eficaz. Probablemente, la diferencia entre ambos resida en cómo se generan esas concatenaciones de intervenciones y en cuánto duran; cuestiones que se van a plantear en los apartados 2 y 3 de este epígrafe.

Abanico

Cuando en un diálogo participan más de dos interlocutores, si el hablante con el turno no selecciona de manera clara al siguiente, es común que una intervención reciba una reacción múltiple, ya que cualquier de los presentes en la interacción puede autoseleccionarse para continuar el discurso. Esta es la situación que plantea el *abanico*. De esta manera, en una conversación varios participantes pueden tratar de tomar la palabra, aunque finalmente será uno solo el que normalmente continúe el diálogo.

Si se contrastan los datos de las muestras recogidas mediante una *T-student*, se observa que los intervalos de confianza de sus medias poblacionales no son diferentes ($p=0,138$) y que, en principio, no puede hablarse de una diferencia significativa entre ambos tipos de discurso. Sin embargo, si se observa en detalle su distribución, los gráficos siguientes puede apreciarse ciertas diferencias a pesar de que ambos conjuntos de muestras presentan una distribución cercana a la normal.



Gráficos 3 y 4. Distribución de los abanicos en las muestras de la conversación y el videojuego

Por un lado, la conversación (C) presenta una *curtosis* relativamente baja (-2,306) con una distribución equitativa de los datos respecto a la media (*asimetría* = 0,070); unos valores que indica que esta figura tiene una aparición irregular en las muestras y, por lo tanto, no siempre suele aparecer con frecuencia en todas las grabaciones. En contraposición a esto, el videojuego presenta una concentración de datos más constante, puesto que el *apuntalamiento* es bastante más alto (-1,768) y el número de *abanicos* suelen situarse en valores más positivos que la media tal y como indica su *asimetría* (0,591), unas medidas que indican que su presencia en este tipo de discurso es más constante.

En resumen, será más común encontrar este tipo de *patrón dialógico* en el videojuego que en la conversación. Esto se debe a que se trata de un discurso de naturaleza dialógica con carga *transaccional* que muestra cierta dependencia con los sucesos del contexto (ver §2.2.2.3.), dado que los acontecimientos pueden provocar reacciones tanto en los sujetos implicados como en sus testigos, puesto que no seleccionan, a priori, ningún hablante en concreto. Esta es una diferencia con la conversación, puesto que en ella los hablantes, en virtud de la regla (1a) (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974: 704), tienen la posibilidad de escoger de manera directa a su siguiente interlocutor:

- (119) V-XI – 21:49
- Enemigo_acciones:**mata a un aliado**
 - SJ: ¡ASESINATO DOBLE!
 - D: no no
 - S: pero que- que no
 - A: ¡ no se mor¹¹³↑

¹¹³ Valenciano: «y no se muere»

(120) C-02-v1 – 21:22

- S: [pero noo] pero no↓ / [pero no no] no llevéis las expectativas muy altas↑
 A: [simplemente un]
 D: [no tranquila que no]
 A: [claro con que no] te fíjese en lo que pasa en la película la película está bien↑

El fragmento (119) de transcripción del videojuego muestra que, a raíz de un mensaje de la máquina, los jugadores intervienen de manera consecutiva y casi simultánea para comentar la situación de las que les ha informado el sistema. Es decir, esta *figura* no está formada solo por los enunciados de los hablantes, sino que interviene un agente externo a ellos propio de este universo discursivo (ver §3.3. del capítulo 7). Por su parte, en (120) perteneciente a una conversación, S se está dirigiendo a D, pero está compartiendo una información que también conoce A, de manera que su intervención implica a los dos participantes.

A partir de estos datos se puede comprobar que este tipo de *figura* es más representativo del videojuego, aunque también tenga presencia en la conversación. No obstante, para observar de manera más específica esta diferencia y más allá de que un tipo de patrón interactivo pueda ser más o menos frecuente, debe estudiarse también su composición para determinar si, efectivamente, el comportamiento es igual en los dos géneros discursivos que se están analizando en la tesis (ver apartado 2.2.2.2 y 2.2.2.3 del presente epígrafe).

Rastrillo

En muchas ocasiones un interlocutor mantiene su turno a pesar de que otros puedan reaccionar o no mientras habla. De hecho, estas reacciones no suelen tener la finalidad de *robar* o *interrumpir*, sino de corroborar y validar el discurso que está manteniendo el primero; es decir, una forma de hacerle saber que lo están escuchando. Esta clase de interacción, también conocida como *rastrillo*, es común en las secuencias de historia o explicación (Espinosa-Guerri, en prensa). Son, por lo tanto, fragmentos de habla en los que un hablante mantiene la palabra durante un tiempo relativamente largo.

Debido a su naturaleza, se trata de un patrón interactivo que se asocia a una interacción interpersonal. Suele, además, vincularse a los relatos conversacionales, un tipo de secuencia que suele ser bastante abundante en la conversación (Schegloff, 1992; 1999; Benavent, 2015). De hecho, tal y como muestra el contraste de medias de las muestras de los dos discursos ($p=>0,0001$), su frecuencia es diferente, hecho que se observa también en la visualización de su distribución:

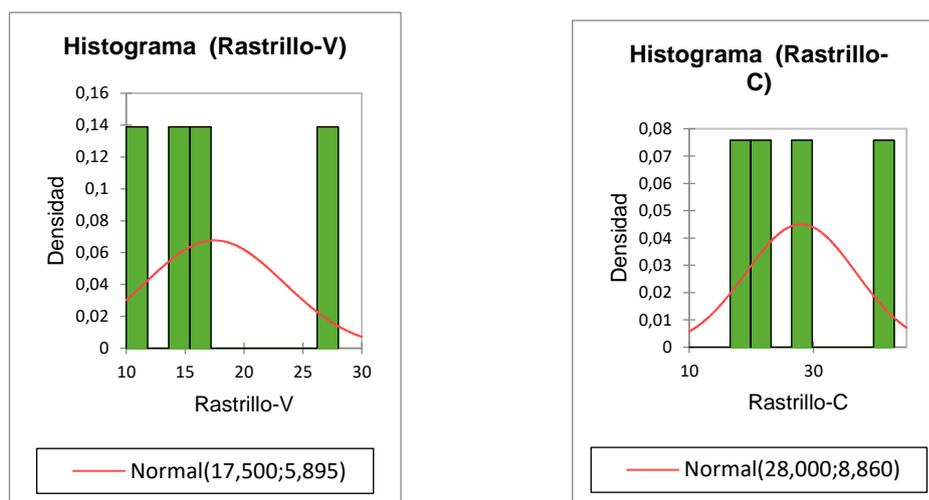


Gráfico 5 y 6. Representación de la distribución de la frecuencia de rastrillos en cada muestra en el videojuego (V) y en la conversación (C)

Ambos tipos de discurso presentan una distribución más o menos normal, pero con algunos matices: en el videojuego, su *apuntalamiento* presenta un valor de (-2,044) y una asimetría ligeramente inclinada a la izquierda (0,335) que presenta una distancia considerable de la media respecto a un único valor de una muestra, muy superior al resto. Estos datos indican que el *rastrillo* presenta valores relativamente bajos en general de acuerdo con el máximo observado; se concentran alrededor de 17 figuras por grabación frente al máximo de 27 encontrados. Por contrapartida, la conversación mantiene una curtosis algo más concentrada (-1,743) y, por lo tanto, unos valores más estables; además de una mayor frecuencia de aparición que en el otro género (unas 28 figuras por muestra).

En otras palabras, los datos recopilados sobre esta figura en la investigación corroboran que se trata de un patrón dialógico que identifica a la conversación. Su aparición, por tanto, en este género discursivo es común y suele asociarse a secuencias en las que se explica una cuestión (ya sea formal o informal, como en el ejemplo 121) o se cuenta una anécdota o historia (ejemplo 122).

(121) C-02-v1 – 25:29

- C: a mí me ponen casa ↑
- S: mm
- C: yo no doy dinero en casa pero ↓ / noo
- S: mm
- C: no piden ni nada ¿sabes? ↑

(122) C-03 – 00:25

- S: entonces qué ha pasado ↓
- D: claro
- S: que el otro equipo enseguida se ha cogido a alguien que- m / [revienta a su persona]jee ↑
- D: [me hace el counter] ↑ / sí
- S: ¿vale? ↑ // y claro enseguida él *ay cariño* [confía en mí cariño] ↑

Por su parte, en el videojuego, si bien es cierto que suelen introducirse momentos en los que los jugadores explican cuestiones del juego general o de la partida (especialmente aquellos jugadores que cuentan con más experiencia), las circunstancias comunicativas reducen considerablemente este tipo de diálogos. Esto se debe a que este patrón dialógico requeriría que la atención de los jugadores estuviera dividida durante demasiado tiempo. Por esta razón, los *rastrillos* suelen concentrarse en el inicio de las partidas (ejemplos 123 y 124) y en fases de juego poco activas como cuando un encuentro se ha dado por perdido (ejemplo 125).

(123) V-III – 3:38

C: ¿sa- sabes lo que pasa con la ulti de Zed?↑ Cuando a- tiene- cuando gastas la ulti de Zed contra un Zed [tienes que] saber que tú no tienes que ser nunca el primero en tirarla↓

B_ acciones: **selecciona un personaje**

S: [mm]

A: ya

C: y los su- y los jugadores de Syllas lo saben / esa es my ventaja↓

(124) V-VI – 3:34

C: main Soraka OTP top↓ / (RISAS)

S: a tope

C: OT- OTP es one trick pony es una persona que se ha especializado [solo↑] / [en un pers]onaje↓

(125) V-II – 30:30

C: chicos yoo→ lo sientoo→ pero→ os aprecio pero en esta partida ya no podemos hacer más↓

S: (RISAS)

B_ acciones: **dice “no” a la rendición

B: na

C: iba seis uno y ahora voy seis cinco (RISAS) y no ha pasado ni un minuto solo↓ / yo creo que no podemos hacer [nada más]↓

La interacción de los videojuegos, por tanto, está constantemente influenciada por la partida en curso. Los jugadores controlan a sus avatares en el mundo digital y necesitan focalizar sus esfuerzos en el objetivo que comparten con sus compañeros de equipo: ganar la partida; una diferencia significativa respecto a la conversación en la que la protagonista es la propia comunicación.

De hecho, esta característica viene apoyada por la densidad informativa de sus intervenciones, ya que estas durante el juego no suelen ser muy largas: el contraste de medias de ambos discursos indica que existe una diferencia en la composición de las intervenciones ($p < 0,0001$). En contraposición a la conversación, en el *League of Legends* (2009) los enunciados suelen ser más breves y con una menor densidad

informativa (7 palabras por intervención de media en el discurso digital frente a 9.2 en la conversación):

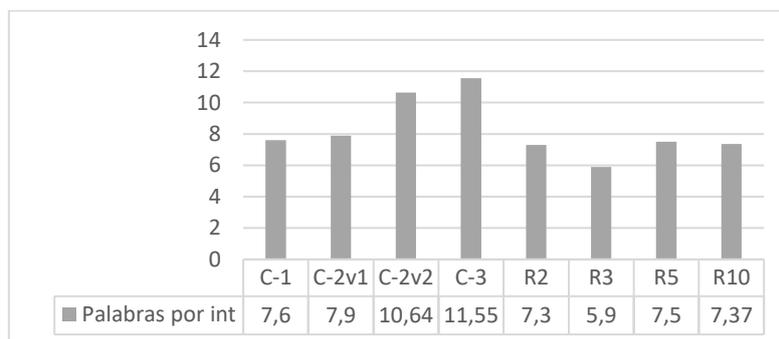


Gráfico 7. Media de palabras por intervención

En resumen, puede concluirse que el *rastrillo*, a pesar de ser un tipo de figura que se asocia tanto al relato conversacional como a las secuencias de explicación, no suele ser representativa del comportamiento interactivo de los participantes en el videojuego. La comunicación, en busca de ser lo más eficaz, concreta y rápida posible, se construye con patrones interactivos que faciliten la transmisión de la información y la comprobación de que la misma ha sido recibida en el menor tiempo posible. Este rasgo guarda vinculación, precisamente, con el tipo de figura predominante en el *MOBA*: el *pico*.

Pico

La interacción más básica consta de dos personas que intercambian dos estímulos: uno que empieza la comunicación y otro que reacciona a este. Esta es la situación que refleja la figura del *pico*, en la que se contempla la sucesión de dos intervenciones, una que inicia y otra que reacciona cerrando ese diálogo o secuencia interactiva; el esquema básico del par adyacente (Val.Es.Co., 2014: 14). Si se contrastan las medias de esta figura pertenecientes a las muestras recogidas en esta tesis, se observa que existe una diferencia significativa entre ambos discursos ($p=0,011$) que se corrobora también si se observa su distribución:

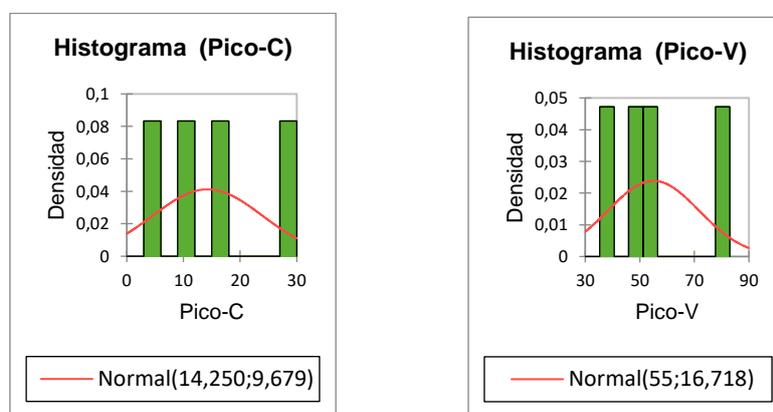


Gráfico 8 y 9. Representación de la distribución de la frecuencia de picos en cada muestra en el videojuego (V) y en la conversación (C)

En la conversación, se mantienen los datos en torno a los 14 picos por grabación, aunque la variación de los datos es bastante elevada; su distribución se presenta de manera equitativa con una distancia considerable de uno de los valores de las muestras respecto a la media (*asimetría* = 0,911), aunque con una dispersión de los datos elevada (*curtosis* = 1,512). Cabe destacar la presencia de una muestra con un número sensiblemente más alto de esta clase de figura¹¹⁴ respecto a la media observada en todas. Estos resultados indican que la frecuencia de aparición de este tipo de patrón dialógico es bajo. Por su parte, en el videojuego la forma de la curva de los datos se mantiene similar, pero con un valor de las muestras mucho más distanciado respecto a la media (*asimetría* = 4,045 y *curtosis* = 39,029). Además, los números son mucho más elevados, puesto que se concentran a una media de 55 picos por muestra.

Este comportamiento suele estar asociado a la transmisión de información rápida que, por un lado, si forman diálogos independientes (visualmente, la figura aparece aislada), suelen revelar un carácter transaccional como el aviso de un peligro (126) o la petición de ayuda (127); y, por otro, si forman parte de una secuencia mayor, suelen ser intervenciones de transición entre un esquema interactivo y el siguiente (ejemplo 128).

(126) V-II – 12:36

- C: cuida(d)o con el Lee Seen
- S: vale vale vale atrás atrás atrás no ha salido bien [no ha sali]do bien↓

(127) V-xi – 32:34

- C: tío está el Kog'Maw espérate↑
- A: sí to estoy yendo↓ / llevo ya full build casi↓

(128) V-II – 17:27

- S: ee→ vale Manolo dime ¿qué compro?↑ ¿o qué no compro?↓
- B: e escudo reliquia se llamaba
- S_acciones:**busca en la tienda "escudo"**
- S: [escudo]
- B: [si no re]cuerdo mal
- B: tú poon oro y el que tenga forma de escudo lo compras
- S_acciones:**compra el escudo
- S: vale lo [tengo]

Asimismo, cabe mencionar que en la comunicación desarrollada durante una partida existe un número más elevado de picos independientes debido a las necesidades

¹¹⁴ Esta grabación fue tomada en presencia de un gato, un elemento que, de vez en cuando, acaparaba la atención de los participantes de la conversación e interrumpía cualquier diálogo fuese lo que fuese que estuvieran diciendo.

del juego: los jugadores preguntan o dan una información y el compañero interesado responde o confirma que la ha recibido, respectivamente, para no apartar su atención de la acción, especialmente en momentos de tensión como el combate PVP (*player versus player*) o la caza de grandes monstruos (140).

Cabe destacar, además, la presencia de figuras monohablaantes, especialmente *picos*, en los que un mismo jugador ejecuta o sufre una acción y reacciona verbalmente a este hecho. Este tipo de situaciones serán más frecuentes en aquellos discursos dialógicos en los que los hablantes tengan una finalidad que vaya más allá de la propia comunicación, puesto que su atención estará centrada también en lo que hacen (ver §2.2.2.2.).

(129) V- VI – 17:38

C_acciones: ****huye****
C: y aún me ha pillado ↑ ¿en serio? ↑

A modo de conclusión, a partir de los datos y los ejemplos expuestos en este apartado sobre la distribución de las diferentes figuras, puede empezar a trazarse el dibujo interactivo predominante de los videojuegos: frente a la preeminencia temática y del turno en figuras como el *rastrillo* o la *cremallera* en la conversación, en el género discursivo digital hay fragmentos de diálogos asociados a la comunicación rápida y a la necesidad de respuesta, como el *pico* o el *abanico* (aunque esa última también sea frecuente en la conversación).

Estos análisis permiten comprobar la segunda de las hipótesis (H2) que se había planteado en la metodología y al principio de este apartado: la distinción de la interacción en la conversación y el videojuego *MOBA*. No obstante, a pesar de contar con esta primera distribución que permite diferenciar, en parte, el tipo de interacción predominante de ambos discursos, existen otros factores que deben tenerse en cuenta para entender todos los rasgos involucrados en la construcción de los diálogos y que aportan más información que solo la frecuencia de aparición de cada clase de patrón dialógico. Por esta razón, los siguientes dos epígrafes se van a dedicar al estudio de dos características que pueden presentar las figuras independientemente del tipo de diálogo que representen: 1) su extensión tanto en términos temporales como en número de intervenciones (§2.2.2.2.) y 2) su composición en tanto en cuanto al tipo de canales y participantes involucrados (§2.2.2.3.).

2.2.2.2. Continuidad discursiva

Este apartado pretende comprobar la tercera hipótesis (H3) destinada a continuar explicando las diferencias entre los dos géneros comparados, en la que se defiende que las figuras que tienen una frecuencia similar en ambos discursos¹¹⁵ presentan una extensión diferente. Con el fin, entonces, de complementar esta visión, cabe observar si la construcción de cada uno de estos patrones cuenta con algún componente que pueda diferenciar a ambos discursos, como su duración, extensión o densidad informativa. Esta propiedad se va a medir a partir de los siguientes elementos: la cantidad de figuras breves (con 4 o menos intervenciones), la extensión de palabras de las intervenciones y el silencio medio existente en cada grabación. Además, estos datos se van a poner en relación con la cantidad de figuras y la extensión general de estas, es decir, con la frecuencia con la que se habla y con la que se cambia el dinamismo conversacional.

De esta manera, en primer lugar, se va a analizar la densidad comunicativa existente en cada discurso resulta indicativa del tipo de interacciones que se da: si existe una mayor densidad informativa, se esperan diálogos más largos y viceversa. Para comprobar esto se ha contrastado la cantidad de silencio entre intervenciones, la cantidad de palabras que suelen componer las intervenciones y la cantidad de diálogos cortos (de 4 o menos intervenciones) que existe en cada uno de los discursos analizados. Para ello, se han empleado dos clases de gráficos descriptivos (de *barras*, que ayude a comparar las frecuencias observadas, y de *dispersión*, que muestre si existe algún tipo de agrupación entre los datos de las muestras) y una prueba inferencial de correlación como la *Phi de Pearson*, destinada a mostrar si existe relación entre dos variables de un mismo tipo de muestra (en este caso, en las pertenecientes a la conversación y al videojuego, respectivamente) (ver §4.1.3. del capítulo 5 para más información).

¹¹⁵ Cabe señalar que las grabaciones comparadas en este estudio cuentan con una duración similar (unos 35 minutos aproximadamente) y el mismo número de participantes que, además, son los mismos en todas las grabaciones. Este hecho vuelve comparable un rasgo como la duración de los diálogos creados, tanto en términos temporales como en número de intervenciones involucradas.

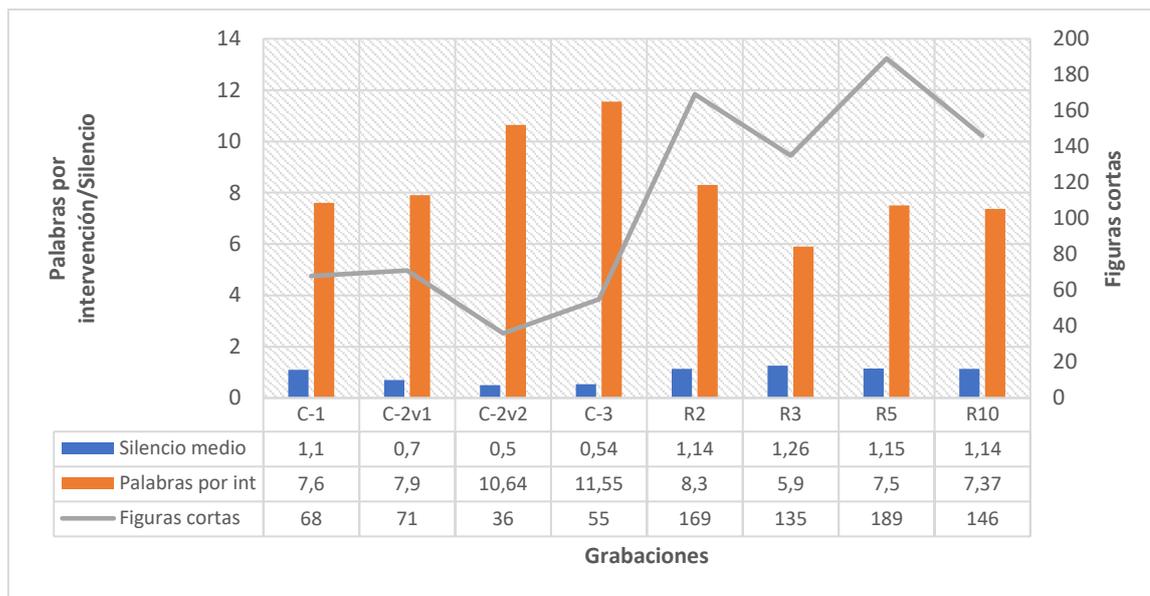


Gráfico 10. Datos relativos al silencio medio, palabras por intervención y figuras cortas en cada muestra

En el gráfico 10 se observa, en primer lugar, que la cantidad de fragmentos en silencio en el videojuego es mayor respecto a la conversación, una característica que sigue confirmando el hecho de que la comunicación no ocupa de manera exclusiva el foco de atención principal de los jugadores, sino que se comparte con el desarrollo de la partida que está en curso. De hecho, la *Phi de Pearson* muestra que existe una correlación avalada de manera estadística entre el silencio y el número de palabras por intervención ($p=0,006$) y la cantidad de figuras cortas ($p=0,031$), respectivamente:

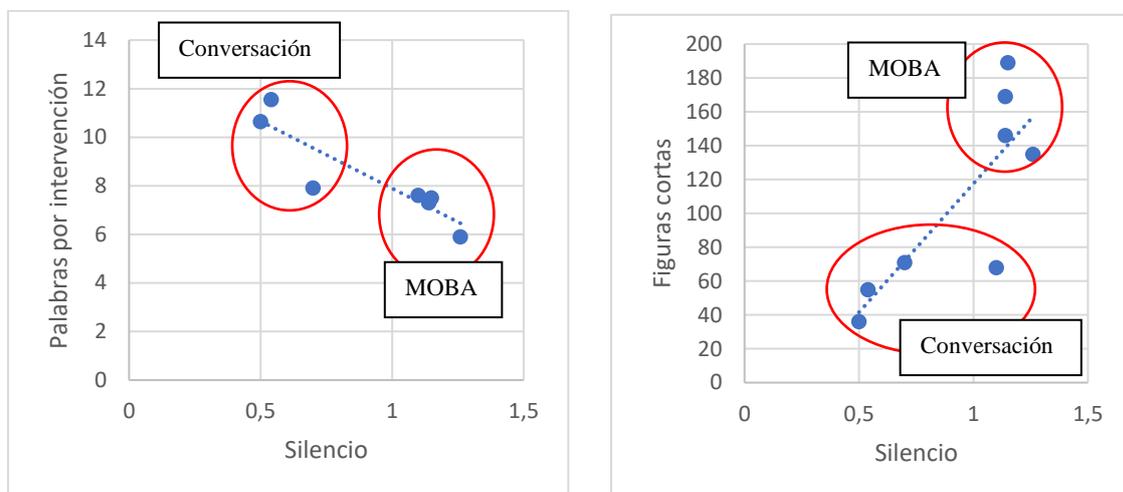
Variables	Silencio medio	Palabras por int.	Variables	Silencio medio	Figuras cortas
Silencio medio	1	-0,863	Silencio medio	1	0,754
Palabras por intervención	-0,863	1	Figuras cortas	0,754	1

Tabla 72. Silencio analizado con número de palabras por intervención y con figuras cortas mediante una *Phi de Pearson*

Los datos demuestran que los enunciados suelen ser más breves en aquellas interacciones en las que el silencio tiene un mayor protagonismo, ya que es indicativo de que los interlocutores bien no están tan centrados en la comunicación o bien necesitan hacer uso de enunciados más breves, puesto que existe una relación inversamente proporcional entre el número de palabras por intervención y la cantidad de silencio en el discurso (-0.863). En línea con este resultado, la vinculación es positiva respecto al

número de figuras cortas (0.754), un dato que corrobora el hecho de que cuanto mayor silencio hay también suelen producirse interacciones más cortas.

Por su parte, tal y como se observa en el gráfico 10; la conversación suele tener menos silencio entre intervenciones y una mayor cantidad de información concentrada en cada intervención o patrón interactivo; hecho que contrasta con la comunicación dentro de las fronteras de un videojuego MOBA, lugar en el que se revierten estas características. Los gráficos 11 y 12 de *dispersión* muestran, de nuevo, que existen dos grupos claramente diferenciados, correspondientes a la conversación y al videojuego, si se contrasta el silencio con la cantidad de palabras por intervención y el número de figuras cortas.



Gráficos 11 y 12. Palabras por intervención y figuras cortas con relación al silencio promedio entre intervenciones

Otro rasgo relacionado con la necesidad de comunicarse de la manera más simple y rápida posible es la frecuencia de habla o el dinamismo interactivo. Los hablantes, sea cual sea la extensión de sus intervenciones, pueden intervenir con mayor o menor frecuencia de acuerdo con el contexto comunicativo. Por esta razón, uno de los elementos que debe observarse más allá del tipo de *figuras* que predominan en cada discurso es las veces que estos patrones cambian y su extensión. Estos datos, además de visualizarse por medio de un gráfico de barras que ayude a comparar los valores de cada muestra, se procesarán por medio de una *T-student* que corrobore que el comportamiento entre ambos tipos de discursos es diferente:

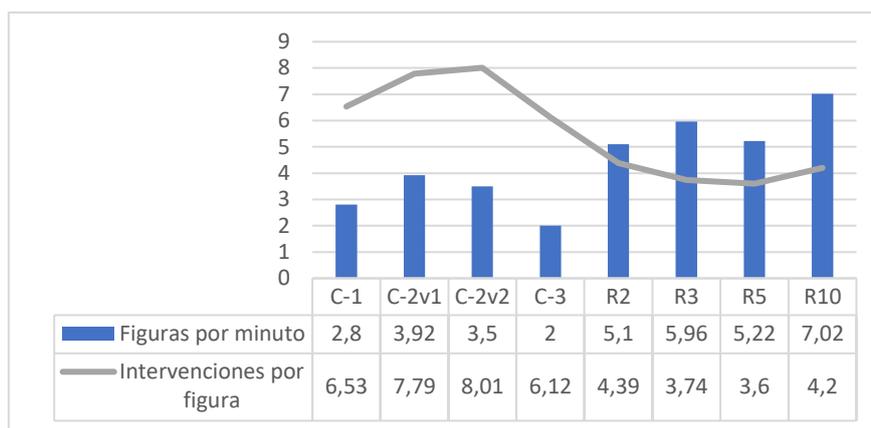


Gráfico 13. Figuras por minuto e intervenciones por figura

Los datos del gráfico 13 evidencian que la comunicación se vuelve más fragmentaria debido a la mayor relevancia de los estímulos externos. Existe un mayor dinamismo interactivo en el videojuego que en la conversación, ya que cuenta con más diálogos y figuras por minuto, una diferencia que también viene apoyada por el análisis de estos datos mediante un contraste de medias *T-student* ($p=0,004$). Esta información vuelve a indicar que existen más tipos de estímulos, además de la interacción entre los propios interlocutores, que interfieren en la interacción en el videojuego: el aviso de un peligro (130), la petición de ayuda (131) o el comentario de una jugada (132), además de estrategias previas a la partida (ejemplo 133)¹¹⁶:

(130) V-II – 17:04

- SJ: enemigo asesinado**
- S: ole
- C: no no no no estamos muertos fuera↓
- B_acciones:**escapa de Vel'Khoz y Xayah**
- C_acciones:**escapa de Vel'Khoz y Xayah**
- D_acciones:**escapa de Vel'Khoz y Xayah**
- S_acciones:**escapa de Vel'Khoz y Xayah**
- C: e no tiene la últi pero fuera de aquí↑
- D: m
- S: lár[guense] (RISAS)
- C: [(())] / madre mía [(RISAS)] esta ha esta(d)o guapo chaval
- S: [(RISAS)]
- B: sí [sí]
- C: [vale va]
- S: (RISAS) ha sido un lárguense señores
- C: buen follow up chicos↓
- S: ay la leche

¹¹⁶ Estos momentos se acercan significativamente a la conversación, dado que las figuras suelen ser más largas y contar con pocos espacios de silencio.

(131) V-v – 19:53

D: [¿venís un momento aquí?↑]

D_acciones:**pelea con un monstruo**

B: vamos↓ / un segundito / [empiezo]↓

C: [me mataste]↓

D: ahora que están todos despistados

(132) V-XI – 20:55

Enemigo_acciones:**ulti**

S: mierda hierbas ah

Enemigos_acciones:**mata a un enemigo*

SJ: racha de asesinatos

Enemigos_acciones:**mata a un enemigo**

SJ: ha muerto un aliado

B: buenoo→

Enemigos_acciones:**mata a un enemigo**

SJ: ha muerto un aliado

D: joder y acabo de salir tú↓

Enemigos_acciones:**mata a un enemigo**

C: hasta luego

SJ: asesinato doble

(133) V-I – 5:05

D: a una Evelyn bloquea a una Evelyn si quieres

S: Evelyn

C: Evelyn no Evelyn no es problema↓

D: ¿no?↑ [hostia que no]

A: [yo voy aa] / a banear a Yasuo por costum((bre))

C: a Evelyn mismo sí / yo voy a banear a Kail / dale dale dale bloquea bloquea Alma

S_acciones:** pulsa el botón de bloquear**

C: ahí

D: (RISAS)

C: vale

Este rasgo guarda relación con la duración media de los diálogos y figuras. Como muestra el gráfico 10, la conversación cuenta con secuencias de habla significativamente más extensas que el videojuego tanto desde una perspectiva temporal como interactiva, como corrobora su contraste mediante una *T-student* ($p=0.001$). Por lo tanto, el hecho de que estos dos géneros discursivos compartan ciertas figuras predominantes en su esquema interactivo debe ser matizado por la duración: en el *MOBA*, las *cremalleras*, *abanicos* o *cercos* serán más breves y aparecerán de manera aislada con mayor frecuencia.

A partir de estas observaciones, puede extraerse la conclusión de que el videojuego, a pesar de ser un discurso dialógico de base de toma de turno no predeterminada, presenta una interacción más cambiante debido a que están jugando mientras hablan, hecho que obliga a los hablantes a adaptarse más rápidamente a situaciones comunicativas diferentes y, por lo tanto, a reaccionar frente a determinados

estímulos. En otras palabras, el foco de atención de los jugadores estará más alerta y predispuesto a la reacción no solo de las emisiones de sus compañeros, sino también a cualquier suceso de la partida; de manera que la dinámica discursiva no dependerá solo de la voluntad de los hablantes, sino también de otros elementos extraverbales. Por esta razón, uno de los elementos que se debe estudiar también es la composición de las *figuras* entendida como el tipo de intervenciones que componen los diálogos desde el punto de vista del canal empleado, sea lingüístico o extralingüístico.

2.2.2.3. Multimodalidad e intervenciones

El último parámetro que va a comprobarse de acuerdo con la cuarta hipótesis (H4) sobre la diferencia entre la conversación y el videojuego: los diálogos del videojuego contarán con un mayor número de intervenciones extraverbales frente a la conversación. De esta forma, en cada discurso puede observarse dos tipos de figuras, desde el punto de vista de los canales comunicativos involucrados: interacciones en las que las emisiones son siempre verbales, es decir, dependen siempre de los enunciados verbales de los hablantes, y otras en las que hay intervenciones extralingüísticas. Los resultados de su análisis van a exponerse, de nuevo, a través de un gráfico de barras que muestre la comparativa de los valores recopilados en cada muestra y, además, estos datos se van a procesar por medio de un *contraste de medias Z* y una *prueba de varianza* que indiquen si existen diferencias en las medias observadas de cada tipo de muestra y en la distribución de sus valores; respectivamente.

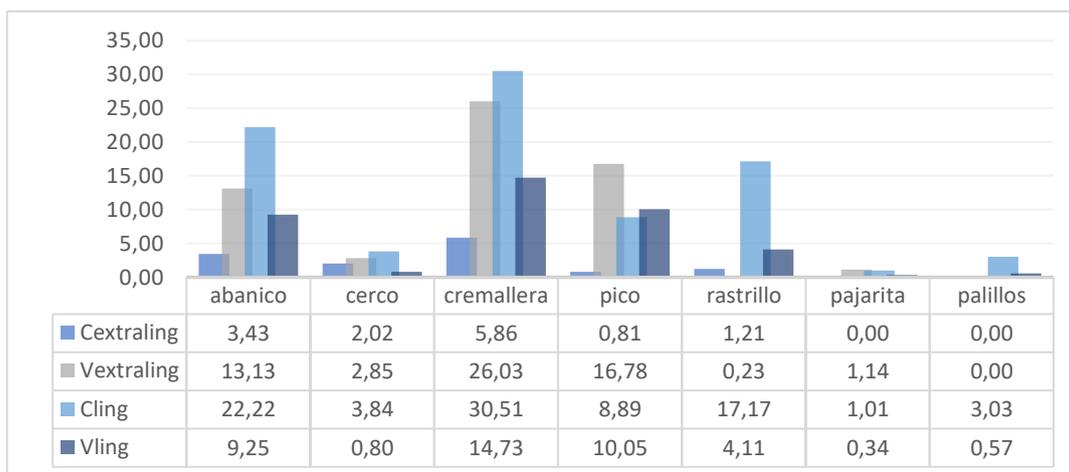


Gráfico 14. Tipos de figuras según los canales involucrados

Si se observa el gráfico 14, el videojuego cuenta con un mayor número de figuras extralingüísticas que la conversación, aunque no existan diferencias importantes en las interacciones solo verbales. Por su parte, los datos muestran una diferencia significativa

en la interacción donde hay un elemento extraverbal involucrado en las figuras, tal y como verifican el contraste de medias ($p = 0,04$) y de varianza ($p = <0,0001$), mientras que no presenta diferencias en el comportamiento de las figuras compuestas exclusivamente por enunciados verbales (media $p = 0.685$ y varianza $p = 0.807$).

	Figuras lingüísticas	Figuras extraling.
Contraste de medias (prueba Z)	P = 0.685	P = 0.040
Contraste de varianzas (F de Fisher)	P = 0.807	P = <0.0001

Tabla 73. Contraste de tipos de figuras según los canales involucrados entre la conversación y el videojuego

Una consecuencia de este análisis es que los contrastes realizados en §2.2.2.1 a partir del tipo de figura pueden revisarse: la *cremallera* o el *abanico*, patrones interactivos que presentaban números similares en ambos tipos de discursos, en el videojuego aparecen muchas más veces cuando hay algún tipo de intervención no verbal involucrada, mientras que en la conversación estos números se invierten.

(134) V-I – 24:01

C_acciones:**ataca**
 B: Katerina KO y / ¡noo!^ / ¿c'has hecho Jandro? ↓
 C: da igual / dale Fernan↓

(135) V-IV – 19:31

S_acciones:**ulti**
 S: o[oh]
 D: [oh] no tengo nada

Asimismo, la figura del *pico* o el *par adyacente* se genera más frecuentemente en el universo digital con la combinación de una intervención lingüística y otra que no lo es. De hecho, es posible, incluso, que tanto la acción como la emisión verbal las produzca el mismo participante (ejemplos 150 y 151); un tipo de comportamiento que no se ha observado en las conversaciones grabadas:

(136) V-I – 24:21

Enemigo_acciones:**escapa**
 C: qué mentira no puede ser verda' eso tío↓ // a cinco de vida→

(137) V-IV- 21:29

C_acciones:**presiona su línea**
 C: madre mía que animala' cómo chupa maná este personaje↓

En definitiva, otro rasgo que diferencia a la conversación de los videojuegos *MOBA* es la mayor incidencia de los comportamientos extraverbales tanto producidos por los participantes como los que pertenecen al contexto de la partida. Estos datos siguen apoyando la diferencia de que en el videojuego los jugadores mantienen la atención dividida, de manera que están pendientes tanto de lo que se dice como de cumplir el objetivo que comparten: ganar la partida. En resumen, esta dependencia de la comunicación con las acciones en este universo digital corrobora la relación que existe entre este tipo de discurso y el componente *transaccional*.

2.2.3. Resumen: el comportamiento interactivo grupal

A partir de la visualización y análisis de la interacción grupal de los participantes se ha podido comprobar que existen diferencias suficientes para distinguir la comunicación a través del videojuego *MOBA* de una conversación. En consecuencia, estos pueden clasificarse como géneros discursivos distintos desde un punto de vista interactivo a partir de los siguientes rasgos:

Rasgo de la hipótesis comprobado	Conversación	Videojuego MOBA
H2: Figuras representativas	<i>Rastrillo</i> : secuencias de relato conversacional	<i>Pico</i> : intercambios de información breves
H3: Extensión diálogos	Secuencias interactivas largas.	Secuencias interactivas cortas
H4: Incidencia de lo extralingüístico	Poca dependencia de las acciones	Mayor dependencia a las acciones

Tabla 74. Resumen de los rasgos de la conversación y del videojuego *MOBA*

En primer lugar, la comparación de las figuras ha revelado que existe un tipo de comportamiento interactivo que identifica a cada discurso: por un lado, el *rastrillo* es más representativo de la conversación, ya que en ella se producen secuencias de habla en las que un interlocutor puede mantener su turno por un espacio de tiempo relativamente extenso, una situación que no es frecuente en el videojuego debido a sus circunstancias. Por su parte, en el discurso digital la figura con mayor importancia es el *pico*, un tipo de interacción caracterizada por su brevedad y por relacionarse, en el videojuego, con temáticas transaccionales como la petición de una información o el aviso de determinadas situaciones que no puedan ver todos los miembros del equipo.

Por el contrario, otro aspecto que se revelaba en el contraste de figuras era la semejanza de comportamiento de algunos patrones interactivos en ambos discursos, especialmente en la *cremallera* y el *abanico*; secuencias asociadas a la continuidad discursiva y a la reacción múltiple, respectivamente. No obstante, su composición es

diferente. Desde el punto de vista de la extensión interactiva, estas figuras se comportan de manera distinta: mientras en la conversación suelen ser mucho más largas tanto temporalmente como en número de intervenciones, en el videojuego suelen ser mucho más cortas. Este rasgo, además, está en relación con el patrón interactivo predominante de este género discursivo: el *pico*.

Asimismo, esta tendencia se mantiene de manera general. El número de figuras por minuto es mucho mayor en el videojuego, una característica que demuestra que este discurso presenta un mayor dinamismo interactivo, rasgo relacionado, en parte, con el alto número de intervenciones extralingüísticas que, incluso, llegan a interrumpir diálogos en marcha. Es decir, se trata de un tipo de interacción más cambiante debido a su dependencia transaccional, que le da mayor importancia a cada suceso; hecho contrapuesto a la tendencia interpersonal de la conversación.

En relación con esto, la composición general de las figuras es también diferente desde el punto de vista de los canales comunicativos involucrados. La *cremallera* y el *abanico*, además de ser más breves en el videojuego, suelen tener siempre algún tipo de acción involucrada. De hecho, el *abanico* en el videojuego suele estar compuesto por una intervención extraverbal que es la encargada de provocar la reacción de los jugadores.

Por último, tanto la extensión de las secuencias interactivas como la densidad informativa son menores: durante una partida de videojuego, los usuarios están centrados en el control de su avatar y de su entorno digital, razón por la que limitan sus interacciones a los intercambios de información necesarios, especialmente en momentos de alta actividad. Además, parte de estas interacciones también son comentarios de alguna acción ajena o propia que no tienen mayor repercusión discursiva que rellenar fragmentos de silencio.

En resumen, la conversación es un discurso caracterizado por la continuidad discursiva, su finalidad interpersonal, la dependencia constante con lo dicho y la predominancia de las intervenciones verbales. Por su parte, el videojuego es un espacio comunicativo en el que hay una mayor *fragmentación* interactiva, ya que se trata de un discurso muy dependiente de los sucesos extraverbales que, incluso, llegan a predeterminar, en parte, los turnos y el inicio de nuevas secuencias interactivas; rasgo relacionado también con la mayor brevedad de las interacciones.

Con este análisis, en definitiva, se ha conseguido establecer un primer acercamiento a la comunicación de los videojuegos MOBA a través de su comparación con un género más conocido y estudiado por la bibliografía, como es la conversación.

Capítulo 6. La comparación de la conversación y la comunicación en los MOBA

Con ello, se ha hecho evidente que existen rasgos suficientes tanto en la situación como en la interacción que diferencian el discurso construido en esta clase de entorno digital de la conversación y, además, lo dotan de entidad propia, razón por la que merece la pena su estudio de manera individual y pormenorizada.

CAPÍTULO 7. LA DEFINICIÓN DEL GÉNERO DISCURSIVO DE LOS VIDEOJUEGOS COOPERATIVOS: EL CASO DE LOS *MOBA*

1.	Introducción	311
2.	Rasgos generales de los MOBA: un videojuego de comunicación mixta	312
3.	La interacción en los videojuegos MOBA.....	315
3.1.	LA COMPOSICIÓN DE EQUIPO	316
3.2.	LOS MODOS DE JUEGO	321
3.3.	EL PAPEL DE LA MÁQUINA.....	324
4.	El contenido de las intervenciones en los MOBA.....	333
4.1.	TERMINOLOGÍA.....	335
4.2.	DEIXIS.....	339
5.	Recapitulación: la descripción del discurso de los videojuegos MOBA	344

1. Introducción

Los discursos digitales son un espacio comunicativo que ha ido evolucionando y cambiando desde su nacimiento con la creación de Internet en los años setenta. A lo largo del capítulo 4, uno de los programas que ha ido casi de la mano del desarrollo de la red ha sido el videojuego que se define por dos características: la introducción de los jugadores en universos digitales y su relación con el entretenimiento.

El objetivo de esta tesis es definir la comunicación de un género de estos videojuegos, los *MOBA*, a partir del estudio de uno de los títulos más representativos del género, el *League of Legends* (2009). El capítulo anterior ha tomado sus características junto a las de la conversación y las ha puesto en contraste con la finalidad de demostrar que la comunicación que se da en este tipo de videojuego, siendo oral y conversacional, no se puede definir como un coloquio cara a cara. Con ello, se ha establecido un punto de partida desde el cual observar las características propias de este género discursivo, puesto que la conversación se ha considerado el prototipo de los diálogos sin predeterminación del turno (Val.Es.Co., 2014). En otras palabras, esta clase de videojuegos presenta un tipo de comunicación con identidad propia que presentaba características suficientes para ser comparada con la conversación pero que, sobre esta base conocida, puede ser definida de manera individual.

A partir de esta información, este capítulo tratará de analizar desde una perspectiva cualitativo-cuantitativa los rasgos y peculiaridades de la interacción en los videojuegos *MOBA* a través del estudio de las grabaciones realizadas a partidas del *League of Legends*. Como se ha explicado en §1.3. del capítulo 5, el corpus empleado no se va a limitar solo a las partidas con una composición de equipo *premade* completa, sino que se va a emplear, al menos, una muestra de cada tipo de partida y composición de equipo preconfigurado, de manera que pueda observarse si las características observadas ya en el epígrafe anterior se mantienen en cualquier circunstancia, se ven modificadas o deben ser ampliadas.

2. Rasgos generales de los MOBA: un videojuego de comunicación mixta

Los MOBA como el *League of Legends* son una clase de videojuegos en los que confluyen dos circunstancias que determina la atención y acción de los usuarios: se trata de programas que tanto enfrentan como llevan a colaborar a sus jugadores. A continuación, se resumirán los rasgos expuestos en el capítulo 4 con el fin de tenerlos presentes para ponerlos en relación con el análisis y estudio que se va a desarrollar a lo largo de estos epígrafes.

Tipo de comunicación	Rasgos	Ejemplos
Mixta	<ul style="list-style-type: none"> - El sistema ofrece información general de la partida e individual - La pantalla es individual - Interacción grupal, competitiva y narrativa 	<p>Shooters online:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Team Fortress 2</i> (2007) - <i>Call of Duty 2</i> (2005) <p>MOBA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>League of Legends</i> (2009) - <i>Heroes of the Storm</i> (2013) <p>MMORPG:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>World of Warcraft</i> (2004) - <i>Eve Online</i> (2003)

Tabla 75 [5]. Agrupación de videojuegos según el tipo de comunicación (solo Mixta)

Uno de los primeros aspectos que se ha comentado es la relevancia de la distribución de la información en pantalla y las distintas formas en las que el sistema de juego tiene de comunicarse con sus usuarios: las estadísticas que se muestran de forma constante sobre el estado general de la partida, la información personal de cada jugador o el anuncio de ciertos sucesos relevantes del juego. Asimismo, la manera en la que los usuarios pueden comunicarse también tomará distintas formas de acuerdo con la composición de equipo o el objetivo del mensaje: el canal oral solo está disponible para los miembros de un mismo equipo que se han agrupado antes de la partida, mientras que el *chat* es la modalidad que siempre está disponible. Del mismo modo, los participantes cuentan con una serie de señales que pueden emplearse para transmitir mensajes cortos y señas ubicaciones relevantes, un elemento que es empleado de manera recurrente tanto de manera aislada como acompañando enunciados verbales.

En consecuencia, los interlocutores en este espacio discursivo cuentan con tres canales de comunicación, además de las acciones ejecutadas por medio de sus avatares: 1) el canal escrito para la comunicación de problemas técnicos o para el envío de mensajes con desconocidos (sean del equipo enemigo o del propio), 2) el oral para la interacción

regular del grupo preconfigurado y 3) las señales deícticas que indican sin equívocos una ubicación.

Otro aspecto que se ha comentado es el tipo de visión que tiene cada jugador. Además de la información que ofrece el sistema, la interfaz muestra una cámara en 3.^a persona alrededor de su personaje, al cual desplazan a través de *clicks* por la pantalla o el minimapa. Cabe tener en cuenta que cada jugador cumple un rol en el equipo que se mueve normalmente por una zona determinada en el mapa. Por esta razón, el control de los eventos de la partida no dependerá solo del usuario de manera individual, sino también de la colaboración con sus compañeros.

Por su parte, el sistema interactúa con los jugadores a través de diversos mecanismos cuyo objetivo es completar la experiencia de juego acorde al universo digital en el que los sumerge. De esta manera, la interfaz ofrece información que atañe a tres aspectos: en primer lugar, datos relativos a las estadísticas de cada personaje en tanto a sus habilidades y a sus acciones en el juego (asesinatos, muertes y asistencias) a lo que cada usuario accede de manera particular y que puede decidir compartir o no con sus compañeros de equipo. En segundo, las estadísticas generales de la partida en forma de marcador para todos los jugadores sean del equipo que sean, como las muertes totales de cada equipo o el tiempo transcurrido de partida. Por último, mensajes eventuales que comunican algún suceso relevante a los usuarios que se muestran en el centro de la pantalla y quedan registrados en el chat de la partida.

A través de los párrafos anteriores se ha hecho un resumen de la configuración que presenta este videojuego (cfr. §4.1. del capítulo 4). Estos rasgos son un primer acercamiento al tipo de interacción que no deja de estar influenciada por la estructura y mecanismos que definen al discurso que se produce en los *MOBA*. Los canales comunicativos, la posición en el equipo, la interfaz, la ubicación en el mapa o la jugabilidad son factores que determinan la manera en la que los jugadores se comunican. Dentro del universo discursivo que forman los videojuegos multijugador su comunicación se puede clasificar como *mixta*, es decir, un género discursivo en el que el sistema ofrece información general e individual, la pantalla es personal y los usuarios mantienen una interacción mayormente cooperativa, además de poder hablar con los contrincantes.

Estas características se pueden analizar para comprobar qué realización material tienen tanto en el nivel estructural del discurso como en el contenido. El resumen, por tanto, de las hipótesis y rasgos que van a comprobarse se presenta de manera resumida en el siguiente cuadro:

Hipótesis macro: la comunicación en el videojuego se define por	Apartado	Pruebas
H1: Interacción breve, fragmentada y simple, independientemente de la circunstancia	Composición de equipo: número de jugadores (§3.1.)	- Análisis de componentes principales
H2: Mayor uso del canal escrito cuando hay menos jugadores <i>premade</i> en el equipo	Modo de juego (§3.2.)	-Prueba <i>T-student</i>
H3: Interacción dependiente del sistema de juego H4: Los mensajes con contenido sobre los jugadores serán más proclives a ser <i>turno</i>	El papel de la máquina (§3.3.)	-Prueba <i>T-student</i> - Análisis de componentes principales
H5: Empleo de léxico especializado H6: Más uso en jugadores expertos	Terminología (§4.1.)	Gráficos descriptivos <i>Phi de Pearson</i>
H7: Desplazamiento deíctico: proxemia digital	Fase del juego (§4.2.)	- X^2 - Gráfico descriptivo

Tabla 76. Cuadro resumen hipótesis, apartados y pruebas (resumen tabla 38)

De esta manera, el capítulo se organizará en torno a dos bloques. Por un lado, se seguirá con el análisis estructural del discurso y se ampliará el estudio de la interacción (§3.) realizado en el capítulo anterior tomando en cuenta todas las variables que afectan de manera concreta a este tipo de discurso: la composición de equipo (§3.1.), los modos de juego (§3.2.) y el papel de la máquina (§3.3.). Por otro, se analizará también parte del contenido de los enunciados (§4.) referido al uso de la terminología (§4.1.) y de la deixis (§4.2.).

3. La interacción en los videojuegos MOBA

La tendencia del ser humano es organizarse de manera que la consecución de sus objetivos sea más fácil. La comunicación en contextos transaccionales y, en consecuencia, la interacción se vuelve fundamental para planear y controlar mejor las situaciones a las que un grupo debe enfrentarse, más cuando se comparte una finalidad común en la que pueda dividirse su carga y funciones entre los participantes implicados. Los videojuegos cooperativos son un ejemplo de esta circunstancia comunicativa: todos los jugadores comparten la intención de ganar y el hecho de pertenecer a un equipo en el que normalmente cada uno ocupa un rol, como se ha expuesto en el apartado anterior.

En el capítulo anterior se ha podido observar qué clase de figuras definen a esta clase de comunicación en relación con la conversación. La interacción cobra unas formas que identifican al género discursivo como un contexto *fragmentario* y con cierta *predeterminación en el turno*:

Figuras	Composición	Extensión
Pico	+ extralingüísticas (intervenciones iniciativas o reactivas)	Breves (menos 4 intervenciones de media)
Abanico		
Cremallera		

Tabla 77. Cuadro resumen de las características interactivas generales de los videojuegos MOBA

Asimismo, la interacción se caracteriza por diálogos cortos, provocados normalmente por sucesos relativos a la propia partida que o bien necesitan de la reacción del jugador afectado, como muestran la gran cantidad de picos y cremalleras breves en este discurso (138 y 139) o bien por la reacción múltiple a un mismo suceso, como demuestran los abanicos (140):

(138) V-II – 18:35

Enemigos_acciones:**aparece en top**
C: fuera fuera fuera fuera fuera fuera

(139) V-II 20:01

B_acciones:**escapa**
B: madre mía la cinturita del yordel

(140) V-II – 24:30

C_acciones:**observa estadísticas enemigos**
C: no tienen nada de AP en realidad ↑
A: no el Vel'Khoz ↓
C: pero el Vel'Khoz pff / tiene daño eh que más que daño mágico es daño verdadero ↓

(141) V-I – 15:11

- C: Tengo uliti↓ / focus Lux→ / que es más [(squici)]↓
- B: [ella está haciendo back] →
- A: (CARRASPEO) // sí yo tengo uliti también→

El videojuego cuenta además con una función relevante para la dinámica del equipo: un mismo hablante puede generar un pequeño diálogo extralingüístico, dado que él mismo puede reaccionar o anunciar sus propias acciones (ejemplo 139). De hecho, este pequeño *monólogo* multimodal puede llegar a componerse de más de dos interacciones, pues es posible que se sucedan, por ejemplo, el anuncio de una acción, su ejecución y el comentario de este (142):

(142) V-IV – 22:50

- S: m- m- mm voy a poner aquí un ward / cuidado
- S_acciones:**pone un ward**
- S: oh mira // voy / voy
- S_acciones:**pone un ward**
- S: ala / a tomar por saco

Esta interacción individual cobra especial importancia en esta clase de discurso digital. Como los jugadores ocupan espacios de juego diferentes durante gran parte de la partida, la mayoría del tiempo no son conscientes de lo que sucede en otras ubicaciones. Por esta razón, muchos de ellos comentan sus acciones o los sucesos más importantes de sus líneas, de manera que, aun sin recibir reacción de sus compañeros de manera explícita, contribuyen a mantener al equipo actualizado con la información más relevante de la partida.

Estos rasgos son necesarios para entender qué elementos son relevantes en la construcción de la interacción de los videojuegos MOBA. En el capítulo 6 se ha expuesto el tipo de figuras predominantes en la comunicación de equipos completos a través de la comparativa con la conversación. En el apartado siguiente estos datos se complementarán, por un lado, con la influencia de la composición del equipo preconfigurado (§3.1.), es decir, los jugadores que se han agrupado antes de la partida; y, por otro, la clase de partida (§3.2.).

3.1. LA COMPOSICIÓN DE EQUIPO

Una de las características de este videojuego es que los usuarios se agrupan en equipos de cinco miembros, pueden mantenerse en contacto entre ellos, sea cual sea la circunstancia de partida. En este apartado se va a estudiar, por tanto, qué tipo de

Capítulo 7. La definición del género discursivo de los videojuegos cooperativos

interacción se crea en cada composición de equipo y si existe un patrón general de conducta que se mantenga constante. Este análisis pretende comprobar la primera hipótesis (H1) relacionada con la descripción de este género discursivo: la interacción en el videojuego *MOBA* se mantiene con las mismas figuras de manera general independientemente de la composición de equipo.

Por esta razón, se ha observado qué figuras son las más representativas de cada clase de equipo¹¹⁷:

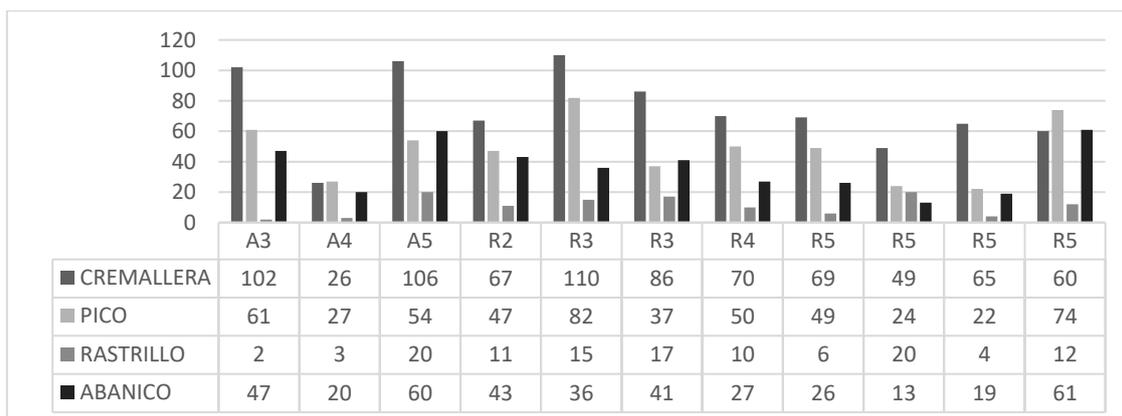


Tabla 78. Figuras por composición de equipo

En los datos se muestra la siguiente distribución: por un lado, todas las grabaciones presentan un número bajo de *rastrillos*. Esto, como se planteó en el capítulo anterior, se debe al hecho de que sea cual sea la composición del equipo, los participantes necesitan mantener la atención centrada en la partida y no pueden crear ni atender a intervenciones ni diálogos largos. Este rasgo guarda correlación, además, con la media de palabras por intervención, que es bastante corta con respecto a, por ejemplo, la de la conversación, ya que la media de todas las grabaciones del videojuego ronda las 7 palabras por intervención frente las casi 10 del otro tipo de género (ver §2.2.2.2. del capítulo anterior). De hecho, esta figura suele estar vinculada a las pantallas de carga (ejemplo 143) o en situaciones interrumpidas por un acción o intervención de otro usuario (ejemplo 144), aunque en cualquier caso no suelen dilatarse más de 2 o 3 intervenciones.

¹¹⁷ Se han dejado fuera las figuras que tenían un recuento muy bajo como los *palillos*, *pajarita* o el *cerco* con el fin de presentar unos datos más claros.

(143) V-II – 8:05

- C: [yo flojeoo] yo flojeo mucho con la línea de bot a la hora de gankear así que los ganekos en bot para mí son escasos
- A: [a ver es una Saya]
- C: [me centro (()) en top]
- A: [una] Saya y un [Vel'Khoz]
- C: [y en mid] me da igual / [os lo digoo ↑] os lo digo porque no juguéis muyy agresivo↑

(144) V-X – 8:53

- C: ¿estoy solísimo verdad?↑
- A: sí
- D: sí
- C_acciones:**escapa**
- A: pero eso te lo tienes que preguntar antes Jandro

Por otro lado, la cremallera se mantiene como el patrón interactivo con el mayor número de apariciones en todas las ocasiones. Esta figura presenta normalmente una extensión breve, puesto que un gran número suelen componerse de 4 o menos intervenciones por segmento (45 % por ciento), muchos de ellos incluso motivados por una acción o suceso del juego; una tendencia que se repite también en los picos tal y como se ve en el gráfico 15:

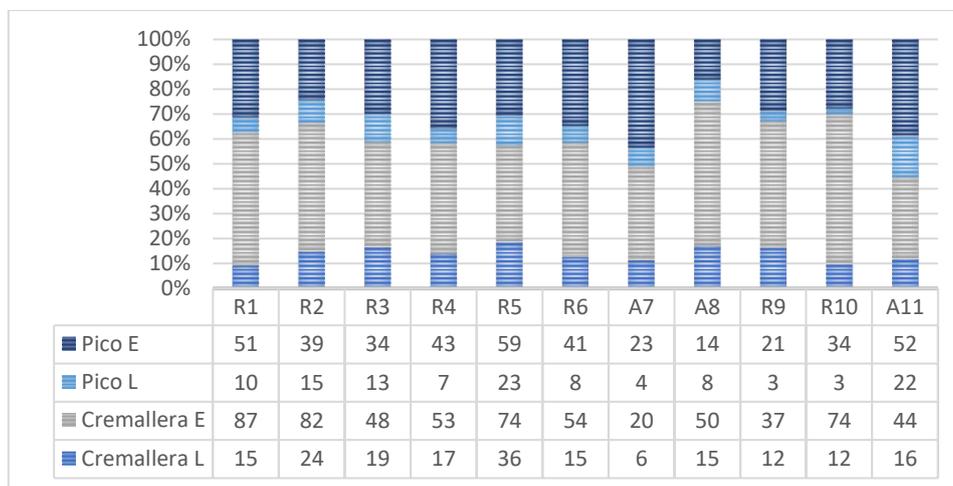


Gráfico 15. Picos y Cremalleras clasificados por tipos de intervenciones según el canal (lingüístico [L] o extralingüístico [E])

En cuanto a los *abanicos*, se trata de un tipo de intervención que, aún con una representación menor que los otros dos tipos de segmentos, se puede encontrar en cualquier muestra recopilada al videojuego. Su composición, asimismo, sigue también el patrón de las anteriores: su aparición suele estar motivada por un suceso o movimiento no verbal de la partida. No obstante, suele concentrarse en situaciones en las que reina el silencio o hay diálogos poco importantes para el desarrollo del juego, momento en el que

la concentración de los jugadores es captada por una acción relevante que se convierte en una intervención extralingüística de inicio:

(145) V-I – 25:57

(3'')

- D_acciones: **mata a un enemigo**
- A_acciones: **mata a un enemigo**
- C: (crida a la critis) ↓ / tira ^
- B: madre mía

(146) V-x – 23:54

(3'')

- B_acciones: **escapa**
- S: jodeer
- A: es que Alejan tío
- C: quee es lo que hay ↓

En definitiva, tomando en cuenta la distribución de las muestras, se observa una tendencia generalizada en el tipo de segmentos interactivos predominantes que es independiente del número de participantes que componga el equipo, así como su forma y composición. La media de extensión de estos diálogos de esta clase de discurso se mantiene en torno a las 4 intervenciones, un número sensiblemente inferior en cualquier caso a los datos que presentaban las conversaciones analizadas en esta tesis.

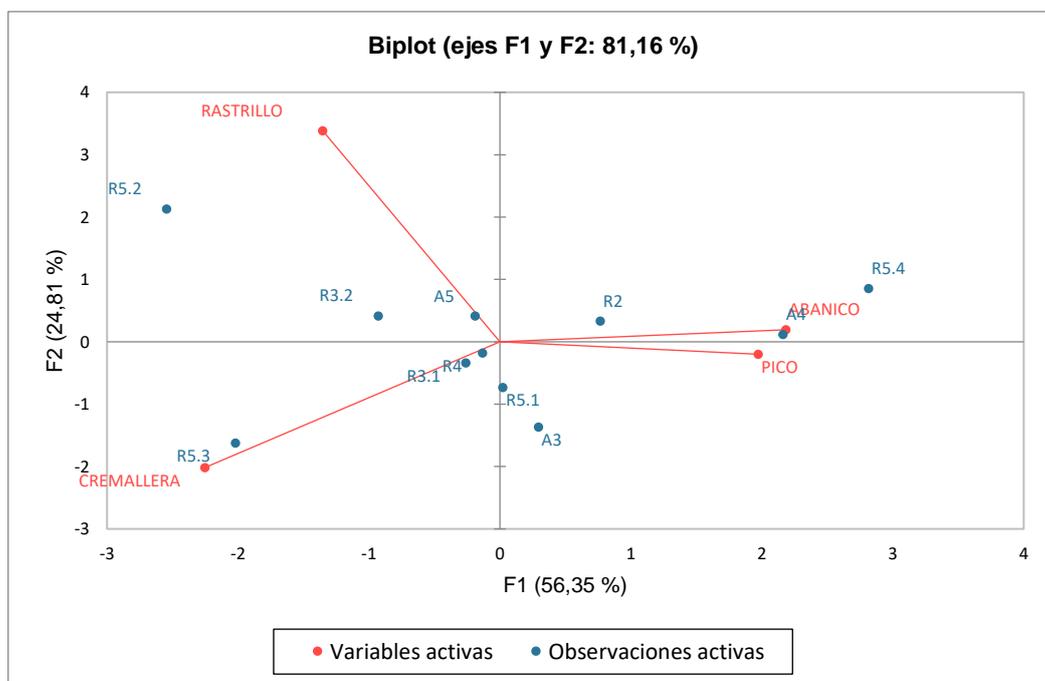


Gráfico 16. Análisis de componentes principales de las figuras por participantes

Por último, a partir de la visualización de un análisis de componentes principales en el que se han cruzado las partidas con las figuras, puede observarse que la mayoría de las grabaciones se agrupan en torno al eje central, hecho que corrobora que presentan datos similares en cuanto al comportamiento interactivo: la aparición del rastrillo parece anecdótica a excepción de en una grabación y la cremallera, a pesar de ser un elemento con una alta carga numérica, no es el elemento que más define a este tipo de discursos, sino su confluencia con el pico y el abanico. En otras palabras, el discurso de los videojuegos MOBA presenta un mismo comportamiento interactivo, independientemente del número de jugadores que participen en el canal oral.

Otra cuestión que cabe observar es el tipo de canales empleados en cada composición de equipo (H2): el oral, el escrito o las señales:

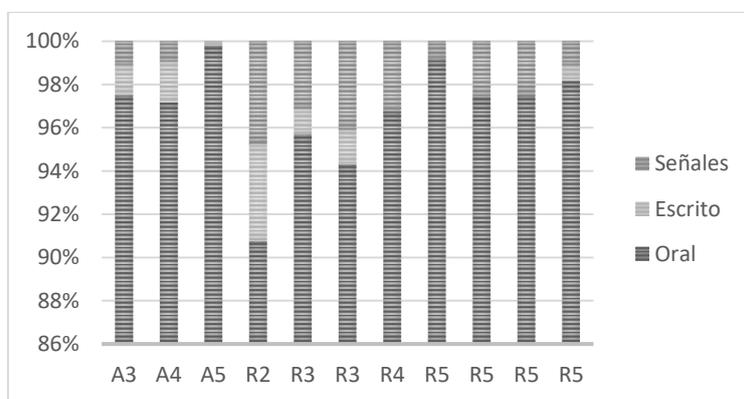


Gráfico 17. Porcentaje de uso de canales comunicativos en el videojuego

El gráfico anterior presenta un porcentaje de uso de cada uno de los canales disponibles en el videojuego destinados a la comunicación. En él se destaca que la oralidad es la forma preferida para casi cualquier configuración de equipo. Esto, como se ha reseñado en el epígrafe anterior, se debe a que los enunciados orales no interfieren directamente en la dinámica de la partida, dado que pueden producirse de manera simultánea mientras se realizan acciones en el juego (ejemplos 147 y 148). Por su parte, los canales escrito y deíctico del juego son empleadas de manera más accesoria, aunque el último mantenga una presencia constante en casi cualquier tipo de agrupación de equipo, ya que en ocasiones se hace necesario señalar el lugar exacto en el que está ocurriendo algún suceso (ejemplo 149).

(147) V-I – 36:24

{ D: voy a hacer el split pu(ch) en top ¿vale?↑
{ D_acciones:**presiona en top**

(148) V-II- 16:45

C_acciones:**descubre un enemigo**
C: pues [mira mira]
B: [el Lee Seen]
C: venid venid
B_acciones:**se dirige a mid**
B: voy voy
S_acciones:**se dirige a mid**
B: ee yendo
S: es que no podía pasar por delante de estos ↑

(149) V-x – 25:33

B_acciones:**señala un punto en el mapa**
B: drake
S: sí van a hacerse eel dragón

Cabe, sin embargo, observar los datos de la grabación *R2*, que cuenta con solo dos jugadores *premade*. En ella se observa que sí hay un reparto equitativo entre los canales disponibles del videojuego. Esto se debe, fundamentalmente, al hecho de que más de la mitad del equipo no tiene acceso al canal oral, con lo que cierta información relevante debe comunicarse de manera que llegue a todos los compañeros, es decir, utilizando el canal escrito o las señales deícticas.

En definitiva, las distintas composiciones de equipo no afectan de manera significativa al tipo de figuras predominantes en la interacción de este videojuego MOBA, ni tampoco a su extensión ni a los canales que suelen emplearse. Este hecho indica que la estructura dialógica de esta clase de discurso se mantiene de manera similar independientemente de los participantes que puedan acceder al canal oral, ya que este va a ser el preferido en casi cualquier circunstancia y la comunicación se desarrollará, en gran medida, entre aquellos jugadores que puedan acceder a este, siempre que estos sean más de la mitad del grupo (tres o más jugadores).

Comprobadas la primera y la segunda hipótesis, a continuación, se va a observar si existe alguna diferencia en los dos modos de juego disponibles en este videojuego. De esta manera, se pretende analizar el esquema interactivo para acabar de configurar la comunicación que se da en esta clase de videojuego con el fin de comprobar si, modificando ciertas reglas, la estructura de los diálogos también se mantiene.

3.2. LOS MODOS DE JUEGO

En el *League of Legends* existen dos modos de juego: el clásico y el *ARAM* (ver §4.1. del capítulo 4). El primero es la forma principal que caracteriza al videojuego, en el que los miembros de un equipo deben ocupar unas localizaciones en el mapa y

desempeñar roles específicos. El segundo es un tipo de partida en el que los jugadores, aun pudiéndose agrupar de manera previa, no escogen a los personajes, sino que es el sistema el que los asigna de manera aleatoria.

En el presente epígrafe va a seguir comprobándose la primera hipótesis (H1) relativa a la descripción de este género de acuerdo con la interacción: se mantiene una tendencia general del tipo de *figuras* que definen este discurso independientemente de la circunstancia; en este caso, el modo de juego. Para ello, se retoman los datos clasificados de acuerdo con el tipo de partida y, posteriormente, se procesarán mediante una prueba *T-student* que determine si hay diferencias en sus medias desde una perspectiva estadística.

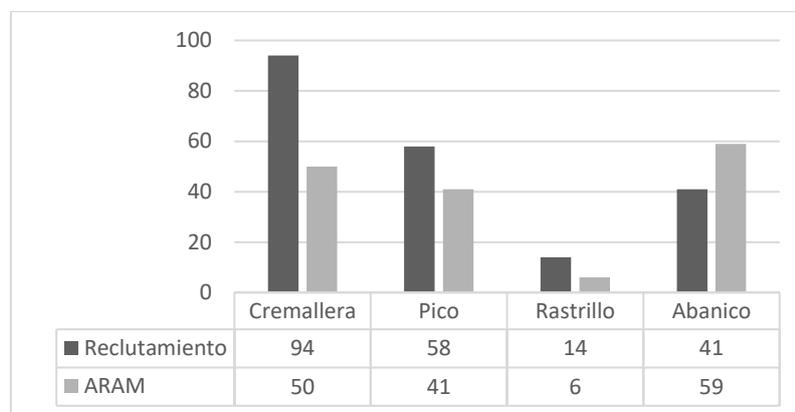


Gráfico 18 y. Media de figuras por tipo de partida

En el gráfico 18 se aprecia que el comportamiento interactivo de los dos tipos de partida es similar, a excepción de la *cremallera*, que sí tiene una mayor representación en el modo *Reclutamiento*, de manera que los patrones representativos del género (el *pico*, el *abanico* y la *cremallera*) mantienen una distribución más homogénea en el ARAM. Además, el contraste de las medias de estos datos por medio de una *T-student* también apoya la no distinción entre estos dos modos de juego, ya que el valor *p* es superior a 0,05 (0.554) y, por lo tanto, no es significativa su diferencia.

Asimismo, la intensidad comunicativa también es equiparable en ambos modos de juego, con unas diferencias en las medias que no superan el medio segundo para los silencios y las dos figuras para la frecuencia de diálogos. De hecho, si se colapsan los datos como muestra el gráfico 20, se puede comprobar que su distribución es similar, puesto que del total del silencio y de las figuras se mantiene en torno al 50 %.



Gráfico 19 y 20. Distribución de las figuras por minuto y del silencio medio en cada partida

Asimismo, dado que el videojuego es un universo digital en el que los participantes realizan acciones con sus avatares mientras se comunican, estas se introducen también en la interacción de los jugadores ya que estos reaccionan a los sucesos de las partidas, es decir, es un discurso multimodal (ver apartado §3.1. del capítulo 3 y §2.2.2.3. del capítulo 6). Además de esto, cada uno de ellos puede reaccionar a sus propios movimientos y generar diálogos entre las palabras de un hablante y sus acciones, hecho que sucede de manera prácticamente similar también en los dos modos de juego.

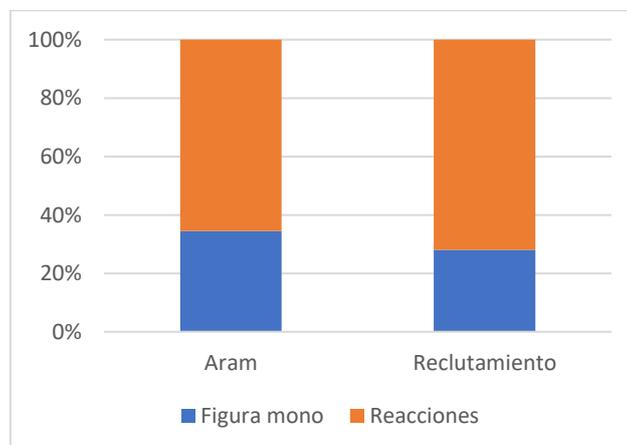


Gráfico 21. Media de figura monohablantes y reacciones a uno mismo

Después de ver estos datos se refuerza la primera hipótesis (H1) en la que se concluye que esta clase de videojuego, independientemente del modo de juego y las reglas que afecten a la partida, mantiene una constante interactiva que lo identifica de manera general: los jugadores siguen manteniendo el mismo objetivo común y, por lo tanto, su transaccionalidad. Por esta razón, la interacción de los MOBA presenta una forma comunicativa que los identifica, como el tipo de jugabilidad, la organización de los jugadores o los personajes se mantienen estables. Un aspecto, sin embargo, que también

contribuye a la construcción de los diálogos y que puede ayudar a mantener esos patrones es la información que proporciona el sistema a los jugadores y la forma que esta toma.

3.3. EL PAPEL DE LA MÁQUINA

Desde sus inicios, los videojuegos se han basado en el control de elementos, personajes o avatares que realizan acciones por los usuarios que estén programados en su código. Para facilitar su jugabilidad, la máquina ofrece ciertas informaciones destinadas a regular cada partida y adaptadas al estilo de juego: marcadores para simuladores de deporte (imagen 86), barras de estado en RPGs (imagen 87) o tutoriales con secuencias de juego (imagen 88), entre otras.



Imágenes 86 y 87. Barra de estado del personaje de Skyrim (2011) y marcador del FIFA 2020 (2019)



Imagen 88. Captura de un mensaje tutorial del Rayman 2 (1999)

En su evolución, estos han ido volviéndose más complejos y, por lo tanto, el tipo de información que estos ofrecen se ha ido especializando. En los videojuegos multijugador, especialmente en los *online* en los que cada jugador cuenta con una interfaz individual, el sistema de juego debe comunicar determinados sucesos para que todos los usuarios de una partida estén informados. Esto puede realizarse de dos formas: con el mismo mensaje o adaptados a cada equipo o jugador (cfr. §3.3. del capítulo 4).

En los MOBA existen tres tipos de situaciones importantes que necesitan ser conocidas por los jugadores, (ver §3.1. del capítulo 4): 1) la muerte de personajes y monstruos con bonificaciones, 2) la destrucción de estructuras y 3) la desconexión y reconexión de compañeros de equipo. Como consecuencia de esto, el desarrollo del discurso puede verse interrumpido por ciertos mensajes emitidos por el sistema de juego:

(150) V-I -10:32

D_acciones:**mata a dos enemigos**
Enemigo_acciones:**mata a un enemigo**
SJ: **ha muerto un enemigo**
D: bueno me lo he cargao↓
SJ: **ha muerto un aliado**
A: ¿el Lee Seen llevaba rojo Patrii?↑
SJ: **Asesinato doble**
D: Pf no me fijao creo que sí que lo llevaba↓
C: m / pues en- t'has hecho una doble en bot tú sola↓
D: normal→

El interés, por tanto, de este elemento es doble: por un lado, observar qué papel tiene en la construcción de la interacción grupal y, por otro, comprobar si presentan rasgos suficientes para compararlos con las intervenciones humanas. Para ello, se ha introducido al sistema de juego y sus intervenciones en el esquema interactivo como si se tratara de un participante más. Con ello se pretende comprobar las hipótesis 3 y 4 para la descripción de este género discursivo: (H3) la construcción de la interacción depende también de los mensajes del sistema de juego y (H4) las intervenciones del sistema de juego son consideradas por los usuarios como *turno*, especialmente cuando se refieren a información sobre los jugadores.

Con esta finalidad, se han analizado los mensajes de la máquina para clasificarlos en el nivel interactivo y estudiar cómo se relacionan con los diálogos de los usuarios. Para ello, se han empleado dos estadísticos descriptivos, un *gráfico de barras* y un *análisis de componentes principales*, que ayuden a observar qué clase de comportamiento presenta esta entidad respecto al resto de jugadores. Además, estos datos se han analizado por medio de una *T-student* que compare las medias de los tipos de intervención del sistema de juego con las de cada uno de los interlocutores.

A continuación, se ha clasificado las intervenciones de la máquina en *turnos* y *no turnos* de acuerdo con el tipo de información que ofrecen a los jugadores por medio de un *gráfico de barras*, una forma de comprobar qué tipo de contenido resulta más relevante para los jugadores. Estos datos, de nuevo, se han contrastado por medio de otra *T-student* que compruebe si existen diferencias en las medias de estos dos tipos de intervención.

De esta manera, el gráfico 22 representa la distribución de los tipos de intervención para cada participante:

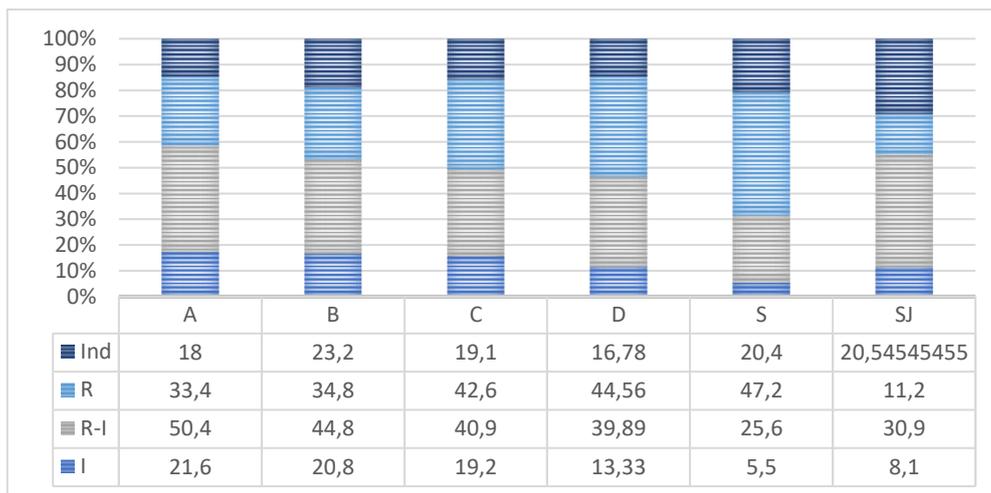


Gráfico 22. Tipos de intervenciones de media para cada participante

Los datos muestran que, si bien la máquina si cuenta con un porcentaje elevado de intervenciones independientes (similar al de los hablantes B y S), también presenta datos significativos respecto a los enunciados que se introducen de manera efectiva en los diálogos, ya que más de la mitad de sus intervenciones son iniciativas, reactivo-iniciativas o reactivas. En otras palabras, un gran porcentaje de sus mensajes es reconocido por los interlocutores humanos y se tiene en cuenta en la comunicación. Además, si se filtran estos datos por medio de un *Análisis de Componentes Principales*:

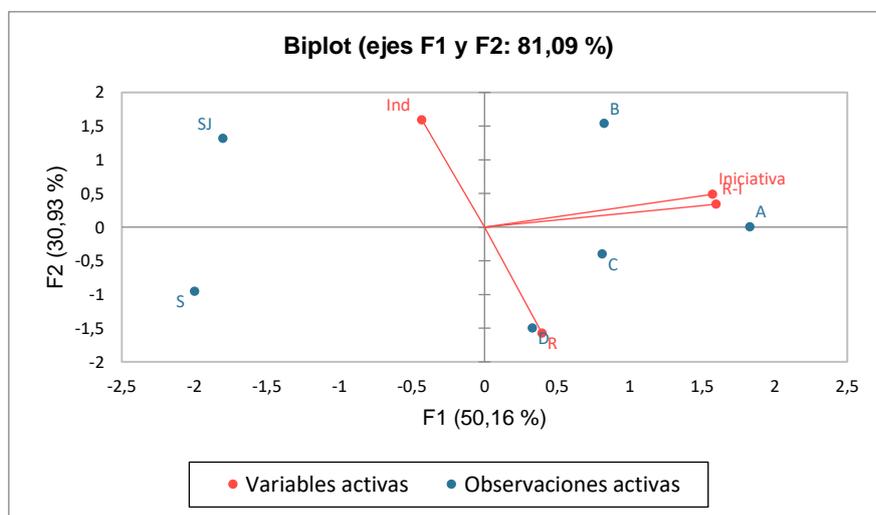


Gráfico 23. Análisis de componentes principales de los tipos de intervención

Se observa que cada participante muestra un comportamiento diferente de acuerdo con el total de sus intervenciones que guarda relación con su rol en la partida (ver §2.1. del capítulo 6), tendencia que se mantiene igual para el sistema de juego. Por ejemplo, el hablante B se aproxima mucho a las intervenciones independientes, mientras que D es más reactivo. Por su parte, A y C se aproximan a las intervenciones iniciativas y reactivo-iniciativas, dos de los hablantes que más protagonismo copaban en las grabaciones del

videojuego. En cuanto a la máquina (SJ), sus intervenciones se mantienen próximas a las independientes, pero también a las iniciativas y a las reactivas-iniciativas en la dimensión vertical del gráfico.

En conclusión, a pesar de las diferencias existentes entre todos los participantes, los datos no indican que estas sean suficientes para excluir o considerar de forma distinta a ninguno de ellos, ni siquiera al SJ. Es decir, el comportamiento de los mensajes de la máquina sigue la tendencia natural de la del resto de participantes y sus intervenciones forman parte de la interacción. De hecho, su contribución no presenta diferencias estadísticas significativas con las del resto de hablantes:

Participante	T-student
A	0,680
B	0,660
C	0,194
D	0,426
S	0,545

Tabla 79. Resultados del contraste mediante T-student de los tipos de intervención del sistema de juego (SJ) con las de cada participante

A pesar de que los resultados indican que, efectivamente, el SJ contribuye a la construcción de los diálogos, deben destacarse las diferencias que presenta respecto al resto de participantes humanos. Estas se producen, principalmente, a causa de la naturaleza de su programación, dado que sus mensajes solo pueden reaccionar a las acciones que ocurren durante el juego, no a lo que dicen los usuarios. Sin embargo, esta limitación no impide que sus intervenciones inicien nuevos diálogos o se mezclen con los de los hablantes:

(151) V-x – 29:09

- D: oy oy oy
- Enemigo_acciones:**mata a un enemigo**
- SJ: Aniquilados**
- S: [ala]
- A: [si el] que mejor va soy yo / y no duro nada
- D: (RISAS)

(152) V-II – 12:53

- C: [me la]
- S: [mierda]
- C: he jugado ahí contra el Darius / es que cuando tiene la pasiva se vuelve mm
- Enemigo_acciones:**mata a un aliado**
- SJ: ha muerto un aliado**
- C: yoo
- S: buaa / adiós
- B: adiós
- S: adiós / pero ¿qué t'ha pasao?

En este punto, por lo tanto, cabe detenerse en los mensajes de la máquina y estudiar qué clase de contenido los construye para determinar cuáles son más relevantes para los jugadores (H4). Como se ha explicado anteriormente, existen tres tipos de información que transmite la máquina: muertes (de jugadores [MJ] o de monstruos [MM]), destrucciones de estructuras (D) y conexiones de los usuarios (C), además de los mensajes programados por tiempo (P). Con ello, se pueden diferenciar los distintos tipos de enunciados y observar cuáles son más propensos a introducirse en los diálogos. Para ello, se ha tomado la distinción entre intervenciones *turno* (T) y *no turno* (NT) del grupo Val.Es.Co. (2003 y 2014; Pons, 2022; ver apartado §4 del capítulo 5):

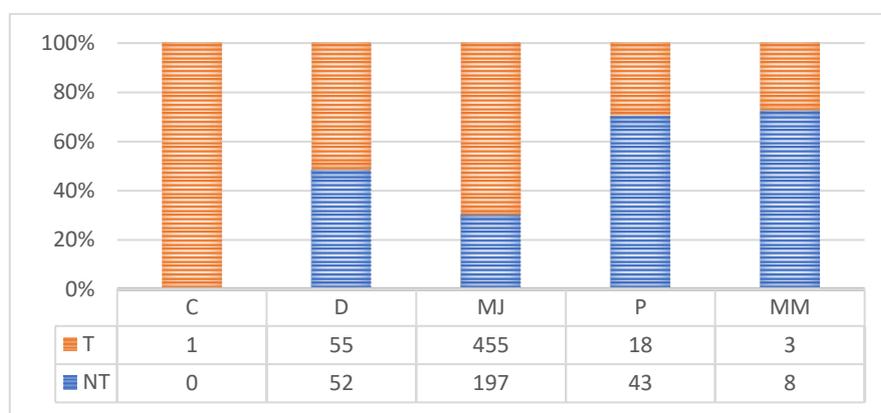


Gráfico 24. Porcentaje de turnos y no turnos de la máquina clasificados por tipos de contenido

Valor de χ^2	55,303
Valor de P	<0.0001

Tabla 80. Resultados del contraste del tipo de contenido de las intervenciones con su clasificación como turno o no turno mediante χ^2

Los datos recopilados sobre los tipos de mensajes del sistema de juego son representativos de la población general, ya que su distribución está avalada por el valor p (<0.0001) de la χ^2 . La observación de estos valores debe partir de la base de que el mayor número de mensajes de la máquina se refieren a la muerte de jugadores (MJ). Los datos, en primer lugar, muestran que este tipo de enunciados son los que suelen generar en mayor medida respuesta en los usuarios, debido probablemente a que afectan directamente al estado de los personajes que controlan. Si bien no es el objetivo central del juego, el asesinato de los enemigos o compañeros de equipo es clave para conseguir la victoria, puesto que dan experiencia y bonificaciones al autor de esas muertes que puede resultar determinante para ganar una partida:

(153) V-x – 23:51

Enemigo_acciones:**mata a un aliado**
SJ: **te han matado**
C: loco→
D: (RISAS)
C: Jayce / seis cero

(154) V-viii – 19:46

Enemigos_acciones:**mata a un aliado**
SJ: **se acabó**
D: eh y mira que te he curado ¿eh?↑
C: ya ya pero la hostia que me ha metido ha sido bonita→

Del mismo modo, aunque solo ocurrió una vez en las grabaciones recogidas de la tesis, los mensajes referidos a las conexiones de los usuarios (C) son siempre relevantes comunicativamente hablando: la pérdida de un miembro del equipo durante un tiempo indeterminado puede suponer una grave desventaja. Por esta razón, la desconexión y la reentrada de un jugador será siempre comentada, como se observa en (155).

(155) V-viii – 6:39

SJ: **un invocador se ha reconectado**
D: ¿quién ha dejado la partida?↓
C: Mar[ta]
D: [¿equis?]
S: yo // pero ya no
D: <cantando>y volvió otra vez aquí</cantando>

El siguiente tipo de contenido que también tiene un porcentaje elevado de intervenciones turno es la *destrucción de estructuras* (D). Aunque es cierto que para lograr la victoria es necesario destruir las torres enemigas hasta llegar a su nexo, no resulta una información tan relevante debido a que, a excepción de la primera, estas no dan grandes bonificaciones a los equipos. De hecho, hasta llegar a las que guardan la base, muchas de estas torretas son prescindibles y los jugadores no le dan importancia (156 y 157). Por este motivo, más o menos la mitad de estos mensajes no suele generar respuesta en los jugadores.

(156) V-ii – 29:22

SJ_acciones:**los minions derriban la torre de mid y bot**
A: Vel tira la torre de top
Enemigos_acciones:**destruye una torreta**
SJ: **vuestra torreta ha sido destruida**
A: y la de bot↓
S: bua / qué mal

(157) V-VIII – 23:47

D: a ver es quee→ madre mía

Enemigo_acciones:**destruye una torreta**

SJ: vuestra torreta ha sido destruida

C: [tienen el equipazo]

D: [Seeth] sí- hostias tienen lo más tocho Mordekaisher Seth Yashuo Lux↓

Enemigo_acciones:**destruye un inhibidor**

SJ: vuestro inhibidor ha sido destruido

S: yaa

C: joder

A: sí y nuestraa- nuestraa a- nuestraa Ahri le falta una mano o algo↓

Por último, tanto los mensajes programados por tiempo (P) como los referidos a las muertes de los monstruos (MM) no suelen provocar la reacción de los hablantes. Por un lado, los primeros son conocidos por cualquier usuario con un mínimo de experiencia y no aportan ningún dato relevante para el desarrollo de la partida, por lo que los interlocutores siguen su actividad o discurso sin reaccionar (158). Por otro, las intervenciones del sistema de juego MM no suelen tampoco generar respuesta debido a, probablemente, una cuestión técnica de la programación del juego: esto solo se indica mediante un rugido y un mensaje en el chat, de manera que solo los jugadores que estén involucrados o atentos se percatarán de esta información, como se observa en los fragmentos (159) y (160):

(158) V-v – 13:03

A: empieza con la Q

SJ: treinta se[gundos para súbditos]

D: [sí tranquilo guía Garmin está todo] controlado↓

A: [claro]

D: [(RISAS)] (RISAS)

A: ya- ya confío un poco más

(159) V-v -27:28

C: por eso ganaremos ¿eh? no os penséis vosotros quee→

D: noo→ porque voy jungla tío que no te enteras↑

Enemigo_acciones:**mata un dragón**

SJ: rugido

(7")

B_acciones:**pelea con un enemigo**

D: ¡eeh!

B: eh que le he metió un slow↑

(160) V-vi -22:19

Enemigo_acciones:**mata a un dragón**

SJ: rugido

S: aah / se han hecho el dragón↓

C: Lee tenía el smithe es quee→

A la vista de los resultados anteriores es posible señalar al sistema de juego como una clase de participante reactivo-iniciativo (*continuator*) que se introduce en la interacción de los hablantes humanos, aunque con una característica que debe tenerse en cuenta: sus enunciados solo se producen cuando ocurren determinados sucesos o transcurre un tiempo específico. Es decir, bajo la distinción de intervenciones *turno* y *no turno* (Val.Es.Co. 2014) que se emplea en esta investigación, sus mensajes reciben el reconocimiento de los jugadores y forman parte de la comunicación entre ellos; especialmente aquellos que informen del estado directo de los jugadores:

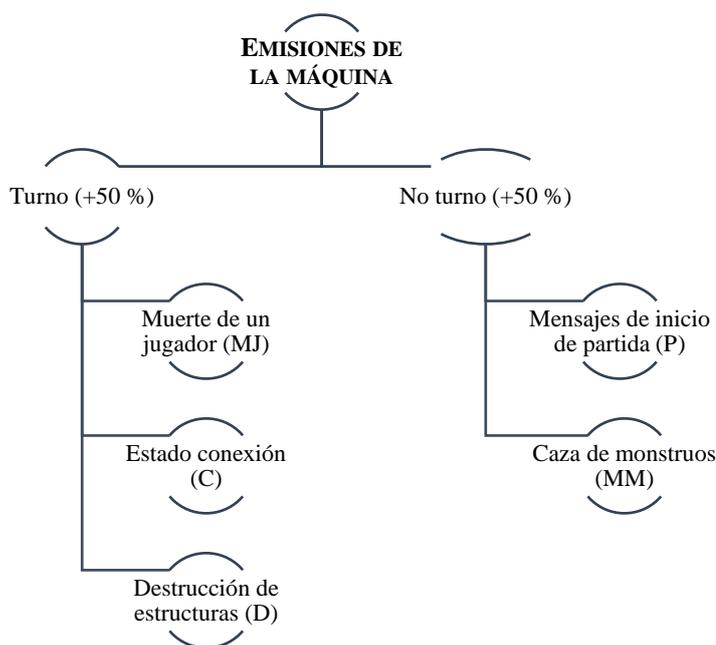


Imagen 89. Esquema de tipos de contenido que generan turno.

En definitiva, la interacción de los MOBA se construye de manera multilateral en la que los participantes necesitan la información que transmite el propio juego para desarrollar estrategias efectivas. El hecho de controlar el mayor número de variables de una partida da una ventaja para ganar, de modo que los mensajes de la máquina, especialmente en las circunstancias en las que los usuarios no son testigos, son útiles y necesarias.

La selección, por tanto, de las intervenciones de la máquina como *turno* parece regirse por la máxima de relación que postuló Grice (1975), ya que cualquiera de los sucesos en los que los mensajes cobran sentido forman parte de las mecánicas más importantes del juego y, por ello, cumplen con la expectativa de que su contribución sea «appropriate to immediate needs at each stage of the transaction» (ibid.: 47). De hecho, los enunciados que suelen recibir un mayor número de reacciones son los referidos a los

propios jugadores, es decir, aquellos sucesos que afectan directamente a los avatares que controlan y que pueden limitar o amplificar sus acciones.

Otra consecuencia que se desprende es que se ha generado una vinculación entre dos mundos en un nivel mucho más profundo que el mero uso transaccional de las plataformas digitales. Cuando un usuario accede a ellas, no solo hace uso de estas, sino que se ve influenciado por estas. En la toma de turno, por lo tanto, tiene la palabra un nuevo integrante que, aunque posea unas características distintas a las de un hablante tradicional, es capaz de formar parte del esquema interactivo del discurso.

En conclusión, a pesar de que el SJ no tiene la misma capacidad de reacción y/o creación que las de una persona (que es, en definitiva, totalmente impredecible), los resultados parecen apuntar a que la conceptualización que las personas poseen respecto a la máquina está cambiando (Fischer, 2010) hacia una aceptación, en última instancia, de que en la comunicación existe un nuevo participante distinto a los conocidos hasta la fecha, de manera que en los análisis interactivos debe tenerse en cuenta su presencia y enunciados.

4. El contenido de las intervenciones en los MOBA

Hasta este momento, en el capítulo se ha estudiado la comunicación del videojuego a partir del análisis de la interacción. Para ello, se han clasificado las intervenciones de acuerdo con su papel reactivo o iniciativo desde una perspectiva estructural; es decir, cómo se relacionan unas con otras para formar los diálogos de esta clase de discurso. Con ello, se ha estudiado de manera estructural qué forma toman los rasgos de la situación discursiva desde una perspectiva estructural, pero no se ha incidido en cómo pueden influenciar en el contenido de los enunciados.

En este apartado, por tanto, se estudiarán dos aspectos vinculados al contenido que completen la definición de este género discursivo: por un lado, se estudiará el léxico especializado empleado y se trazará una división entre aquellos elementos propios de los *MOBA* y los comunes a todos los videojuegos. Por otro, se analizará la identificación de los usuarios con los avatares y el discurso digital en el que los controlan a través del uso de la deixis.

Uno de los factores que puede distinguir a un discurso de otro es el grado de especialización que presenta, es decir, el nivel de conocimiento necesario para interactuar dentro de sus fronteras (Cabré, Llorente y Estopà 1996; Calvi, 2010). Esta necesidad de un vocabulario específico suele asociarse al hecho de que se trata de discursos con una finalidad que va más allá de la propia comunicación, es decir, son discursos transaccionales. Una de las formas en las que se puede observar este rasgo con el mayor o menor uso de términos (Cabré, Llorente y Estopà 1996; Cabré, 2005), una propiedad que, además, suele abordarse en el estudio de la comunicación de los videojuegos (Torres, 2013; Ariza, 2015; Ruiz, 2017; Tejada, 2019; Ulfe y Sec, 2021).

Esto se debe a que los videojuegos, a caballo entre los deportes y el ocio, siempre llevan inherente la intención de ganar de sus participantes, lo que los convierte en un contexto con tintes transaccionales. Por esta razón, estos han sido un terreno fértil para la creación de nuevos vocabularios que representaran las nuevas realidades que en ellos se han generado y que pueden resultar desconocidas para personas que no los conozcan o usuarios poco experimentados:

(161) V-v – 21:05

C: si tienes ulti no pasa nada ay pues os [lo hacéis vosotros que-] que no quiero perder farm↓

(162) V-x – 17:34

A: [ya] pero estará tanqueando el Amumu↓

(163) V-II – 10:47

C: espérate al ganqueo a que yo tenga la w↓

El segundo aspecto que se va a abordar tiene que ver con la situación física que presenta el contexto de un videojuego en línea. Se trata de un discurso que no se da cara a cara, pero que, sin embargo, sí recrea un espacio común que comparten los jugadores, aunque sea virtual. Esto puede tener consecuencias en la representación del *yo* textual en los enunciados (Goodwin, 2006; Newon, 2011), puesto que es una muestra de dónde toma las coordenadas espaciotemporales cada participante y de en qué lugar se sitúa respecto a la enunciación (Ducrot, 1982 y 1984; Nølke, 2005; Anscombe, 2008 y Carranza, 2015: 65); además de mostrar la representación mental de los jugadores respecto a la comunicación durante la partida.

Una muestra representativa de la disociación de coordenadas en la conversación coloquial, por ejemplo, se encuentra en el *discurso directo* (Benavent, 2015), donde el *yo* gramatical no hace referencia directa a la persona responsable de la emisión, sino al *personaje* que está representando (Ducrot, 1983; Anscombe, 2009)

(164) C-03 – 05:04

D: Marta una cosita / ¿puedo hacer un comentario sobre vuestro baño?↑ / [que] me ha hecho mucha gracia↑

S: [je']

D: digo *hostia* / *uau* / *detrás de la puerta*↑ *tienen un huevo de papel* digo *ua* y enseguida hago así y digo↓ *no tienen papel*

Este desdoblamiento identitario cobra una forma distinta en los videojuegos: los usuarios, antes de empezar una partida, escogen a un personaje que hará las veces de su avatar en el universo digital. A través de este pueden moverse e interactuar, si bien es cierto que dentro de los límites que la programación de cada juego estipule. De acuerdo con esta circunstancia, se produce un fenómeno en el que los elementos deícticos no siempre hacen referencia al hablante como persona que habla, ni tampoco a otro *yo* del que esté reproduciendo sus palabras, sino al *yo* como personaje del videojuego:

(165) V-II – 32:14

C: es[tán jugan]do muy bien todos la verdad

B: [no has vist-] / me ha visto saltar y ha aparecido como un loco↓

(166) V-X – 12:36

C: vete- vete a base↑ / ¿eres seis ya? no↓ / te haces los ficus y con los ficus subirás al seis↓ / yy nada en ese momento empiezas a- estar mirando las líneas↑ / y al que tenga poca vida↑ / ulti y gankeas

La muerte del *yo* que se menciona en el primer ejemplo no hace referencia a la persona humana, sino al personaje que controla. Del mismo modo, en el segundo, cuando C habla de los objetos y movimientos que tiene que realizar D (166), no se está pidiendo que sea la persona física la que ejecute estas acciones, sino que las realice mediante el *campeón* que controla. La deixis, por lo tanto, resulta un elemento interesante para ser analizado y estudiado dentro del discurso producido en un videojuego, ya que su uso es distinto de acuerdo con la situación que plantea este tipo de discurso.

En resumen, en los siguientes epígrafes se completará la descripción de la comunicación en este videojuego y de las formas que toman dos de los rasgos que presenta su situación discursiva: por una parte, la transaccionalidad ligada al grado de especialización del vocabulario empleado (§4.1.) y, por otro, la presencia cara a cara virtual de los participantes a partir del uso de la deixis espacial, temporal y personal (§4.2.).

4.1. TERMINOLOGÍA

Los videojuegos son un tipo de contexto que impone unas mecánicas que sus usuarios deben aprender para jugar. Parte de estas dinámicas se encapsula en términos que, de manera utópica, las identifiquen de manera unívoca (Cabré, 2002; 2005a; 2005b; Wüster, 2010). Por esta razón, los jugadores con cierta experiencia se comunican empleando palabras que son específicas de cada universo digital, ya que estos condensan información que puede transmitirse de manera más rápida. Algunos, incluso, no son compartidos por todo el ámbito, sino que se crean de manera específica para cada tipo de juego, como sucede con algunas palabras especializadas relativas a los MOBA:

(167) V-II – 3:31

D: no no no no no ↓ / Kata y Lux bot ↓

(168) V-X – 16:18

A: si es que no sé por qué me empeño en jugar otras líneas si soy top laner ↓

(169) V-V – 28:04

C: eeh hombre si me das / si me das el blue me lo quedo hombre [que] ↓

El primer término (167) hace referencia a una ubicación específica del mapa de juego del *League of Legends* (2009), el carril inferior. Por su parte, en (168) hace referencia a un jugador que desempeña sus funciones en el carril superior, también propio de este videojuego. El último elemento especializado (169) hace referencia a un monstruo que da una bonificación que solo existe en estas partidas.

Este apartado, por tanto, analiza el grado de especialización de este discurso de acuerdo con el uso que se haga del léxico. Este propósito guarda relación con dos de las hipótesis sobre la descripción de este discurso: por un lado, (H5) el videojuego es un discurso de especialidad que presenta un uso frecuente de términos y, por otro, (H6) a medida que un jugador tiene más experiencia en el juego, mayor uso hace de los términos. Para comprobarlas se va a estudiar, primero, el uso general del léxico: se va a mostrar el recuento de la media de términos que suelen componer las intervenciones por medio de un *gráfico de barras* que compare los valores de cada partida grabada y uno *circular* que compare de manera general su uso en los dos modos de juego: el ARAM y el MOBA.

Por su parte, para comprobar (H6) se observará el uso que cada hablante hace de esta terminología para establecer si existe relación entre alguna de sus características y el mayor o menor empleo de este. Estos datos se van a mostrar con una tabla que compare la media de uso que hace cada uno por partida para, posteriormente, comprobar el nivel de correlación que existe entre este parámetro y la mayor o menor experiencia de los usuarios mediante una *Phi de Pearson*.

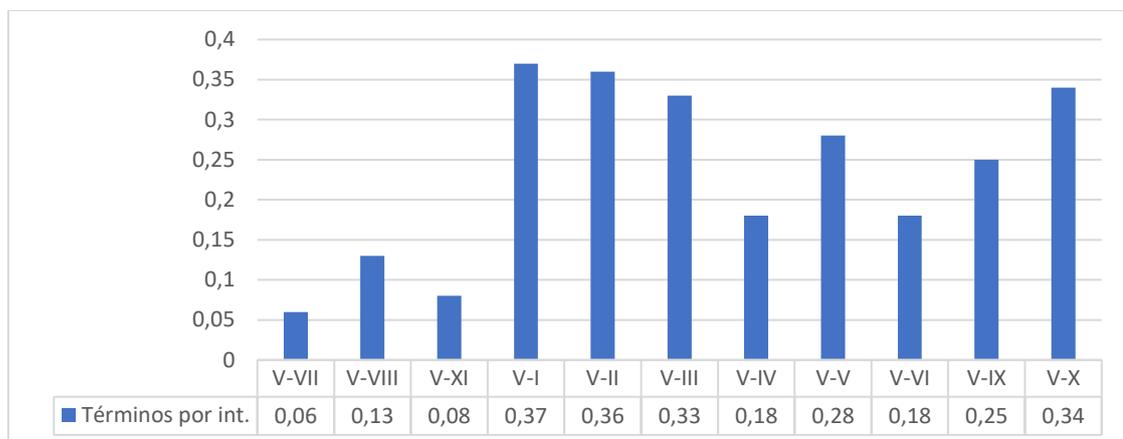


Gráfico 25. Términos por intervención

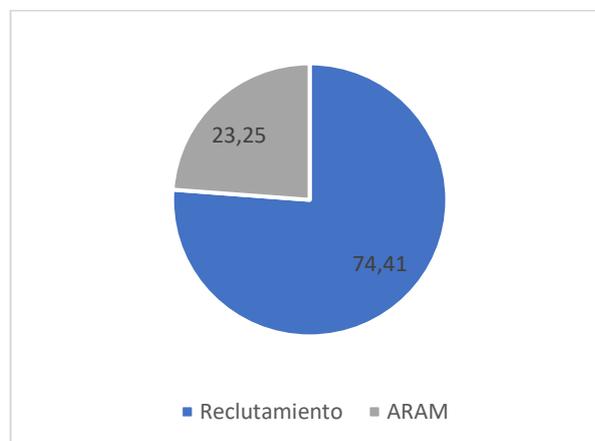


Gráfico 26. Porcentaje de términos en cada modo de juego

Capítulo 7. La definición del género discursivo de los videojuegos cooperativos

La comunicación, en este entorno digital se carga de una serie de palabras que no forman parte del léxico común. El gráfico 25 se puede observar que su presencia es tan elevada que puede encontrarse al menos un término cada 4 intervenciones en las partidas del modo *reclutamiento*. Por el contrario, su presencia es significativamente menor en las *ARAM*, como muestra el gráfico 26, un hecho provocado probablemente porque se trata de un tipo de juego que no requiere de una comunicación tan específica y coordinada entre los miembros de un equipo (ver §3.3. del capítulo 4 y §2. del epígrafe anterior).

Este nivel de especialización llega a ser tan elevado que no todos los jugadores conocen el vocabulario en su totalidad, incluso con cierto recorrido de partidas. Por esta razón, existe cierta correlación entre el uso de términos especializados y la mayor experiencia en el juego:

Participantes	Experiencia	Términos por partida
A	4	34,71428571
B	3	25,28571429
C	5	52,72727273
D	4	22
S	1	8,4

Tabla 81. Relación de experiencia de juego y términos por partida empleados por cada participante

Matriz de correlaciones		Valor-p (Pearson)
Variables	Términos por partida	
Experiencia	0.883	0.047

Tabla 82. Relación términos por partida y experiencia de juego mediante Phi de Pearson

Los datos de la tabla 82 muestran que C y A son los dos jugadores que más uso hacen del léxico especializado por partida. Estos dos se caracterizan por ser de los usuarios con mayor experiencia en las partidas. Además, si se procesan estos valores mediante una *Phi de Pearson* se comprueba que existe una relación positiva (0.883) avalada por los datos ($p=0.047$) entre la cantidad de vocabulario especializado que un usuario emplea y su mayor tiempo y experiencia en el juego.

Este dato corrobora que la comunicación en el videojuego tiene cierto grado de especialización, aunque su uso dependerá de las características del usuario y, en ocasiones, de la situación. De hecho, los usuarios con mayor experiencia, además de emplear términos, se encontrarán en dos tipos de situaciones en relación con sus compañeros: 1) bien explicando léxico a los usuarios novatos (170) 2) bien infiriendo el significado de aquellos elementos que no conocen (171):

(170) V-VI – 3:31

D: me voy a hacer main Soraka OTP top↓ / (RISAS)

C: main Soraka OTP es que OTP es más que main→

S: a tope

C: OT- OTP es one trick point es una persona que se ha especializado [solo↑] / [en un pers]onaje↓

(171) V-VI – 4:09

C: y todavía no he averiguado qué significaba lo dee→ lo de la silence / que no lo pillo↑

D: [(())]

S: [el silence]

C: hay un momento donde la- dondee→ hasta en el competitivo sale dondee se van a- aa farmear↑ que es un momento dee→ / creo que las silence son el momento donde no haay- no hay objetivos↓

A medida que un usuario juega más y más partidas, su conocimiento del juego aumenta y se vuelve cada vez más experto en el tema. Este léxico llega a calar tanto en los jugadores que, incluso, llega a introducirse en sus conversaciones cotidianas; de forma que aquellos que son novatos o hablantes que no conocen el videojuego pueden llegar a no comprender o acceder a determinados diálogos. No obstante, el desconocimiento del vocabulario (y, en consecuencia, de algunos elementos del juego) puede provocar situaciones de desventaja:

(172) C-03 – 00:57

D: [es que no-] / *es que no tien[es el] wanchifly cargao*

B: (RISAS)

C: ¿*entonces qué runas te has puesto?*↑

D: yo qué séé↑

C: las que te decía la página↓

D: sí

C: ni te las has leído↓

D: (RISAS) yo pa' qué (RISAS)

C: pues si no lees no mejoras↑

En (172) se recrea lo que ha ocurrido en la grabación (V-X): el hablante C le había explicado a D que realizara una acción mediante el uso de un término especializado. Esta, como lo desconocía, no le ha hecho caso; razón, en parte, por la que el equipo ha perdido la partida. Entonces, en el fragmento C le pide explicaciones a D por su comportamiento y esta se defiende aludiendo a que desconoce la palabra que ha empleado.

En conclusión, los videojuegos y, en concreto, el género MOBA han alcanzado un nivel de complejidad y complicación que ha hecho necesario la creación de un vocabulario específico, capaz de dar nombre a las distintas realidades que se dan de manera específica en sus fronteras. De esta manera, los videojuegos pueden clasificarse

como un tipo de discurso especializado (H5), aunque se inscriba dentro de un contexto no formal como es que los interlocutores estén jugando, en el que el uso de este vocabulario será mayor cuanto mayor experiencia tenga el participante en el juego (H6).

4.2. DEIXIS

Un tipo de palabras que está vinculado directamente con el contexto es la clase de los deícticos, ya que estos necesitan ubicarse en unas coordenadas espaciales, temporales y personales para saturarse de significado completo. Se trata de elementos que dan una pista del lugar donde se sitúa la perspectiva desde la que construye los enunciados un hablante. Por esta razón, pueden emplearse para analizar qué grado de identificación tiene cada participante con su avatar, como se pretende hacer en el presente apartado.

Los enunciados de los jugadores se sitúan entre dos coordenadas discursivas: por un lado, aquellas que representan el mundo real y a las personas físicas delante de la pantalla y, por otro, aquellas que representan el espacio de juego y los personajes que los jugadores controlan. Esta situación guarda cierta relación con los discursos reportados de una conversación tradicional, ya que en ellos el hablante no coincide exactamente con las características que representa el sujeto lingüístico ni el representado: recrea voces pasadas que, además, no siempre coincidirán con su persona (Ducrot, 1983; Nølke, 2005; Anscombe, 2009; Benavent, 2015).

No obstante, la diferencia reside en que, mientras que en el discurso directo el desplazamiento de los enunciadores se produce por cuestiones temporales (cuentan hechos pasados, hipotéticos o historias inventadas); en los videojuegos se produce por razones espaciales: el mismo sujeto se sitúa, a la vez, en dos espacios y sufre, de manera empírica, un desdoblamiento.

(173) V-I - 12:20

C_ acciones: **se desplaza a la línea de D**

C: estoy ahí eh // ale va ves-te'n ves-te'n¹¹⁸

D: (CARRASPEO) ese ese¹¹⁹ / (CARRASPEO) ah no / está aquí↓

(174) V-I - 30:55

C: pero→ vas con ochenta y cuatro de farm al minuto veintiuno↓

A: mm lo he dicho en farm me está humillando ella↓

S: y no pue[de ser]

C: [comprendo no (())]

¹¹⁸ En valenciano: «venga va, vete vete».

¹¹⁹ Expresión usada para advertir que un enemigo no está en el campo de visión del jugador.

En el primer ejemplo se observa que el uso del deíctico *aquí* no tiene en cuenta las coordenadas reales, sino que hace referencia a los espacios del mapa digital del juego. Por lo tanto, de manera literal, existe un sujeto empírico que guarda relación con la representación del sujeto que se realiza en el discurso, pero que se debe combinar con la información del personaje que controla; que es el que experimenta y sufre las consecuencias de los enunciados por formar parte, precisamente, de la imagen del espacio que se describe. En otras palabras, el uso de *aquí* en la emisión de D no hace referencia a su escritorio o a su habitación, sino a una localización dentro de la partida. Del mismo modo, cuando en el ejemplo 174 se hace referencia al tiempo que ha transcurrido, no se tiene en cuenta la temporalidad *real* (no se emplea la hora general), sino que se tiene en cuenta solo el tiempo del juego, que crea un espacio temporal delimitado por el inicio y final de cada partida desde el que los usuarios conciben todos los sucesos hasta que termina.

Como consecuencia de esta característica, por lo tanto, se va a estudiar el uso que se hace de los deícticos en el videojuego. Con este fin, se va a comprobar la última hipótesis sobre la descripción del discurso de los *MOBA* (H7) en la que se defiende que existe un desplazamiento deíctico en los enunciados de los jugadores provocado por la *proxemia digital*. Para ello, se va a exponer mediante un *gráfico de barras* la clasificación de los deícticos empleados en cada una de las fases del juego (ver §3.2. del capítulo 4) que compare su uso en cada situación de la partida y, posteriormente, se procesarán estos datos mediante una χ^2 que compruebe tanto su validez como qué tipo de deícticos, desplazados o no, son más representativos de este género.

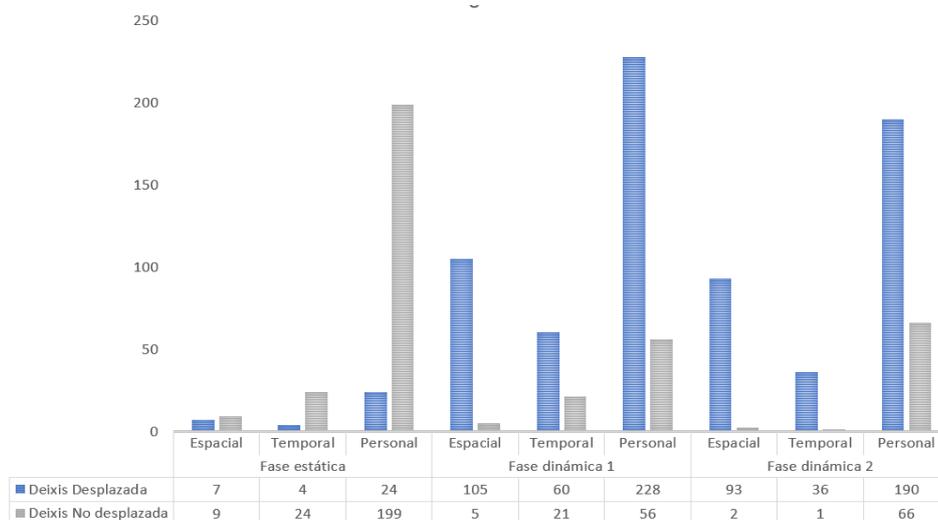


Gráfico 27. Deícticos no desplazados y desplazados clasificados por fases de juego

Chi-cuadrado	93,332
--------------	---------------

Capítulo 7. La definición del género discursivo de los videojuegos cooperativos

(Valor observado)	
valor-p	<0,0001

Tabla 83. Resultados del contraste entre deícticos desplazados y no mediante χ^2

El gráfico 27 muestra que en las fases dinámicas del juego, es decir, durante el transcurso de una partida en el que los jugadores toman el control de su avatar, es el momento en el que se produce con mayor frecuencia este fenómeno. De hecho, su uso es mucho mayor que la deixis con referencia real. Por su parte, en las pantallas estáticas (la selección de los personajes o las pantallas de carga) se mantiene aún la separación de las identidades entre el usuario y su avatar. Esta distribución de los datos viene avalada por el resultado de su contraste mediante una χ^2 , cuyo valor p inferior a 0,05 indica que sus valores son representativos de la población. Además, si se observan los *residuos* de esta prueba:

Tipo de deíctico	Desplazado	No desplazado
Demostrativos	-0.3232	0.4499
Espacial	4.9065	-6.8293
Temporal	0.3775	-0.5254
Personal	-2.7299	3.7997

Tabla 84. Residuos del contraste de los deícticos desplazados y no mediante χ^2

Uno de los valores que resulta más significativo es la deixis desplazada referida al espacio de juego (4.9065). Esto se debe a que los enunciados de los jugadores parten de una doble perspectiva visual: lo que ven en la realidad y lo que les muestra sus pantallas. Mientras la partida está en curso, la mayor parte de la atención de estos se la va a llevar los sucesos y acciones que ocurran en el universo digital y que experimentan a través de su avatar; razón por la que su perspectiva espacial pueda verse modificada:

(175) V-II – 10:34

S: me voy yoo a la línea↓

C: no no no qué[date] aquí conmigo↓

(176) V-X – 20:40

C: ¿aquí hay un ward?

(177) V-V – 30:01

B: [ale vámonos de aquí]

Mientras que en el primer fragmento el jugador está refiriéndose al espacio que él ocupa (el escritorio frente al que está sentado), en el segundo y el tercero el deíctico *aquí* está refiriéndose al *carril* en el que se encuentra su avatar, es decir, a la ubicación del mapa digital de la partida. Las coordenadas que toma, entonces, para construir el discurso no están en la realidad que habita la persona, sino dentro del videojuego.

Otro dato relevante que muestran los residuos es que la deixis personal es la que menos suele desplazarse (3.7997). Esto sucede porque, a pesar de exista cierta carga identificativa entre el personaje y el usuario, los enunciados no siempre se conciben con una identificación uno a uno, sino como una posesión del avatar. No obstante, será frecuente encontrar a los hablantes empleando la primera persona del singular tanto para referirse a su *yo real* como al personaje que controlan:

(178) V-IV – 16:38

D: a ver qué se buildea esta↑

(179) V-II – 6:14

B: seré imbécil pensando↑ ¿y si pillo a Twitch?↑ claro lo han baneado seré imbécil [(RISAS)]

(180) V-VIII – 19:02

C: me he cargado a una desde fuera↑ no sé cómo o sea estando dentro de la ulti de este me he cargado a alguien↑ / [y] el Morde no me ha matado↓

(181) V-VI – 27:05

D: °(que me ha matado)°

En los ejemplos 178 y 179, los participantes hablan de sus personajes en tercera persona («a ver qué se buildea esta») o utilizan un verbo de posesión («y si pillo a Twitch») para señalar qué personaje seleccionan. Esto suele suceder, especialmente, en las pantallas estáticas previas a la partida como la búsqueda de un enfrentamiento o la selección de los personajes. En los otros dos fragmentos, por el contrario, la identificación parece total dado que se refieren a las acciones y muertes de los personajes como si fueran las suyas propias.

En resumen, a partir del análisis anterior se puede comprobar que la introducción de los interlocutores en mundos virtuales con ubicaciones propias provoca que la deixis empleada en los enunciados no siempre tome como punto de partida al sujeto responsable de la enunciación. Como se comentó en el capítulo 3 respecto a la polifonía de voces (§3.2.2.), se genera un desplazamiento déictico en el que el *yo* puede hacer referencia tanto al enunciador como al personaje que controla.

Como se ha explicado en §4.2. del capítulo 2, este desdoblamiento identitario se produce también en discursos como la conversación mediante el uso del discurso reportado, pero este se produce por razones distintas: por un lado, el estilo directo es un desplazamiento temporal de la enunciación que ubica a los interlocutores en otro tiempo (y, en consecuencia, en otro espacio) (Ducrot, 1982; 1983; Anscombe, 2008 y 2009;

Benavent, 2015; Estévez-Rionegro, 2016). En contraposición a esto, en el videojuego ese uso de las referencias deícticas viene motivado por razones espaciales, ya que los jugadores se *mueven* por otra ubicación distinta a la real, hecho que provoca que el *yo*, el *aquí* y el *ahora* pueda tomar al mundo virtual como referencia de manera simultánea al real; es decir, se toma en cuenta una *proxemia digital*, dado que los interlocutores existen al mismo tiempo en dos coordenadas distintas:

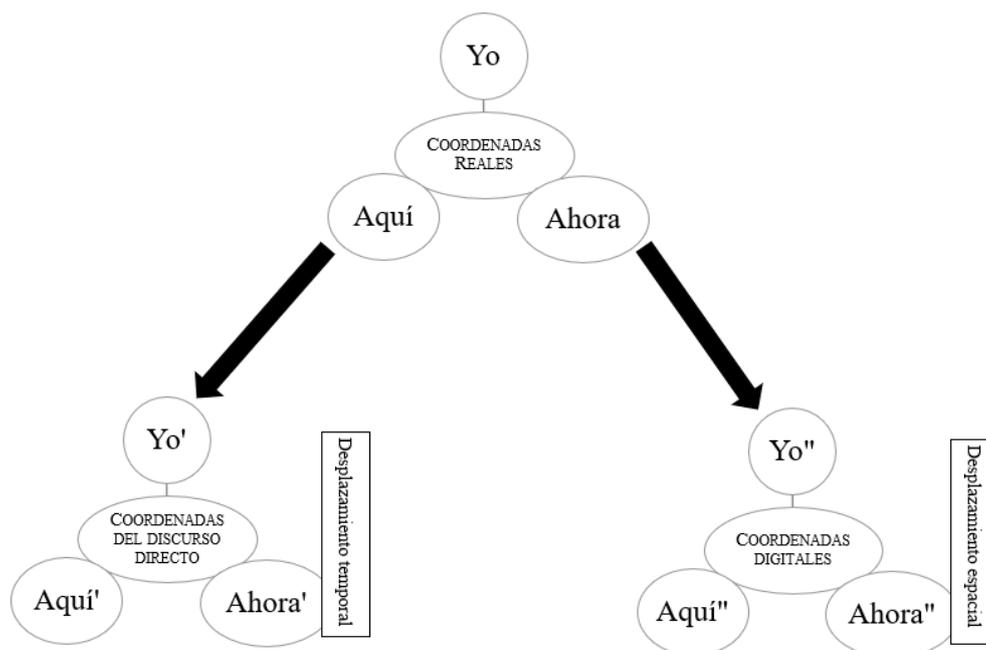


Imagen 90. Esquema de desplazamiento deíctico en entornos virtuales con avatares

En conclusión, cuando un hablante se sitúa dentro de las fronteras de un videojuego puede asumir diversas voces. Sus enunciados, por tanto, pueden crearse desde tres perspectivas diferentes: 1) el *yo* real responsable de la enunciación (o su recreación mental), 2) la voz reproducida en un fragmento de estilo directo sea él mismo u otra persona; y 3) el avatar o personaje que controla en el mapa virtual de juego.

5. Recapitulación: la descripción del discurso de los videojuegos

MOBA

La comparativa del discurso de los MOBA con la conversación y el posterior análisis específico ha demostrado que se trata de un género discursivo que posee identidad propia. La organización de los participantes, su interacción e, incluso, el contenido de sus intervenciones muestra diferencias suficientes para definir su comunicación de manera individual y poner de relieve los rasgos que la acercan o la alejan de otros discursos dialógicos.

El estudio se ha basado, fundamentalmente, en 4 características que atienden tanto a la estructura del discurso como al contenido: por un lado, la interacción individual y la grupal; y, por otro, el contenido léxico y el contenido referencial. En primer lugar, se va a retomar la comparación que se ha realizado con la conversación en el capítulo anterior, basada en los dos primeros rasgos decir que permitía establecer su definición a partir de características físicas reconocibles.

Género discursivo	Conversación	Videojuego MOBA
Interacción individual	Comportamiento más uniforme de los participantes	Papeles más diferenciados de acuerdo con su rol en el equipo.
Interacción grupal	Continuada, con turnos y secuencias interactivas extensas (+rastrillos, +cremalleras)	Fragmentada, con interacciones breves (+picos, +cremalleras breves); dirigida por los sucesos de la partida.

Tabla 85. Resumen comparación conversación y videojuegos MOBA

La interacción en la conversación y el videojuego presenta rasgos diferentes que indican que se trata de dos tipos de discursos distintos, al menos desde una perspectiva estructural. Por una parte, los hablantes cambian su comportamiento de acuerdo con el contexto en el que se encuentren, especialmente en los papeles de *iniciadores*. Asimismo, su forma de actuación es más uniforme en el primer tipo de grabaciones, ya que en ella las características sociolingüísticas y los rasgos propios de cada uno se nivelan (Val.Es.Co., 1995; 2010); mientras que en el MOBA sus actuaciones son más diferenciadas debido a la influencia de otros elementos que no existen en la conversación, como el papel que desempeñan en el equipo.

En cuanto a la interacción grupal, la conversación es un discurso caracterizado por la continuación temática que lleva a los participantes a interactuar en diálogos más extensos donde predominan la secuencialidad interactiva y los relatos conversacionales (Espinosa-Guerri, en prensa); representadas estas situaciones por las figuras de la

cremallera y el *rastrillo*, respectivamente. En contraposición a esto, el videojuego es un contexto donde prima el factor transaccional y la necesidad de una comunicación rápida a la par que efectiva, razón por la que los segmentos interactivos son más breves y dependientes de lo extralingüístico, es decir, suele haber un mayor número de *picos* y *cremalleras* breves iniciadas o, en menor medida, compuestas en un 77 % por acciones.

Los interlocutores cuentan con una organización específica desde el principio que los lleva a asumir posiciones concretas durante el desarrollo de una partida. Estas vienen determinadas por tres factores: la experiencia de juego, el rol en el equipo y el personaje escogido. Como consecuencia, estos se asocian a ciertos comportamientos discursivos de los participantes como el papel más iniciativo y frecuente de los *mid* o los *jungla*, la interacción continuativa del *support*, el papel más individual del *top* o los diálogos laterales generados entre los dos jugadores de la línea de bot.

Además, el tipo de patrones interactivos y su composición se mantienen de manera general independientemente del número de participantes y del modo de juego que se seleccione: diálogos breves destinados a organizar y coordinar movimientos de equipo o a comentar e informar de sucesos de la partida, mayormente. En todas estas interacciones el canal empleado por defecto es el oral, dado que su uso no interfiere la jugabilidad de los usuarios. No obstante, este se emplea de manera más equilibrada con el chat en aquellas partidas que el equipo tenga dos jugadores *preconfigurados*, es decir, cuando más de la mitad de los compañeros se han seleccionado de manera aleatoria.

Otro aspecto que resulta interesante es el uso de las señales espaciales del juego. Si bien es cierto que se prefiere la voz como se acaba de exponer, muchos enunciados con referencias o ubicaciones del mapa del MOBA se acompañan de los indicadores que ofrece el programa e, incluso, se utilizan de manera independiente. Esto se debe a dos razones fundamentalmente: por un lado, son elementos que señalan de manera concreta una ubicación y, por otro, su transmisión se hace a todo el equipo independientemente de que sean o no parte del *premade*.

Por su parte, debido a que en el videojuego el componente lúdico e interpersonal se entremezcla con el tenor transaccional de *ganar*, el vocabulario de los interlocutores se ha especializado, en parte, con el fin de tratar de ser más preciso para facilitar la comunicación con el equipo y, por lo tanto, aumentar las posibilidades de salir victoriosos del encuentro. De hecho, como se ha comentado en el apartado 4.1., su desconocimiento puede provocar situaciones de desventaja en las que un jugador más experimentado debe explicarle a otro el término en cuestión.

Por último, se ha comprobado que las referencias que se toman en el discurso pueden partir desde una perspectiva que no parte necesariamente del espacio real, sino del mundo virtual por el que se mueven mediante los personajes que controlan durante el transcurso de las partidas. Este desplazamiento deíctico, a diferencia de los discursos dialógicos *naturales* en los que los participantes recrean otras voces mediante el estilo directo (Ducrot, 1985; Anscombre, 2008; Benavent, 2015) por un trasvase temporal de la enunciación a otras coordenadas espaciotemporales (incluso personales), en la comunicación a través de los videojuegos MOBA se añade también una nueva posibilidad dado que los hablantes habitan dos espacios de manera simultánea.

A partir de todos los rasgos estudiados, resumidos en la tabla 87, se puede concluir que este tipo de discurso, representado en esta investigación por las grabaciones tomadas del *League of Legends*, se ve altamente influenciado por la tecnología que lo posibilita y media en el comportamiento de los interlocutores. Una interacción rápida, breve y fragmentada, pero motivada y ligada a la jugabilidad de la plataforma y un contenido adaptado a las necesidades y posibilidades de este tipo de mundo virtual que dan, en definitiva, una identidad propia a la comunicación de los videojuegos MOBA:

Interacción individual	-Relevancia del papel en el equipo (experiencia, posición y personaje) -Roles comunicativos: · <i>Iniciador</i> · <i>Continuador</i> · <i>Reactivo</i>
Interacción grupal	-Segmentos breves (picos o cremalleras), dependientes de los sucesos del juego (dependencia de lo extraverbal) -1 a 1 o autocomentarios (picos) - Reacciones múltiples a un suceso (abanicos)
Contenido léxico	Uso de terminología específica del videojuego
Contenido referencial	Enunciados desde tres puntos de vista: 1) <i>El yo real</i> (responsable de la enunciación) 2) <i>Yo representado</i> (<i>discurso directo</i>) 3) <i>Yo digital</i> (<i>espacio virtual</i>)

Tabla 86. Resumen características del discurso de los videojuegos MOBA

CAPÍTULO 8. CONCLUSIONES: EL DISCURSO DE LOS VIDEOJUEGOS MOBA

La investigación expuesta a lo largo de esta tesis ha abordado el estudio del discurso producido en el género de videojuegos *MOBA*. Este se ha desarrollado a través de dos objetivos que se han llevado a cabo de manera consecutiva: 1) la comparación de la interacción de esta clase de discurso con la *conversación* que estableciera un punto de partida para 2) describir de manera detallada los rasgos que definen al género discursivo de este tipo de videojuegos. Para ello ha sido necesario sentar las bases teóricas sobre las que se ha fundamentado el trabajo: en primer lugar, se han explicado las características de la *conversación* siguiendo la ordenación del grupo Val.Es.Co. y complementando su visión con la aportación de otros grupos de investigación (capítulo 2). A continuación, se han mencionado los rasgos de los *discursos mediados por ordenador* y se han expuesto diversos ejemplos que permitieran observar dónde se situaba el género objetivo de este trabajo (capítulo 3). A partir de esta información, se han explicado la historia, características y diversas configuraciones de los videojuegos para mostrar cuáles son los elementos que tienen mayor influencia en la interacción producida en sus fronteras, de manera que pudiera realizarse una propuesta de clasificación sobre los tipos de comunicación que pueden observarse en los videojuegos y, en concreto, dónde se situaba los *MOBA* (capítulo 4). Gracias a estos elementos, se ha podido plantear un marco teórico sobre el que asentar la comparación de la interacción de la *conversación* y esta clase de *videojuego* (capítulo 6) y, por último, el estudio pormenorizado de las características interactivas y de contenido de los *MOBA* (capítulo 7).

Las conclusiones que se extraen a partir de este trabajo responden a los objetivos planteados en el primer capítulo de esta tesis (cfr. §2.). Estos se habían planteado desde la perspectiva de que no existen estudios que abarquen un análisis y descripción general de la comunicación producida en los videojuegos ni se había hecho una comparativa explícita de sus características con otros géneros discursivos.

En primer lugar, se va a exponer la primera conclusión que tiene que ver con la recapitulación de los resultados de las distintas hipótesis planteadas y contrastadas a lo largo de estas páginas, como se ha pretendido resumir en el siguiente cuadro:

1.

Hipótesis macro	Hipótesis	Resultados	Conclusión macro
Los rasgos situacionales y los rasgos sociolingüísticos de la situación discursiva se difuminan por otras características propias del videojuego que tienen su correlato en su comportamiento interactivo individual (cfr. 2.1.1. del capítulo 5)	Los participantes se comportan de manera distinta en la conversación coloquial que en los MOBA	<ol style="list-style-type: none"> Los hablantes C y D intercambian sus papeles como <i>iniciadores</i> de acuerdo con el discurso en el que se encuentren S mantiene una participación más activa en la conversación como <i>continuada</i>; mientras que en el videojuego es más <i>pasiva</i> B y A mantienen su contribución de manera similar como <i>pasivo</i> y <i>continuator</i>, respectivamente 	Los rasgos que suelen definir el tipo de interacción de los participantes quedan neutralizados por otros que cobran importancia en el videojuego: <ol style="list-style-type: none"> la experiencia de juego La posición y el personaje escogido Los acontecimientos de la partida.
	Las posiciones y roles del juego suelen asociarse a tipos de comportamiento interactivos:	<ol style="list-style-type: none"> <i>Mid</i> suele llevar un papel de <i>líder</i> y de <i>iniciador</i> de diálogos Las posiciones de <i>bot</i> (<i>support</i> y <i>ADC</i>) suelen crear diálogos paralelos <i>Top</i> y <i>jungla</i> suelen ser más <i>pasivos</i>. 	
	3. La experiencia de juego influye en el comportamiento interactivo de los participantes:	<ol style="list-style-type: none"> Los jugadores con menor experiencia mantienen más interacción (por las dudas y la inseguridad) Los jugadores con mayor experiencia no suelen interactuar tanto, salvo que estén tutorizando a otro usuario. 	
La interacción grupal de los participantes presenta rasgos suficientes para distinguirse de otros géneros como la conversación (cfr. 2.1.2. y 3.2.3. del capítulo 5)	1. Los videojuegos MOBA muestran patrones interactivos diferentes a la conversación:	<ol style="list-style-type: none"> Las <i>figuras</i> que destacan en el videojuego son el <i>pico</i> y las <i>cremalleras</i> breves frente a los <i>rastrillos</i> o las <i>cremalleras</i> extensas de la conversación Hay mayor frecuencia de cambio de <i>figuras</i> en el videojuego En el videojuego existen mayores espacios de silencio que en la conversación En el videojuego hay un mayor número de diálogos iniciados por acciones extraverbales. 	La interacción grupal del videojuego MOBA se caracteriza por ser más fragmentaria, breve y dependiente del contexto, independientemente del número de integrantes del equipo <i>premade</i> o del modo de juego que se opte. Además, los mensajes de la máquina sirven para mantener a los jugadores informados de la partida, razón por la que son capaces de

Capítulo 8. Conclusiones: el discurso de los videojuegos MOBA

	<p>2. A semejanza de la conversación, la interacción se modifica por el número de participantes, pero con rasgos vinculados a las características del videojuego</p>	<p>1. Cuantos más participantes <i>premade</i> haya, más se hace uso del canal oral y de las señales deícticas con enunciados</p> <p>2. En caso contrario, se hará mayor uso del canal escrito y de las señales deícticas sin enunciados</p>	<p>generar nuevos diálogos.</p>
	<p>3. Cuantos más jugadores haya, más se especializa el canal escrito</p>	<p>1. El canal escrito se emplea para comunicarse con jugadores no <i>premade</i>, <i>enemigos</i> o cuando hay problemas de conexión</p>	
	<p>4. En el videojuego los hablantes tienen en cuenta las emisiones del sistema</p>	<p>1. Los mensajes de la máquina son tenidos en cuenta por los jugadores para construir su interacción</p> <p>2. Existe una clasificación de los enunciados que son más proclives a ser considerados como <i>turno</i> según su contenido: +jugadores; -monstruos/ temporales</p> <p>3. El papel interactivo que puede asociarse es el de <i>+iniciador</i> o <i>continuator</i>.</p>	
<p>El contenido de los enunciados en el videojuego tiene cierto grado de especialización</p>		<p>i. Los jugadores experimentados hacen uso de un vocabulario técnico del videojuego</p> <p>ii. Los jugadores con menor experiencia no harán uso del vocabulario y formularán preguntas sobre el que desconozcan</p>	<p>El discurso producido en el contexto del videojuego posee cierto grado de especialización que puede observarse en el uso de terminología propia.</p>

<p>La deixis empleada en los enunciados producidos en el videojuego no suele referirse al contexto <i>real</i> que ocupan los hablantes.</p>		<p>i. A medida que transcurre la partida, hay una mayor identificación de los jugadores con sus avatares ii. En las fases de búsqueda de partida y selección de personajes, no existe tal identificación</p>	<p>En la comunicación de los videojuegos, se tiene en cuenta la <i>proxemia digital</i>, es decir, las coordenadas que ocupan los personajes que controlan los jugadores</p>
--	--	---	--

Tabla 87. Resumen de las hipótesis y sus resultados

A partir de los resultados planteados en el cuadro anterior, se van a exponer a continuación las conclusiones relativas al primer objetivo, que era la comparación del *videojuego* y la *conversación*, planteadas al final del capítulo 4 y a lo largo del 6:

2. Los rasgos situacionales que plantea la *conversación* (Val.Es.Co. 1995; 2010) difieren ligeramente del videojuego *MOBA*, especialmente en lo referido a la mayor *predeterminación del turno*, que en el juego está sujeta en ocasiones a los sucesos de la partida. También difieren en la inserción de múltiples canales, pues en el entorno digital no dependen solo de la elección del hablante, sino también de las opciones que ofrezca la interfaz (ver §3.2. del capítulo 4).
3. Además, a la polifonía de voces del discurso (Ducrot, 1982; 1985; Anscombe, 2009) se añade la perspectiva que supone controlar a otro ente, el avatar, en un mundo digital por el que pueden moverse. Esto tiene una consecuencia directa en el discurso producido en los videojuegos, las distintas entidades representadas en los enunciados se corresponden con: la persona física como sujeto enunciador; *L* o la representación verbal del ser del mundo como la mezcla entre la representación de la persona física y del avatar; y *Lambda* o representación lingüística del enunciador que se correspondería con el personaje (ver §3.1. del capítulo 4).
4. El análisis comparado con la interacción entre ambos tipos de discursos revela también diferencias significativas que corroboran o matizan desde una perspectiva estructural las distinciones planteadas en el estudio de los rasgos situacionales (1) (ver §2.7. del capítulo 2 y §4.2. del capítulo 4).
 - a. Existe una diferencia evidente en el comportamiento individual de los hablantes, puesto que su manera de interactuar cambia según si se encuentran en la conversación o en el *MOBA* (ver §2.1.1. del capítulo 6).

- b. A pesar de que son dos discursos *dialógicos* que construyen su interacción por el principio básico de acción-reacción, presentan patrones de comportamiento (*figuras*) diferentes, destacando la incidencia de los *rastrillos* en la conversación y los *picos* en el videojuego (ver §2.2.2.1.).
- c. Asimismo, las *figuras* que comparten números similares en ambos géneros (la *cremallera* y el *abanico*) difieren en su extensión: por un lado, la conversación suele componerse de unas 7 intervenciones y con una densidad de información alta (9 palabras por intervención y 0.7 segundos de silencio por minuto). Por otro, el videojuego presenta diálogos más breves con unas 4 intervenciones de media, enunciados menos extensos (7 palabras por intervención) y mayor silencio (1.15 segundos de media). En otras palabras, se trata de un discurso en el que priman los intercambios rápidos que no acaparen mucho tiempo la atención de los jugadores (ver §2.2.2.2.)
- d. En relación con esto último, mientras que el *coloquio* se regula mayormente por los propios participantes (Val.Es.Co., 1995) y por el principio de la toma de turno (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974); en el videojuego la asignación de la palabra también está altamente influenciada por los sucesos de la partida, como revela la cantidad de diálogos iniciados o compuestos por acciones extralingüísticas, ya sean de los usuarios o del propio sistema de juego. Este hecho prueba que se trata de un discurso *transaccional* en el que los participantes, además de en la comunicación, tienen su atención centrada en un objetivo común: ganar la partida. Por esta razón, la interacción puede ser más cambiante y fragmentaria, como revelan los datos relativos a la frecuencia de *figuras* por minuto, mayor en el videojuego (ver §2.2.2.3.).

Centrando la mirada en el discurso digital y de acuerdo con el objetivo 2, la clasificación de los diferentes tipos de comunicación de acuerdo con los géneros de videojuegos, se ha podido proponer una primera tipología que sirva como base para establecer el lugar que ocupa el discurso de los *MOBA* en relación tanto con otros títulos similares como con otros géneros diferentes:

- 5. Se ha podido distinguir hasta tres tipos de comunicación que se han clasificado de acuerdo con los rasgos que influyen la interacción, como la organización de la

información en pantalla, el tipo de jugabilidad y la forma de conectarse con otros usuarios (ver §3. del capítulo 4): 1) *particular* para los videojuegos que se desarrollan de manera individual y con una interfaz centrada en la información del personaje del jugador, 2) *global* para los géneros que enfrentan de manera directa a los usuarios y cuentan con la misma pantalla de juego y 3) *mixta* cuando se aúnan los dos tipos de información en pantalla y, además de enfrentar a los jugadores, se los distribuye por equipos, obligándoles a colaborar

6. De acuerdo con estos rasgos generales, los *MOBA* se situarían en este último tipo de comunicación, ya que agrupa a sus usuarios en dos grupos cuyo objetivo es destruir sus bases, respectivamente. Como cada uno de ellos controla un avatar que se mueve por una ubicación determinada del mapa, su interfaz y la cámara es individual y esta muestra información tanto información del estado general de la partida como características propias del usuario (ver §4.2. del capítulo 4).

Sobre esta clasificación y gracias a la comparativa realizada entre el discurso producido en los *MOBA* con la conversación, se ha podido desarrollar el objetivo 3.a relacionado con la descripción de la interacción de este género de videojuegos, esta vez centrando la mirada de manera exclusiva en este tipo de discurso:

7. La interacción creada en las fronteras de esta clase de videojuegos guarda siempre patrones similares que identifican al discurso independientemente del número de integrantes *premade* o del modo de juego escogido; que son las mostradas en la conclusión (§3.2.).
 - a. Respecto al número de participantes, se ha podido comprobar que no existen diferencias significativas en las distintas combinaciones de equipo posible en cuanto al tipo de figura, a excepción de los equipos conformado por solo dos jugadores agrupados previamente, en la que los diálogos comparten una carga del 50-50 entre el canal oral y el escrito (cfr. §3.1. capítulo 5).
 - b. En relación con este último, en el videojuego se hace necesario ser específico con la ubicación a la que se refieren para evitar confusiones, de forma que se emplean todos los mecanismos posibles para tratar de ser lo más claros posibles. Por esta razón, muchos de estos enunciados van acompañados de señales deícticas propias de la partida (ver §2. del capítulo 7).

- c. En cuanto a los modos de juego, no existen tampoco grandes diferencias en el tipo de interacción referida a la clase de figuras predominantes. Sin embargo, sí hay una mayor ratio de silencio por minuto en el ARAM, debido a que la comunicación no parece tan necesaria por diversas razones: en primer lugar, todos los jugadores comparten la misma línea de mapa y, por lo tanto, la misma ubicación todo el tiempo; de manera que no se hace tan necesaria la comunicación. En segundo lugar, se trata de un modo de juego asociado a un juego más individual en el que no prima tanto la estrategia como en el modo estándar (ver §3.2. del capítulo 7).
- d. Como la atención central de los interlocutores se la lleva en gran medida el desarrollo del juego y debido a la distancia de las posiciones que ocupan los usuarios durante la partida y a la consecución de sucesos, los hablantes tienden a crear *diálogos monohablantes*. Estos suelen componerse de la sucesión de intervenciones extralingüísticas y verbales de un mismo hablante en las que bien se anuncia lo que se va a hacer o bien se comenta las acciones de las que han sido partícipes (ver §3.2. del capítulo 7).

Hasta este punto se han comentado los distintos aspectos involucrados en la interacción producida en este contexto entre los jugadores. Sin embargo, en ella también intervienen los distintos mensajes que emite la máquina y que son capaces de generar o continuar nuevos diálogos. Por esta razón y en relación con el objetivo 5, la descripción de la comunicación y de la relación entre los jugadores y el sistema de juego, se puede extraer una clasificación de los distintos tipos de enunciados que muestra la máquina:

8. Además de la mayor dependencia de la comunicación de los sucesos y acciones producidas, se inserta un nuevo elemento, los mensajes de la máquina, capaz de generar nuevos diálogos o de engarzar ciertas intervenciones extralingüísticas con turnos de los jugadores. Asimismo, se puede clasificar los enunciados de acuerdo con su contenido según los que sean más proclives a ser tenidos en cuenta en la interacción (ver §3.3. del capítulo 7):
 - i. Los mensajes referidos al estado de los jugadores, como su asesinato o su conexión, y la destrucción de estructuras suelen ser más proclives a ser considerados como *turno* por los usuarios.

- ii. Por el contrario, los enunciados que dan información programada por tiempo o de la muerte de monstruos no suelen ser tenidos en cuenta por los participantes.

Más allá de la interacción, otro aspecto que se ha analizado de este tipo de videojuegos es el contenido de las intervenciones de los usuarios, como se había propuesto en los objetivos 3.b y 3.c; puesto que a través de estos se pueden observar también la forma que toman los rasgos definatorios de la situación comunicativa dada en este contexto:

9. Los jugadores, sobre todo los más experimentados, emplean un léxico especializado que les permite referirse de manera rápida y unívoca a elementos o fenómenos propios de este contexto (cfr. §4.1. del capítulo 5).
10. En relación con la conclusión 2, los usuarios toman el espacio de juego y los tiempos de la partida para construir sus discursos, de manera que se produce un desplazamiento en la deixis por razones espaciales; frente a las temporales que suceden en el *discurso directo*. De esta manera, las coordenadas empleadas para construir la deixis de las intervenciones en las partidas no dependen solo del contexto real o del recuerdo de los participantes, como suele suceder en el *discurso directo* de la conversación (Nølke, 2005; Stukenbrock, 2014; Benavent, 2015). En el videojuego se tienen en cuenta también el espacio por el que se mueven los avatares, es decir, los enunciados se construirán de acuerdo con la *proxemia digital* que plantea este universo discursivo (ver §3.2. del capítulo 5).

En resumen, el videojuego *MOBA* es un espacio en el que no existen, a priori, consecuencias porque los entes involucrados no son reales (Bauman, 2003). Sin embargo, la comunicación sigue produciéndose y afectando a los interlocutores *reales* de una forma u otra, creando un nuevo juego comunicativo en términos de Wittgenstein (1953) en el que están involucrados tipos de interacción, léxico especializado y desplazamientos deícticos. Los distintos elementos recopilados a lo largo de esta tesis han tratado de demostrar, precisamente, que la confluencia de estos elementos define a un tipo de *discurso mediado por ordenador* (Herring, 2007; Herring y Androtsopoulos, 2015) con entidad individual.

Por último, el juego, por definición, obliga a los participantes a compartir y, al mismo tiempo, a colaborar para lograr tanto para que este se desarrolle a buen término como para que los miembros de un mismo equipo alcancen su objetivo común. El

principio de cooperación de Grice (1975) se revela en este contexto de manera explícita y lleva a los jugadores a seguir una serie de reglas comunicativas en esta clase de videojuegos que actuaría como las máximas de la comunicación (ibid., 1975), las heurísticas de Levinson (1983 y 2013) o el principio de Relevancia de Sperber y Wilson (1986), como se ha tratado de reflejar en la siguiente conclusión:

11. El discurso en los videojuegos de comunicación *mixta*, especialmente los *MOBA*, se regula por una serie de normas destinadas a facilitar el objetivo que comparte un mismo equipo y que regulan tanto el contenido de las intervenciones como el tipo de interacción:
 - a. *Simplicidad*: los enunciados y la interacción no deben ser complejos
 - b. *Especificidad*: deben emplear los términos adecuados, siempre que existan
 - c. *Rapidez*: deben ser lo menos extensos posibles
 - d. *Informatividad*: deben ser lo suficientemente informativos, incluso recurriendo a la intersección de canales

A través de estas conclusiones, se ha tratado de resumir el dibujo que se ha hecho de la comunicación de los *MOBA* desde una perspectiva interactiva y del contenido lingüístico. Este ha sido un primer acercamiento a esta clase de géneros discursivos que se ha abordado con una vocación de establecer una primera descripción que sirviera de base para futuras investigaciones que no solo corroboren lo que se ha expuesto durante esta tesis, sino también que se amplíe a otros rasgos y títulos de videojuegos que, en definitiva, expliquen la comunicación en este tipo de entornos digitales.

Estas nuevas líneas de investigación podrían realizarse desde dos puntos de vista: seguir explotando el corpus recogido y ampliar esta base de datos. El primero de los dos pretende seguir profundizando en los rasgos que identifican el discurso producido de este juego y podría plantearse sumando nuevos elementos a los análisis realizados. Respecto al contenido:

- 1) Sería interesante observar qué cantidad de información procedimental y conceptual, respectivamente, compone de manera general las intervenciones producidas en el videojuego. Con estos datos podrían observarse características como la construcción del discurso y comparar con otros géneros discursivos.
- 2) Asimismo, podría clasificarse los enunciados de acuerdo con el tipo de acto de habla e intención que contienen, un rasgo que ampliaría los resultados

obtenidos sobre la terminología y el grado de especialización de esta comunicación.

Por su parte, también podría añadirse más aspectos al estudio de la interacción que pueda ofrecer una mirada más compleja al comportamiento de los participantes y, además, corroborar ciertas actitudes expuestas en estas líneas:

- 3) Las grabaciones del corpus cuentan con el audio de los jugadores y el video de la partida, pero no de ellos mismos. Sería interesante, pues, recopilar también muestras con esta triple perspectiva de manera que pueda ponerse en relación con la gesticulación de los usuarios con el habla y con las acciones que realizan en el juego.
- 4) Además, respecto a esta nueva entrada de información podría emplearse un sistema de *eye-tracking* que muestre cuáles son los elementos que reciben más atención de los participantes; una forma, por ejemplo, de corroborar que reaccionan a los sucesos del juego o a los mensajes del sistema.
- 5) En relación con esto último, podría también realizarse cuestionarios a los jugadores antes y después de las partidas para comprobar qué concepción tienen sobre la información de la interfaz y sus enunciados.

Por último, cabe recordar que este análisis se ha realizado solo sobre un título de este tipo de videojuegos y con los mismos participantes en todas las muestras, un hecho que ha permitido desarrollar la investigación sin variables de los hablantes que pudieran modificar o adulterar los resultados, pero que ofrecen una visión limitada de este tipo de comunicación. Por ello, otra posibilidad que se abre para el futuro de esta investigación es la de replicar los análisis con nuevas muestras que tengan otras características:

- 6) En primer lugar, podría grabarse a otros participantes en el mismo videojuego que tuvieran tanto las mismas características sociales y del juego como otras diferentes. Esto podría emplearse con dos fines: por un lado, corroborar que los resultados obtenidos en esta tesis son generales y, por otro, contrastar la interacción entre jugadores expertos y novatos; otro aspecto que complementaría la descripción de esta comunicación como un tipo de discurso de especialidad.
- 7) Al igual que los participantes, recopilar las muestras de otros videojuegos del género permitiría comprobar hasta qué punto las conclusiones de esta tesis son extrapolables a otros títulos del mismo tipo que el *League of Legends* (2009).

- 8) En cuanto al análisis de las referencias deícticas, cabría ampliar el estudio no solo a otros videojuegos, sino también a otros géneros digitales que interfieran directamente en la realidad de los hablantes, como el uso de gafas de realidad virtual o aumentada. La razón de su interés se debe a que en ellos no se desplaza la percepción de los usuarios de manera espacial, sino que se traslada gran parte de su ser, incluso su movimiento, a otra realidad digital.
- 9) Hecha ya la descripción de estos, comprobar si las características planteadas en la propuesta de los tipos de comunicación en los videojuegos se ajustan a la realidad.

CAPÍTULO 9. BIBLIOGRAFÍA

1. Obras citadas

- de AGUILERA, M., & Mañas, S. (2001): «Atravesando el espejo», *Comunicar*, 9(17), pp. 79-85.
- ALBELDA M., M. y Barros G., M.^a. J. (2013): *La cortesía en la comunicación*. Madrid: Arco/Libros
- ALEMANY, A. (en prensa): *Estudio Pragmático del componente temporal en los adverbios aproximativos: el caso de aún y todavía* [tesis doctoral]. Valencia: Universitat de València
- ALMERAYA, J. M. C. (2020): «Google Drive como entorno virtual de investigación científica para el desarrollo de la escritura académica», *Didac*, 75, pp. 14-21.
- ANDROUTSOPOULOS, J. (2014): «Languaging when contexts collapse: Audience design in social networking». *Discourse, Context & Media*, 4, pp. 62-73.
- ANSCOMBRE, J. C. (2008): «La polifonía: nociones y problemas». *Archivum*, pp. 21-51.
- (2009): «La comédie de la polyphonie et ses personnages». *Langue française*, 4, pp. 11-31.
- y Ducrot, O. (1983): *L'argumentation dans la langue*. Editions Mardaga.
- AOKI, K., & Pogroszewski, D. (1998): «Virtual university reference model: A guide to delivering education and support services to the distance learner», *Online journal of distance learning administration*, 1(3), pp. 1-15.
- ARANDA, V. T. (2004): «Historia y evolución de Internet», *Autores científico-técnicos y académicos*, pp. 22-32.
- ARIZA, L. (2015). «La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea», *Revista electrónica del lenguaje*, 3.
- AUSTIN, J. L. (1955): *Cómo hacer cosas con palabras*. Barcelona: Paidós.
- BADIA, S. (2018): «La conversación coloquial y los videojuegos MOBA: estudio sobre la fragmentariedad». *Estudios interlingüísticos*, 6, pp. 27-41.
- BAJTIN, M. (1979): «El problema de los géneros discursivos En Estética de la creación verbal», *México DF: Siglo 21*, pp. 294-323.
- (1982 [1979]): *Estética de la creación verbal*. España: Siglo Veintiuno Ediciones
- BAÑÓN, A. M. (2005): «El debate político. Una aproximación desde el análisis del discurso oral», *LSC–Llengua, societat i comunicació*, pp. 10-19.

- BARON, Naomi S. (2000): *Alphabet to Email: How to Written English Evolved and Where It's Heading*. Nueva York: Routledge.
- BECERRA Olivares, F. E. (2022): *Estudio descriptivo y comparativo de la terminología en español, francés e inglés de un texto especializado del ámbito de la oleicultura del aceite de oliva*. Chile: Universidad de Concepción.
- BEIßWENGER, M. (2001): «Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion und Sozialität in synchroner computervermittelter Kommunikation», *Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. Stuttgart.
- BENAVENT Payá, E. (2015): *Decir y discurso directo en los relatos de la conversación coloquial*. Valencia: Universitat de València.
- De BENITO M., C. (2021): «'The Spanish of the Internet': Is That a Thing?» en Perez, Danae Maria; Hundt, Marianne; Kabatek, Johannes; Schreier, Daniel. *English and Spanish - World Languages in Interaction*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 258-286.
- BENVENISTE, E. (1971): *Problemas de lingüística general I*. México: Siglo XX editores.
- BENITEZ, G. S. (2009): «La comunicación no verbal», *Estrategias de enseñanza y aprendizaje del español en China*, pp. 1-16.
- BERNAL, M. (2006): «Actos corteses, descorteses y anticorteses en la conversación coloquial española», *II Congreso sobre lengua y sociedad*. Castelló de la Plana.
- BERRENDONNER, A. (2003): «Éléments pour une macro-syntaxe: actions communicatives, types de clauses, structures périodiques», en Scarano, A. (ed.), *Macro-syntaxe et pragmatique. L'analyse linguistique de l'oral*. Roma: Bulzoni, pp. 93-110.
- (2011): «Unités syntaxiques & unités prosodiques», *Langue française*, 170(2), pp. 81-93.
- y Reichler-Béguelin, M. J. (1989): «Décalages: les niveaux de l'analyse linguistique», *Langue française*, 81, pp. 99-125.
- BIBER, D. (2014). «Register and discourse analysis», Gee, J. P. y Handford, M. (eds.), *The routledge handbook of discourse analysis*. Nueva York: Routledge handbooks, pp. 191-208.
- (2015): «Corpus-based and corpus-driven analyses of language variation and use», en Bernd Heine y Heiko Narrog (eds.), *The Oxford Handbook of Linguistic Analysis*, pp. 194-224.

Capítulo 9. Bibliografía

- Conrad, S. y Reppen, R. (1994): «Corpus-based approaches to issues in applied linguistics», *Applied linguistics*, 15(2), pp. 169-189.
- BLANCO, L. (2007): «Aproximación al paralenguaje», *Hesperia: Anuario de filología hispánica*, 10, pp. 83-97.
- BLOOMFIELD, L. (1983): *An Introduction to the Study of Language*. Amsterdam: John Benjamins.
- BOOTH, P. A. (1989): *An Introduction to Human-computer Interaction*. Nueva York: LEA.
- BRAZIL, D. (1995): *A grammar of speech*. Oxford: Oxford University Press.
- BRILL, E. D. (1993): *A corpus-based approach to language learning*. Pensilvania: University of Pennsylvania.
- BRIZ GÓMEZ, A. (1996): *El español coloquial: situación y uso (Vol. 38)*. Barcelona: Arco Libros.
- (1998): *El español coloquial: Esbozo de pragmagramática*. Barcelona: Ariel.
- (2006): «La segmentación de una conversación en diálogos», *Oralia*, 9, pp. 45-72.
- (2007): «La unidad superior del discurso (conversacional): el diálogo», en Cortés Rodríguez, L. M. (ed.), *Discurso y oralidad: homenaje al profesor José Jesús de Bustos Tovar*. Barcelona: Arco Libros, pp. 15-40
- (2010): «Lo coloquial y lo formal, el eje de la variedad lingüística», en Castañer Martín, R. M. y Lagüéns Gracia, V. (eds.), *De moneda nunca usada: Estudios dedicados a José Ma Enguita Utrilla*. Zaragoza: Insituto Fernando El Católico, pp. 125-133.
- (2011): «Los juicios orales: un subgénero de lo+ formal», en Harvey (ed.), *El diálogo oral en el mundo hispanohablante : estudios teóricos y aplicados*. Madrid: Iberoamericana, pp. 139-161.
- et al. (1995): *La conversación coloquial (Materiales para su estudio)*. Valencia: Universitat de València.
- y grupo Val.Es.Co. (2003): «Un sistema de unidades para el estudio del lenguaje coloquial», *Oralia*, 6, pp. 7-61.
- y grupo Val.Es.Co. (2010): «El registro como centro de la variedad situacional. Esbozo de la propuesta del grupo Val.Es.Co sobre las variedades diafásicas» en

- Fonte, I.; Rodríguez Alfano, L. (comp.): *Perspectivas dialógicas en estudios del lenguaje*. México: Universidad de Nuevo León, pp. 21-56.
- y grupo Val.Es.Co. (2014): «Las unidades del discurso oral. La propuesta Val.Es.Co. de segmentación de la conversación (coloquial)», *Estudios de Lingüística del Español*, 35(1), pp. 11-71.
- y Albelda, M. (2019): «La atenuación y la intensificación en la expresión de la (des) cortesía en la conversación coloquial» en *Guía práctica de pragmática del español*. Londres: Routledge, pp. 125-135.
- BROWN, G. Y G. Yule (1993): *Análisis del discurso*. Madrid: Visor.
- BUSTOS Tovar, J. J. de (1995): «De la oralidad a la escritura» en Cortés Rodríguez (ed.), *Actas del I Simposio sobre Análisis del discurso Oral*. Almería: Universidad de Almería, pp. 7-28.
- (2000): «Texto, discurso e historia de la lengua», *Revista De Investigación Lingüística*, 2(3), pp. 67-94.
- BÜHLER, K. (1934 [1985]): *Teoría del lenguaje*. Madrid: Alianza
- CABANES, S. (en prensa): *Análisis multimodal en la distinción entre intervención y turno: efectos en la segmentación de la conversación desde el modelo Val.Es.Co* [tesis doctoral]. Valencia: Universitat de València.
- CABRÉ, M. T. (2002): «Terminología y lingüística: la teoría de las puertas», *Estudios de lingüística del español*, 16(3).
- (2004): «¿Lenguajes especializados o lenguajes para propósitos específicos?», en Andreu P.J.V. van Hoof (ed.), *Textos y discursos de especialidad*. Leiden: Brill, pp. 19-33.
- (2005a): «Una nueva teoría de la terminología: de la denominación a la comunicación» en Cabré (ed.), *La terminología: representación y comunicación: elementos para una teoría de base comunicativa y otros artículos*. Barcelona: Documenta Universitaria, pp. 1000-1019.
- (2005b): «Hacia una teoría comunicativa de la terminología: aspectos metodológicos.» en Cabré (ed.), *Terminología: representación y comunicación: elementos para una teoría de base comunicativa y otros artículos*. Barcelona: Documenta Universitaria, pp. 1000-1022.

Capítulo 9. Bibliografía

- (2009): «La Teoría Comunicativa de la Terminología, una aproximación lingüística a los términos», *Revue française de linguistique appliquée*, 14(2), pp. 09-15.
- Llorente, M., y Estopà, R. (1996): «Terminología y fraseología», *Actas del V Simposio de Terminología Iberoamericana*, pp. 67-81.
- Bach, C., Castellà, J. M., y Martí, J. (2007): «La caracterización lingüística del discurso especializado», en Mairal R, et al. IRAL, R. et. al. (eds.), *Aprendizaje de lenguas, uso del lenguaje y modelación cognitiva: perspectivas aplicadas entre disciplinas. Actas del XXIV Congreso Internacional de AESLA (Asociación Española de Lingüística Aplicada)*. Madrid: UNED-AESLA, pp. 851-857.
- CALDERÓN de la Barca, P. (1904): *La vida es sueño*. Madrid: Cátedra
- CALSAMIGLIA BLANCAFORT, H. y A. Tusón Valls (2008): «Aportaciones del análisis del discurso a la educación lingüística», *Textos de didáctica de la lengua y la literatura*, 49, pp. 14-27.
- CALVI, M. V. (2006): «El uso de términos culturales en el lenguaje del turismo: los hoteles y su descripción» en M.^a Calvi y L. Chierichetti (eds.), *Nuevas tendencias en el discurso de especialidad*. Frankfurt: Peter Lang, pp. 271-292.
- (2010): «Los géneros discursivos en la lengua del turismo», *Ibérica*, 19, pp. 9-32.
- (2022). «Introducción: diversidad lingüística y traducción de textos turísticos», *Estudios de traducción*, 12, pp. 1-2.
- y Mapelli, G. (2011): *La lengua del turismo: Géneros discursivos y terminología*. Frankfurt: Peter Lang.
- CAMPBELL, Nick (2009): «An Audio-Visual Approach to Measuring Discourse Synchrony in Multimodal Conversation Data» en Peter Juel Henriksen (ed.), *Linguistic Theory and Raw Sound*. Copenhagen: Copenhagen Studies in Language 40, pp. 199-209. En línea <<http://citeseerx.istt.psu.edu/viewdoc/citations?doi=10.1.1.628.2730>> [consulta: 28/4/2021]
- CAÑEDO Andalia, Rubén (2004): «Aproximaciones para una historia de Internet», *Acimed*, 12(1).
- CARRANZA, I. E. (2015): *Conversación y deixis del discurso*. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.

- CASACUBERTA, F., García, R., Llisterri, J., Nadeu Camprubí, C., Pardo, J. M., y Rubio, A. (1992): «Desarrollo de corpus para investigación en tecnologías del habla», *Procesamiento del lenguaje natural*, 12, pp. 35-42.
- CASSANY, D. (2008): «Metodología para trabajar con géneros discursivos», *Jornadas sobre lenguajes de especialidad y terminología*. Leioa, Biscaia, 1 febrer de 2008.
- CASTILLO Bernal, María Pilar (2022): «Traducción de la terminología de la ficha técnica y el prospecto (alemán-español)», *Revista de lenguas para fines específicos*, 28(1), pp. 142-156.
- CALSAMIGLIA Blancafort, H., y Tusón Valls, A. (2008): «Aportaciones del análisis del discurso a la educación lingüística». *Textos de didáctica de la lengua y la literatura*, 13(49), pp. 14-27.
- CHAFE, W. L. (1994): *Discourse, Consciousness, and Time: The Flow and Displacement of Conscious Experience in Speaking and Writing*. Chicago: University of Chicago Press.
- CHAPANIS, A., Ochsman, R. B., Parrish, R. N., y Weeks, G. D. (1972): «Studies in interactive communication: I. The effects of four communication modes on the behavior of teams during cooperative problem-solving», *Human Factors*, 14(6), pp. 487-509.
- CICOUREL, Aaron (1968): *The social organization of juvenile justice*. Nueva York: John Wiley.
- CODINA, L. (2009): «¿Web 2.0, web 3.0 o web semántica?: el impacto en los sistemas de información de la web», *I Congreso Internacional de Ciberperiodismo y Web* (Vol. 2). Bilbao.
- COMER, D. E., y Peterson, L. L. (1986): «Conversation-based mail», *ACM Transactions on Computer Systems (TOCS)*, 4(4), pp. 299-319.
- CORCOLÉS, T. (en prensa): *El discurso de la corrupción: estudio pragmático-retórico de los argumentos y las fases lingüísticas en los casos de corrupción de Cristina Cifuentes y Carmen Montón* [tesis doctoral]. Valencia: Universitat de València.
- CORTÉS-RODRÍGUEZ, L. (1986): *Sintaxis del coloquio. Aproximación sociolingüística*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- (2002): «Las unidades del discurso oral», *Boletín de lingüística*, 14(17), pp. 7-29.

Capítulo 9. Bibliografía

- COULTHARD, M. y Brazil, D. (1992): «Exchange structure.» en Coulthard, M. (ed.), *Advances in Spoken Discourse Analysis*. Londres y Nueva York: Routledge, pp. 50-78.
- CODINA, L. (2009): «¿Web 2.0, web 3.0 o web semántica?: el impacto en los sistemas de información de la web», *I Congreso Internacional de Ciberperiodismo y Web* (Vol. 2).
- COSERIU, E. (1981). *Principios de semántica estructural* Madrid: Gredos
- COTS, J. M., Nussbaum, L., Payrató, L., y Tusón, A. (1989): «Conversa (r)». *Caplletra. Revista Internacional de Filologia*, 7, pp. 51-72.
- CRAMER, H., De Juan, P., y Tetreault, J. (2016): «Sender-intended functions of emojis in US messaging», *Proceedings of the 18th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services*. Florencia, pp. 504-509.
- CRiado de Val, M. (1980): *Estructura general del coloquio*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- CUMMINGS, H. M., y Vandewater, E. A. (2007): «Relation of adolescent video game play to time spent in other activities», *Archives of pediatrics & adolescent medicine*, 161(7), pp. 684-689.
- DABBISH, L. A., y Kraut, R. E. (2006) «Email overload at work: An analysis of factors associated with email strain», *Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work*, pp. 431-440.
- DAINAS, A. R., y Herring, S. C. (2021): «Interpreting emoji pragmatics» en C. Xie, H. Hartmunt y F. Yus (eds.), *Approaches to Internet Pragmatics*. Amsterdam: John Benjamins, pp. 107-144.
- DEGAND, L. Y Simon, A. C. (2008): «Minimal discourse units in spoken French: Uncovering genrebound segmentation strategies», en Ramm, W. y Fabricius-Hansen, C. (eds.), *Linearisation and Segmentation in Discourse. Multidisciplinary Approaches to Discourse 2008 (MAD 08)*. Oslo, pp. 31-41. En línea, <<https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/object/boreal:83366>> [consulta: 14/10/2019].
- (2009): «On identifying basic discourse units in speech: theoretical and empirical issues», *Discours*, 4. En línea <<http://journals.openedition.org/discours/5852>> doi: 10.4000/discours.5852 [consulta: 22/03/2023].
- DELGADO-BENITO, Vanesa y Casado Muñoz, Raquel (2012): «Google docs: una experiencia de trabajo colaborativo en la Universidad» en Vanesa Delgado y

- Raquel Casado (eds.), *Enseñanza & Teaching*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- DEPPERMAN A (2013): «Multimodal interaction from a conversation analytic perspective», *Journal of Pragmatics*, 46, pp. 1-7.
- y Streeck, J. (2018): «The body in interaction» en Arnulf Depperman y Jürgen Streeck (eds.), *Time in Embodied Interaction: Synchronicity and sequentiality of multimodal resources*. Amsterdam: John Benjamins, pp. 1-29.
- DIJK, T. A. (1980): *Texto y contexto*. Madrid: Cátedra.
- DJONOV, E., y Van Leeuwen, T. (2017): «The power of semiotic software: A critical multimodal perspective», *The Routledge handbook of critical discourse studies*. Londres: Routledge, pp. 566-581.
- DOMÈNECH Bagaria, O., Estopà Bagot, R., y Cabré Castellví, M. T. (2018): «La terminologia avui: termes, textos i aplicacions», *La terminologia avui*. Barcelona: UOC
- DONOVAN, T. (2010): *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant Media Ltd.
- DOOLY, M. (2017): «A Mediated Discourse Analysis (MDA) approach to multimodal data» en E. Moore y M. Dooly (eds.), *Qualitative approaches to research on plurilingual education*, pp. 189-211.
- DRESNER, E., y Herring, S. C. (2010): «Functions of the nonverbal in CMC: Emoticons and illocutionary force», *Communication theory*, 20(3), pp. 249-268.
- y Siever, C. M. (2017): «Beyond the alphabet—communcataion of emojis», *Kurzfassung eines (auf Deutsch) zur Publikation eingereichten Manuskripts*, pp. 1-13.
- DUCROT, O. (1982 [1972]): *Decir y no decir*. Barcelona: Anagrama.
- (1983): «Opérateurs argumentatifs et visée argumentative», *Cahiers de linguistique française*, 5, pp. 7-36.
- (1984): *Le dire et le dit*. Paris: Minuit
- DUMONT, M., Rogmans, S., Maesen, S. y Bekaert, P. (2009): «Optimized two-party video chat with restored eye contact using graphics hardware», *e-Business and Telecommunications: International Conference, ICETE 2008, Porto, Portugal, July 26-29, 2008, Revised Selected Papers*. Berlín-Heidelberg: Springer, pp. 358-372.

Capítulo 9. Bibliografía

- EL MIMOUNI, H., Fussell, S. R., Herring, S., Neustaedter, C. y Rode, J. (2018): «SIG on Telepresence Robots. In Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors», *Computing Systems*, pp. 1-4.
- ESPINOSA-GUERRI, Guadalupe. (2016): «Los dientes de sierra: una herramienta para el estudio de la estructura interactiva del discurso dialógico», *Normas*, pp. 13–26. En línea <<https://doi.org/10.7203/Normas.6.8828>> [consulta: 22/04/2023]
- (en prensa): *Visualización de la conversación coloquial española* [tesis doctoral]. Valencia: Universitat de València.
- y A. García-Ramón (2019): «A preliminary typology of interactional figures based on a tool for visualizing conversational structure» en Óscar Loureda, Inés Recio, Laura Nadal y Adriana Cruz (eds.), *Empirical Studies of the Construction of Discourse*. Amsterdam: John Benjamins, pp. 93-130.
- ESTÉVEZ-RIONEGRO, N. (2016): *Las construcciones de estilo directo. Estudio de corpus*. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela
- ESTOPÀ, R. (2014): «El reciclaje léxico: mecanismo de actualización terminológica recurrente entre los especialistas», *Debate Terminológico*, (11), pp. 38-46.
- FAIRCLOUGH, N. (2014): «Critical discourse analysis», Gee, J. P. y Handford, M. (eds.), *The routledge handbook of discourse analysis*. Nueva York: Routledge handbooks, pp. 9-21.
- FERRARA K.; Brunner H. and Whittmore G. (1991): «Interactive Written Discourse as an Emergent Register », *Written Communication*, 1(8), pp. 8-34.
- FILLIETTAZ, L. y Roulet, E. (2002): «The Geneva Model of discourse analysis: An interactionist and modular approach to discourse organization», *Discourse Studies*, 4, pp. 369-393. Doi: 10.1177/14614456020040030601.
- FINN, K. E. (1997): *Video-mediated communication*. Estados Unidos: Erlbaum Associates Inc.
- FISCHER, Kerstin (2006): *What computer talk is and isn't*. Germany: AQ-Verlag.
- (2010): «Why it is interesting to investigate how people talk to computers and robots: Introduction to the special issue». *Journal of Pragmatics*, 42, pp. 2349-2354.
- (2011): «How People Talk with Robots: Designing Dialog to Reduce User Uncertainty». *AI Magazine*, 32(4), pp. 31-38.
- FORSYTH, Eric N. y Martell Craig H. (2007): *Lexical and Discourse Analysis of Online Chat Dialog*. USA: IEEE.

- FRADEJAS, M. D. A. C. (2000): *La voz en la conversación: propuesta para el análisis de los rasgos del paralenguaje*. León: Universidad de León.
- FRANCIS, G. (1993): «A corpus-driven approach to grammar: Principles, methods and examples», *Text and technology: In honour of John Sinclair*, 1, pp. 137-156.
- FUENTES-LUQUE, A. (2009): «El turismo rural en España: terminología y problemas de traducción», *Entreculturas: revista de traducción y comunicación intercultural*, (1), pp. 469-486.
- y León, M. I. F. (2019): «Estudio y traducción de la terminología del turismo rural en español, inglés y francés», *Revista de Lenguas para Fines Específicos*, 25(2), pp.134-152.
- FUENTES-RODRÍGUEZ, C. (2000): *Lingüística pragmática y análisis del discurso*. Madrid: Arco/Libros.
- (2013): «La gramática discursiva: niveles, unidades y planos de análisis», *Cuadernos AISPI: Estudios de lenguas y literaturas hispánicas*, 2, pp. 15-36.
- (2017): «Macrosintaxis y lingüística pragmática», *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación*, 71, pp. 5-34.
- FUSTER Caubet, Y. (2016): «El texto académico como género discursivo y su enseñanza en la educación terciaria», *Palabra clave*, 5(2), pp. 1-11.
- GALLARDO-PAÚLS, Beatriz (1990): «Discurso y conversación» en López García, Á. et alii (eds.), *Lingüística general y aplicada*. Valencia: Universidad de Valencia, pp. 273-296.
- (1996): *Análisis conversacional y pragmática del receptor*. Valencia: Episteme
- GARFINKEL, Harold (1963): «A conception of and experiments with “trust” as a condition of stable concerted actions» en O. J. Harvey (ed.), *Motivation and Social Interaction*. New York: Ronald Press, pp. 187–238.
- (1964): «Studies of the routine grounds of everyday activities». *Social Problems*, 11, pp. 225–250.
- (1967): *Studies in ethnomethodology*. Englewood Cliffs: Paradigm Publishers.
- GARRISON, A., Remley, D., Thomas, P. y Wierszewski, E. (2011): «Conventional faces: Emoticons in instant messaging discourse», *Computers and Composition*, 28(2), pp. 112-125.
- GIBBON, D. (1997): «Intonation in German», en Hirst y Di Cristo (eds.), *Intonation systems: a survey of twenty languages*, pp. 78-95. Cambridge: Cambridge University Press

Capítulo 9. Bibliografía

- GILES, D., Stommel, W., Paulus, T., Lester, J. y Reed, D. (2015): «Microanalysis of online data: The methodological development of “digital CA”», *Discourse, context & media*, 7, pp. 45-51.
- GIVÓN, T. (1979): «From discourse to syntax: Grammar as a processing strategy» en T. Givon (ed.), *Discourse and syntax*. Leiden: Brill, pp. 81-112
- GLYNN, D. y Fischer, K. (eds.) (2010): *Quantitative methods in cognitive semantics: Corpus-driven approaches*. Berlín: De Gruyter Mouton.
- GOFFMAN, E. (2005): *Interaction ritual: Essays in face to face behavior*. Chicago: AldineTransaction.
- GÓMEZ DE ENTERRÍA Sánchez, J. (2000): «Los diccionarios especializados y la enseñanza de ELE», *¿Qué español enseñar? Norma y variación lingüísticas en la enseñanza del español a extranjeros: actas del XI Congreso Internacional ASELE. Zaragoza 13-16 de septiembre de 2000*. Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera-ASELE, pp. 105-122.
- GOODWIN, M. H. (2006): *The hidden life of girls: Games of stance, status, and exclusion*. Hong Kong: John Wiley & Sons.
- GREINER, B., Caravella, M. y Roth, A. E. (2014): «Is avatar-to-avatar communication as effective as face-to-face communication? An Ultimatum Game experiment in First and Second Life», *Journal of Economic Behavior & Organization*, 108, pp. 374-382.
- GRICE, H. P. (1957): «Meaning», *Philosophical Psychology*, 67, pp. 377–388
- (1975): «Logic and conversation» en Peter Cole y Jerry J. Morgan (ed.), *Speech acts*. Leiden: Brill, pp. 41-58.
- (1989): *Studies in the ways of words*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- GRIES, S. (2005): «Syntactic priming: a corpus-based approach», *Journal of psycholinguistic research*, 34(4), pp. 365-399.
- (2009): «What is corpus linguistics?», *Language and linguistics compass*, 3(5), pp. 1225-1241.
- y Gries, S. (2015): «Turn order and turn distribution in multi-party storytelling», *Journal of Pragmatics*, 87, pp. 171-191.
- y Berez, A. L. (2017): «Linguistic annotation in/for corpus linguistics», en Ide y Pustejovsky (eds.), *Handbook of linguistic annotation*, pp. 379-409.

- GUANTIVA Acosta, R., Cabré Castellví, M. T., y Castellà Lidon, J. M. (2008): «Clasificación de textos especializados a partir de su terminología», *Íkala, revista de lenguaje y cultura*, 13(19), pp. 15-39.
- GUIOMAR, E. C. (2010): *Textos especializados y terminología*, vol. 6. Documenta Universitaria.
- GUSTAFSON J. (2002): *Developing Multimodal Spoken Dialogue Systems. Empirical Studies of Spoken Human-Computer Interaction* [tesis doctoral]. KTH Stockholm.
- HAFNER, K. y Lyon M. (1998): *Where Wizards stay up late (the origins of the Internet)*. Nueva York: Touchstone.
- HALLIDAY, M. A. K. (1961): «Categories of the theory of grammar» en Bertil Malmberg (ed.), *Readings in Modern Linguistics: An Anthology*. Berlín: De Gruyter Mouton, pp. 157-208.
- (1978): *El lenguaje como semiótica social*. México: Fondo de cultura Económica
- (1994): *An introduction to functional grammar*. Londres: Edward Arnold.
- HANS, A. y Hans, E. (2015): «Kinesics, haptics and proxemics: Aspects of non-verbal communication» *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*, 20(2), pp. 47-52.
- HARRÉ, R. (2005): «Positioning and the discursive construction of categories», *Psychopathology*, 38(4), pp. 185-188.
- HARRISON, Sandra M. (2002): *The discourse structure of Email discussions*. Inglaterra: Information and English.
- HEATH, Christian (2013): «Embodied action and organisational interaction: Establishing contract on the strike of a hammer», *Journal of Pragmatics*, pp. 24-38. En línea <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0378216612000045/pdf?md5=a6d38048e6998c5ed0563a47a4c3a8d3&pid=1-s2.0-S0378216612000045main.pdf>> [consulta: 28/4/2017].
- y Luff, P. (1991): «Collaborative activity and technological design: Task coordination in London Underground control rooms», *Proceedings of the Second European Conference on Computer-Supported Cooperative Work ECSCW'91*. Springer: Dordrecht, pp. 65-80.
- et alii (2010): *Video Analysis and Qualitative Research*. Londres: Sage.
- HERRING, Susan C. (2001): «Computer-mediated discourse» en D. Schiffrin, D. Tannen y H. Hamilton (eds.), *The Handbook of Discourse Analysis*. Oxford: Blackwell Publishers, pp. 612-634.

- (2003). «Dynamic topic analysis of synchronous chat», *New Research for New Media: Innovative Research Methodologies Symposium Working Papers and Readings*. Minneapolis, MN: University of Minnesota School of Journalism and Mass Communication.
- (2004): «Computer-Mediated Discourse Analysis: An Approach to Researching Online Behavior» en Barab, S. A., Kling, R. y Gray, J. H. (eds.), *Designing for Virtual Communities in the Service of Learning*. Nueva York: University Press.
- (2007): «A Faceted Classification Scheme for Computer-Mediated Discourse», *Language@Internet*, 4(1). En línea < <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0009-7-7611>> [consulta: 12/10/2021]
- (2013): «Discourse in Web 2.0: Familiar, Reconfigured, and Emergent» en Deborah Tannen y Anna Marie Trester (eds.), *Discourse 2.0.: Language and New Media*. Washington: Georgetown University Press.
- (2015): «New Frontiers in interactive multimodal communication» en A. Georgopoulou y T. Spilloti (eds.), *The Routledge handbook of language and digital communication*. Londres: Routledge, pp. 395-400.
- (2017): «Emergent forms of Computer-Mediated Communication and their global implications», en Fuentes-Calle, Alicia (ed.), *Linguapax. World Language Diversity: Old and New Frontiers, Emerging Scenarios*. Barcelona: Linguapax, pp. 90-130.
- (2019): «Grammar and electronic communication», en C. Chappelle (ed.), *The Concise Encyclopedia of Applied Linguistics*. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, pp. 1-9.
- (2021): «Interpreting Emoji Pragmatics» en C. Xie, F. Yus y H. Haberland (eds.), *Internet pragmatics: Theory and practice*. Amsterdam: John Benjamins, 107-144.
- Kutz, D. O., Paolillo, J. C. y Zelenkauskaite, A. (2009): «Fast talking, fast shooting: Text chat in an online first-person game», *2009 42nd Hawaii International Conference on System Sciences*, pp. 1-10.
- y Androutsopoulos J. (2015): «Computer-Mediated Discourse 2.0» en Deborah Tannen, Heiddi E. Hamilton y Deborah Schiffrin (eds.), *the Handbook of Discourse Analysis*, pp. 127-151.
- y Demarest, B. (2017): «I'm the first video Voicethread—it's pretty sweet, I'm pumped": Gender and Self-Expression on an Interactive Multimodal

- Platform», *Alsic. Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, 20(1). En línea <<https://doi.org/10.4000/alsic.3007>> [consulta: 22/03/2022]
- HIDALGO N., A. (1997): *La entonación coloquial: función demarcativa y unidades de habla*. Valencia: Cuadernos de Filología
- (2001): «Modalidad oracional y entonación. Notas sobre el funcionamiento pragmático de los rasgos suprasegmentales en la conversación», *Moenia*, 7, pp. 271-292.
- (2006): «Estructura e interpretación en la conversación coloquial: el papel del componente prosódico», *Revista de Filología*, 24, pp. 129-151
- HINDS, J. (1979): «Organizational patterns in discourse», en Givon, T. (ed.), *Discourse and syntax*. Leiden: Brill, pp. 135-157.
- HOLMER, T. (2008): «Discourse Analysis of Chat Communication», *Language@Internet*, 5, pp. 1-17.
- HOPPER, P. (1987): «Emergent grammar», *Proceedings of the Thirteenth Annual Meeting, Berkeley Linguistics Society*, pp. 139-157.
- HYLAND, K. (2021): *Teaching and researching writing*. Londres: Routledge.
- HYMES, D. (1964): «Introduction: toward ethnographies of communication,» *American Anthropologist*, 66(2), pp. 12-25.
- (1974): *Foundations in Sociolinguistics. An Ethnographic Approach*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- (1989): «Ways of speaking», en Bauman y Sherzer (eds.), *Explorations in the ethnography of speaking*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 433-452.
- INSTITUTO CERVANTES (1994): *Plan curricular del Instituto Cervantes*. Madrid: Instituto Cervantes.
- JEFFERSON, G. (1978): «Sequential aspects of storytelling in conversation.» en J. Schenkein (ed.), *Studies in the organization of conversational interaction*. New York, NY: Academic Press, pp. 219-248.
- (1984): «Notes on some orderlinesses of overlap onset» en V. D'urso y P. Leonardi (eds.), *Discourse analysis and natural rethorics*. Padova: CLEUP Editore
- JOVANOVIC y V. Leuween (2018): «Multimodal dialogue in social media», *Social Semiotics*, (28), pp. 683-699

Capítulo 9. Bibliografía

- JUCKER, A. H., et al. (2018): «Doing space in face-to-face interaction and on interactive multimodal platforms». *Journal of Pragmatics*, 134, pp. 85-101.
- JUNG, Y. W., Lim, Y. K. y Kim, M. S. (2017): «Possibilities and limitations of online document tools for design collaboration: The case of Google Docs» en *Proceedings of the 2017 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing*, pp. 1096-1108.
- KAAKINEN, M., Sirola, A., Savolainen, I. y Oksanen, A. (2020): «Shared identity and shared information in social media: development and validation of the identity bubble reinforcement scale.» *Media Psychology*, 23(1), pp. 25-51.
- KENNEDY, G. (2014): *An introduction to corpus linguistics*. Londres: Routledge.
- KENT, S. L. (2001): *The Ultimate History of Video Games, Volume 1: From Pong to Pokemon and Beyond . . . the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Prima Pub.
- (2021): *The Ultimate History of Video Games, Volume 2: Nintendo, Sony, Microsoft, and the Billion-Dollar Battle to Shape Modern Gaming*. Prima Pub
- KEY, M. R. (1975): *Paralanguage and Kinesics (Nonverbal Communication)*. Nueva Jersey: ERIC
- KOCH, P. y Oesterreicher, W. (2007): «Schriftlichkeit und kommunikative Distanz». *Zeitschrift für germanistische Linguistik*, 35(3), pp. 346-375.
- KOCK, L. y G. DeMello (1997): *Lengua escrita y habla culta en América y España. Diez casos*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca
- KOOTI, F., Aiello, L. M., Grbovic, M., Lerman, K. y Mantrach, A. (2015): «Evolution of conversations in the age of email overload», *Proceedings of the 24th international conference on world wide web*, pp. 603-613.
- KRAUSE, J. y Hitzenberger L. (eds.) (1992): *Computer Talk*. Hildesheim: Olms Verlag,
- KRESS, Gunther y van Leeuwen Theo (2001): *Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication*. Londres: Arnold.
- KÜSTER Boluda, I. y Hernández Fernández, A. H. (2013): «De la Web 2.0 a la Web 3.0: antecedentes y consecuencias de la actitud e intención de uso de las redes sociales en la web semántica», *Universia Business Review*, (37), pp. 104-119.
- LAKOFF, G., y Johnson, M. (1980): *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- LAMY, Marie-Noelle y Rosie FLEWITT (2011): «Describing online conversations: insights from a multimodal approach» en Christine Develotte, Richard Kern y

- Marie- Noëlle Lamy (eds.), *Décrire la Conversation en Ligne: Le Face à Face Distanciel*. Lyon: ENS Éditions, pp. 71-94.
- LAPADAT, J. C. (2002): «Written interaction: A key component in online learning», *Journal of computer-mediated communication*, 7(4).
- LARA-CABRERA, R., Nogueira-Collazo, M., Cotta, C. y Fernández-Leiva, A. J. (2015): «Game artificial intelligence: challenges for the scientific community», *II Congreso de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego*. Barcelona
- LATORRE, M. (2018): *Historia de las web, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0*. Universidad Marcelino Champagnat, pp. 1-8.
- LEATHERS, D. G. (1976): *Nonverbal communication systems*. Boston: ERIC.
- LEE, M. K. y Takayama, L. (2011): «“now, i have a body”»: Uses and social norms for mobile remote presence in the workplace», *CHI 2011: Proceedings of the conference on human factors in computing systems*. New York: ACM, pp. 33-42.
- LEECH, G. (1991): «The state of the art in corpus linguistics» en Aijmer y Altenberg (eds.), *English Corpus Linguistics*. Londres: Routledge, pp. 20-41.
- LEEUWEN, V. (2005): *Introducing Social Semiotics*. New York: Routledge.
- LEVINSON, Stephen C. (2013 [1983]): *Pragmatics*. New York: Cambridge University Press.
- (2000): *Presumptive meanings: The Theory of Generalized Conversational Implicature*. Cambridge: MIT Press
- (2004): «Deixis». en *The handbook of pragmatics*. Blackwell, pp. 97-121
- (2006): «On the human “Interaction Engine”», en N.J. Enfield y S.C. Levinson (eds.) *Roots of Human Sociality: Culture, Cognition and Interaction*, Oxford: Berg, pp. 39-69.
- (2013a): «Recursion in Pragmatics.» *Language*, 89, pp. 149–162. <https://doi.org/10.1353/lan.2013.0005>
- (2013b): «Action formation and ascription» en T. Stivers y J. Sidnell (eds.), *The handbook of conversation análisis*. Malden, pp. 103-130.
- (2019): «Interactional foundations of language: The interaction engine hypothesis», en P. Hagoort (ed.), *Human language: From genes and brain to behavior*. Massachusetts: MIT Press, pp. 189-200.

Capítulo 9. Bibliografía

- (2022): «The interaction engine: cuteness selection and the evolution of the interactional base for language», *Philosophical Transactions of the Royal Society B*, 377(1859).
- y Torreira, F. (2015): «Timing in turn-taking and its implications for processing models of language», *Frontiers in psychology*, 6, pp. 731-742.
- LINELL, P. y Markova, I. (1993): «Acts in discourse: From monological speech acts to dialogical inter-acts» *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 2(2), pp. 174-196.
- LLISTERRI, J. (1992): «Speaking styles in speech research», *Workshop on Integrating Speech and Natural Language*. Dublin.
- (1999): «Transcripción, etiquetado y codificación de corpus orales», *Revista española de lingüística aplicada*, (1), pp. 53-82.
- (2002): «Marcas fonéticas de la oralidad en la lengua de los chats: elisiones y epéntesis consonánticas», *Revista de investigación lingüística*, 5(2), pp. 61-100.
- (2007): «El español y las nuevas tecnologías» en Lacorte (coord.) *Lingüística aplicada del español*. Toledo: Arco/Libros, pp. 483-520.
- LONGACRE, R. E. (1996): *The grammar of discourse*. Nueva York: Springer Science & Business Media.
- LÓPEZ-ALONSO, C. (2014): *Análisis del discurso*. Madrid: Síntesis.
- LÓPEZ-SERENA, A. (2007): «El concepto de «español coloquial»: vacilación terminológica e indefinición del objeto de estudio», *Oralia*, 10, pp. 161-192.
- (2016): «El establecimiento de niveles y unidades en el análisis del discurso. Una primera aproximación metateórica», en López Serena, A., Narbona Jiménez, A., y del Rey Quesada, S. (eds.): *El español a través del tiempo: estudios ofrecidos a Rafael Cano Aguilar*. Sevilla: Universidad de Sevilla, pp. 1153-1175.
- (2019): *La lingüística como ciencia humana*. Madrid: Arco/Libros.
- LOZANO, J.; C. PEÑAMARÍN y G. ABRIL (1982): *Análisis del discurso: hacia una semiótica de la interacción textual*. Madrid: Cátedra.
- LYONS, A. (2018): «Multimodal expression in written digital discourse: The case of kineticons». *Journal of Pragmatics*, 131, pp. 18-29.
- MAGADAN, Cecilia (1994): *Bla bla bla la conversación: entre la vida cotidiana y la escena pública*. Buenos Aires: La marca editora.

- MANCERA RUEDA, A. y A. Pano Alamán (2014): *El español coloquial en las redes sociales*. Madrid: Arco/Libros.
- MARCOCCIA, M. (2004): «On-line polylogues: conversation structure and participation framework in internet newsgroups», *Journal of pragmatics*, 36(1), pp. 115-145.
- MARINA, J. A. (1993): *Diseño de corpus textuales y orales*. Barcelona: Anagrama.
- MARTÍNEZ, I. M. M. (2001): «Efectos del anonimato en la comunicación de grupos que utilizan tecnologías asistidas por ordenador. Un estudio cuantitativo y cualitativo», *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 17(1), pp. 121-128.
- MCCULLOUGH, B. (2018): *How the Internet Happened: From Netscape to the Iphone*. Londres: Liveright.
- MOIRAND, S. (1990): «Travailler avec les interviews dans la presse (Working with Interviews in the Media)», *Francais dans le Monde*, 236, pp. 53-59.
- MONDADA, Lorenza (2007): «Multimodal resources for turn-taking: pointing and the emergence of possible next speakers», *Discourse Studies*, 2(9), pp. 194-225.
- (2013): «Interactional space and the study of embodied talk-in-interaction» en Auer et al. (eds.), *Space in language and linguistics: Geographical, interactional and cognitive perspectives*. Language & Literature, pp. 247-275
- (2019): «Contemporary issues in conversation analysis: Embodiment and materiality, multimodality and multisensoriality in social interaction», *Journal of Pragmatics*, 145, pp. 47-62.
- MONTERO-FLETA, B., Watts, F. y García-Carbonell, A. (2005): *Discourse analysis of internet-forum communication and its application to simulation and gaming*. No publicado
- MOREL, M.-A. (1989): «Computer-human communication» en M. Taylor, F. Neel, y D. Bouhuis (eds.), *The Structure of Multimodal Communication*. Amsterdam: North-Holland Elsevier, pp. 323-330.
- MUGFORD, G., y Montes, S. (2019): «La anticortesía», en *Guía práctica de pragmática del español*, pp. 105-114. Routledge.
- MULLIGAN, K. (1997): «The essence of language: Wittgenstein's builders and Bühler's bricks», *Revue de Métaphysique et de Morale*, pp. 193-215.
- MURILLO, J. L. L. y Bautista, B. C. (2016): «A conversation análisis of virtual conversation among selected “League of Legends” players», *Ani: Letran Calamba Research Report*, 3(1), pp. 1-1.

Capítulo 9. Bibliografía

- MURRAY, D. E (1985): «Composition as conversation: The computer terminal as médium of communication» L. Odell y D. Goswami (eds.), *Writing in Nonacademic Settings*, New York: Mouton de Gruyter, pp. 203-227.
- (1987): «The context of oral and written language: A framework for mode and médium switching», *Language in Society*, 17, pp. 351-373.
- MYRENDAL, J. (2019): «Negotiating meanings online: Disagreements about word meaning in discussion forum communication», *Discourse studies*, 21(3), pp. 317-339.
- NARBONA, A. (1986): «Problemas de la sintaxis coloquial andaluza», *Revista de la Sociedad Española de Lingüística*, pp. 229-270.
- (1992): «Hacia una sintaxis del español coloquial», en *Congreso de la Lengua Española* (1992, Sevilla), Instituto Cervantes, pp. 721-740. En línea <<https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/29504>> [consulta: 19/10/2019].
- (2001): «Movimientos centrífugos y centrípetos en la(s) norma(s) del español (Ponencia)». Congreso Internacional de la Lengua Española (2º. 2001. Valladolid).
- (2012): «Los estudios sobre el español coloquial y la lingüística», *Revista española de lingüística*, 2(42), pp. 5-32.
- NEUSTAEDTER, C. (2018): «SIG on Telepresence Robots», *CHI'18 Extended Abstracts*, pp. 1-4.
- , C., Venolia, G., Procyk, J. y Hawkins, D. (2016): «To beam or not to beam: A study of remote telepresence attendance at an academic conference», en *Proceedings of ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work*. Nueva York: ACM.
- NEWON, L. (2011): «Multimodal creativity and identities of expertise in the digital ecology of a World of Warcraft guild», *Digital discourse: Language in the new media*, pp. 131-148.
- NØLKE, H. (2005): «Types d'êtres discursifs dans la ScaPoLine». *Langue française*, (4), pp. 81-96.
- (2013): «L'ancrage linguistique de la polyphonie», Actes du Colloque Polyphonie : Perspectives théoriques et didactiques», *Recherches Linguistiques*, (31), Metz: Université Paul Verlaine-Metz, pp. 135- 158.

- (2017): *Linguistic polyphony: the Scandinavian approach: ScaPoLine*. Brill.
- NORRIS, S. y Maier, C. D. (eds.). (2014): *Interactions, images and texts: A reader in multimodality* (Vol. 11). Walter de Gruyter GmbH & Co KG.
- OCHS, E. (1979): «Transcription as theory», en E. Ochs y B. Schiefflen (eds.), *Developmental Pragmatics*. Nueva York: Academic Press, pp. 43-72.
- OLSON, J. S., Olson, G. M. y Meader, D. K. (1995): «What mix of video and audio is useful for small groups doing remote real-time design work?», *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, pp. 362-368.
- OLZA, Inés (2011): *Corporalidad y lenguaje: la fraseología somática metalingüística del español*. Frankfurt: Peter Lang.
- y Losada, M. (2011). «Apoyos co(n) textuales en el empleo discursivo de las unidades fraseológicas», *Revista signos*, 44(76), pp. 132-144.
- ORIHUELA G., S. (2021): *Del lenguaje oral al lenguaje escrito: la transcripción como documento de archivo*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- OSMAN, G. y Herring, S. C. (2007): «Interaction, facilitation, and deep learning in cross-cultural chat: A case study», *The Internet and Higher Education*, 10, pp. 125-141
- PADILLA, X. A. (2023): «El código emoji: de la interfaz frecuencia-función a la identidad discursiva digital», *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación*, 93, pp. 243-257. En línea <<https://doi.org/10.5209/clac.83394>> [consulta: 3/02/2023]
- PAGÁN Cánovas, C., Valenzuela, J., Alcaraz Carrion, D., Olza, I. y Ramscar, M. (2020): «Quantifying the speech-gesture relation with massive multimodal datasets: Informativity in time expressions». *Plos one*, 15(6).
- PASCUAL Aliaga, Elena (2015): «Aproximaciones a la caracterización prosódica de los subactos, la unidad discursiva mínima del sistema Val.Es.Co» en Adrián Cabedo (ed.), *Perspectivas actuales en el análisis fónico del habla. Tradición y avances en la fonética experimental*. Valencia: Tecnolingüística, pp. 137-150.
- PAYRATÓ, Ll. (1998): *Català Col·loquial. Aspectes de l'ús corrent de la llengua catalana*. Valencia: Universitat de València.
- PEIRCE CH. S. (1987): *Obra lógico-semiótica*, Madrid: Taurus Comunicación
- PELÁEZ, P. (2023): «El kata como sistema de combate», *Asociación española de karate shotokan*. En línea <http://scialicante.blogspot.com/2023/02/blog-post_12.html?m=1> [consulta: 02/01/2023]

Capítulo 9. Bibliografía

- PEREIRO, J. C. (2019): «Sin palabras: génesis y desarrollos de los estudios sobre la comunicación no verbal», *Question*, 64, pp. 1-13.
- PERERA, K. (1984): *Children's Writing and Reading: analysing classroom language*. Blackwell: Oxford.
- PÉREZ, I. A. (2009): «La comunicación no verbal en el discurso: perspectivas actuales», *Interlingüística*, 18, pp. 135-142.
- PONS, Salvador (ed.) (2014): *Discourse segmentation in Romance Language*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- (2016): «Cómo dividir una conversación en actos y subactos» en *Oralidad y análisis del discurso. Homenaje a Luis Cortés Rodríguez*. Almería: Universidad de Almería, pp. 545-566.
- (2022): *Creación y análisis de corpus orales: saberes prácticos y cuestiones teóricas*. Berna: Peter Lang
- y M. Estellés (2014): «Absolute initial position» en Salvador Pons (ed.), *Discourse Segmentation in Romance Languages*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- POYATOS, F. (1986): «Enfoque integrativo de los componentes verbales y no verbales de la interacción y sus procesos y problemas de codificación», *Anuario de psicología/The UB Journal of psychology*, pp. 125-156.
- (1994): *La comunicación no verbal* (Vol. 13). Ediciones AKAL.
- (2003): «La comunicación no verbal: algunas de sus perspectivas de estudio e investigación», *Revista de investigación lingüística*, 6(2), pp. 67-83
- (2012): «Realidad y problemas del discurso verbal/no verbal en interpretación simultánea o consecutiva», *Oralia: Análisis del discurso oral*, 15, pp. 280-304.
- (2018): «Los estudios de comunicación no verbal como rama interdisciplinar de la lingüística», *Lingüística en la red*, 16, pp. 1-31
- RABIN, Steve (ed.) (2010): *Introduction to game development, second edition*. Boston: Course Technology.
- RAE, I., Mutlu, B. y Takayama, L. (2014): «Bodies in motion: mobility, presence, and task awareness in telepresence», *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, pp. 2153-2162.
- RAUH, G. (ed.) (1983): *Essays on deixis* (Vol. 188). Gunter Narr Verlag.

- RIPAMONTI, L. A., Mannalà, M., Gadia, D. y Maggiorini, D. (2017): «Procedural content generation for platformers: designing and testing FUN PLEdGE», *Multimedia Tools and Applications*, 76, pp. 5001-5050.
- RODRIGUES, D., Prada, M., Gaspar, R., Garrido, M. V. y Lopes, D. (2018): «Lisbon Emoji and Emoticon Database (LEED): Norms for emoji and emoticons in seven evaluative dimensions», *Behavior research methods*, 50, pp. 392-405.
- RODRÍGUEZ, L. B. (2007): «Aproximación al paralenguaje», *Hesperia: Anuario de filología hispánica*, 10, pp. 83-97.
- ROGERS, S. (2019): *Level Up!: The guide to Great Video Game Design*. Binding: Paperback
- ROJO, A. (1999): *Álgebra*. Madrid: El Ateneo.
- ROMERO, J. R. y de Espinosa, M. P. L. (2015): «El fenómeno WhatsApp en el contexto de la comunicación personal: una aproximación a través de los jóvenes universitarios», *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 13(2), pp. 73-94.
- ROMISZOWSKI, A., y Mason, R. (2013): «Computer-mediated communication», *Handbook of research on educational communications and technology*. Londres: Routledge, pp. 402-436.
- ROSENBAUN, L., Rafaeli, S. y Kurzon, D. (2016): «Participation frameworks in multiparty video chats cross-modal exchanges in public Google Hangouts», *Journal of Pragmatics*, 94, pp. 29-46.
- ROULET, E. (1981): «Echanges, interventions et actes de langage dans la structure de la conversation (Exchanges, Turns at Talk and Speech Acts in the Structure of Conversation)», *Etudes de Linguistique Appliquee*, 44, pp. 7-39.
- (1991): «Vers une approche modulaire de l'analyse du discours», *Cahiers de linguistique française*, 12, pp. 53-81.
- (1997): «A modular approach to discourse structures», *Pragmatics. Quarterly Publication of the International Pragmatics Association (IPrA)*, 7(2), pp. 125-146.
- Et al. (1991): *L'articulation du discours en français contemporain*. 3.a edn. Berne: Peter Lang.
- RUDMAN, R. y Bruwer, R. (2016): «Defining Web 3.0: opportunities and challenges», *The electronic library*, 34(1), pp. 132-154.

Capítulo 9. Bibliografía

- RUEDA, A. M., Alamán, A. P., Alamán, A. P. y Alamán, A. P. (2013): *El español coloquial en las redes sociales* (Vol. 121). Madrid: Arco/Libros.
- RUIZ Cepero, C. (2017): *Estudio contrastivo alemán-español de la terminología del videojuego*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- SACKS, H. (1974): «An Analysis of the Course of a Joke's telling in Conversation» en R. Bauman y J.F. Sherzer (eds.), *Explorations in the Ethnography of Speaking*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 337–353.
- SACKS, H., Schegloff, E. A. y Jefferson, G. (1974): «A simplest systematics for the organization of turn taking for conversation», *Studies in the organization of conversational interaction*, pp. 7-55. Academic Press.
- SANMARTÍN Sáez, J. (1997): «La búsqueda etimológica en el argot de los delincuentes», *ELUA. Estudios de Lingüística*, (11), pp. 325-339.
- SAMPIETRO, A. (2016): *Emoticonos y emojis: análisis de su historia, difusión y uso en la comunicación digital actual*. Valencia: Universidad de Valencia
- De SAUSSURE, F. (1916): «Nature of the linguistic sign». *Course in general linguistics*, 1, pp. 65-70.
- SCHANDORF, M. (2019): *Communication as Gesture: Media (tion), Meaning, & Movement*. Londres: Emerald Group Publishing.
- SCHEGLOFF, E. A. (1972): «Notes on a conversational practice: formulating place», en Sudnow, D. (ed.), *Studies in social interaction*. New York: Free Press, pp. 75-119.
- (1984): «On Some Gestures' Relation to Talk», en J.M. Atkinson y J. Heritage (eds.), *Structures of Social Action*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 266–298.
- (1992): «Repair after next turn: the las structurally provided defense of intersubjectivity in conversation», *American Journal of Sociology*, 5(97), pp. 1295-1345.
- (1992): «In another context» en A. Duranti y C. Goodwin (eds.), *Rethinking context: Language as an interactive phenomenon*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 191-228.
- (1999): «Discourse, pragmatics, conversation, analysis», *Discourse Studies*, 1(4), pp. 405–435.
- (2000): «Overlapping talk and the organization of turn-taking for conversation», *Language in Society*, 1, pp. 1-63.

- (2002): «Accounts of Conduct in Interaction: Interruption, Overlap, and Turn-Taking», en Turner, J. (ed.), *Handbook of Sociological Theory*. Nueva York: Sparger, pp. 287-321.
- (2006): «On possibles», *Discourse studies*, 8(1), pp. 141-157.
- (2007): *Sequence organization in interaction: A primer in conversation analysis I* (Vol. 1). Cambridge: Cambridge university press.
- y H. Sacks (1973): «Opening up closings», *Semiotica*, 8(4).
- SCHELLING, T. C. (1960): *The Strategy of Conflict*. Harvard: Harvard university press.
- SCHIFFRIN, Deborah (1994): *Approaches to discourse*. Oxford: Basil Blackwell.
- SCHMITT, R. (2005): «Zur multimodalen Struktur von turn-taking», *Gesprächsforschung*
- SEARLE, J. R. (1962): «Meaning and speech acts», *The philosophical review*, 71(4), pp. 423-432.
- SEVERINSON Eklundh, K. (1986): *Dialogue processes in computer-mediated communication: A study of letters in the COM system* [tesis doctoral]. LiberFörlag.
- SHANNON, Claude E. y Warren Weaver (1949): «A Mathematical Model of Communication». Urbana, IL: University of Illinois Press
- SIMON, A. C. Y DEGAND, L. (2011): «L'analyse en unités discursives de base : pourquoi et comment ?», *Langue française*, 170(2), pp. 45-59.
- SINCLAIR, J. Y COULTHARD, M. (1975): *Toward an Analysis of Discourse: The English used by Teachers and Pupils*. Oxford: Oxford University Press.
- y Coulthard, M. (1992): *The Advances in Spoken Discourse Analysis*. Londres: Routledge.
- (1997): «"Narrative Analysis" Thirty Years Later». *Journal of narrative and life history*, 7(1-4), pp. 97-106.
- SINDONI, M. G. (2012): «Mode-switching: How oral and written modes alternate in videochats» en M. Cambria, C. Arizzi y F. Coccetta (eds.), *Web genres and Web tools with contributions from the Living Knowledge Project*, pp. 141-153. Como & Pavia: Ibis.
- (2014): *Spoken and written discourse in online interactions: A multimodal approach*. Londres: Routledge.
- SPERBER, D. y D. Wilson (1986): *Relevance*, Oxford: Basil Blackwell
- SOTO, U. G. y Osorio, J. (2010): «Sentir, decir y hacer: variedad expresiva y prototipos de emoción en el vocabulario juvenil», *Onomázein*, 22, pp. 125-163.

Capítulo 9. Bibliografía

- STANTON, R. (2015): *A brief history of Video Games*. Philadelphia: Robinson.
- STEEN, F. F., Hougaard, A., Joo, J., Olza, I., Cánovas, C. P., Pleshakova, A., ... y Turner, M. (2018): «Toward an infrastructure for data-driven multimodal communication research». *Linguistics Vanguard*, 4(1).
- STORJOHANN, P. (2005): «Corpus-driven vs. corpus-based approach to the study of relational patterns», *Proceedings of the Corpus Linguistics Conference*. Birmingham: University of Birmingham, pp. 1-20.
- STUBBS, M. (1987). *Análisis del discurso: Análisis sociolingüístico del lenguaje natural*. Madrid: Alianza Editorial.
- STUKENBROCK, A. (2014): «Pointing to an ‘empty’ space: Deixis am Phantasma in face-to-face interaction», *Journal of Pragmatics*, 74, pp. 70-93
- SUBTIRELU, N. C. y Baker, P. (2017): «Corpus-based approaches» en Flowerdew y Richardson (eds.), *The Routledge handbook of critical discourse studies*. Londres: Routledge, pp. 106-119.
- SUMMERLEY, R. (2020): «The development of sports: A comparative analysis of the early institutionalization of traditional sports and e-sports», *Games and Culture*, 15(1), pp. 51-72.
- TARÍN, M. L. B., Luisa, M. y Casado, L. R. (2011): «El trabajo colaborativo a través de la web: posibilidades y limitaciones» en *Univest 2011: III Congreso Internacional "La autogestión del aprendizaje*.
- TAYLOR, T. L. (2012): *Raising the stakes: Esports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge: The MIT Press.
- TEJADA Meseguer, P. P. (2019): *Análisis lexicográfico de la terminología traducida y adaptada al español del videojuego FIFA 19* [TFM]. Universitat Jaume I.
- TORRES Moreno, D. (2013): *El uso de préstamos y calcos como medio de inmersión cultural en la terminología militar de tres videojuegos* [TFM]. Universidad de Costa Rica.
- TORRUELLA, J. y Llisterri, J. (1999): «Diseño de corpus textuales y orales», *Filología e informática. Nuevas tecnologías en los estudios filológicos*, pp. 45-77.
- TREE, J. E. F., Whittaker, S., Herring, S. C., Chowdhury, Y., Nguyen, A. y Takayama, L. (2021): «Psychological distance in mobile telepresence», *International Journal of Human-Computer Studies*, 151, pp. 1-10.
- TUSÓN VALLS, A. (1995): *Análisis de la conversación*. Barcelona: Ariel Letras.
- UCI (2021): *Aniversario de Internet y la World Wide Web*.

- del VALLE Agudo, D., Calle, J. y Martínez, P. (2006): «Enfoque Metodológico para Incorporar Conocimiento de Dominio a Sistemas de Diálogo Intencionales», *Procesamiento del Lenguaje Natural*, 37, pp. 25-32.
- VAN DIJK (1977): «Context and Cognition. Knowledge frames and speech act comprehension», *Journal of Pragmatics*, 1, pp. 211- 232.
- (1993): *Texto y contexto: semántica y pragmática del discurso*. Salamanca: Cátedra
- VICENTE-MATEU, J. A. (1994): *La deixis*. Murcia: Universidad de Murcia
- VILLALBA Ibáñez, C. (2016): *Actividades de imagen, atenuación e impersonalidad en los juicios orales* [tesis doctoral]. Valencia: Universitat de València.
- VILLALTA PÁUCA, M. A. (2009): «Análisis de la Conversación - Una propuesta para el estudio de la interacción didáctica en sala de clase», *Estudios Pedagógicos*, 1(15), pp. 221-238.
- ULFE Ramírez, C. E., & Sec Brachowicz, Y. C. (2021): *Análisis de la terminología en español en el videojuego Dota 2* [tesis doctoral]. Universidad César Vallejo.
- WHARTON, T. (2017): «Paralanguage» en Barron, Gu y Steen (eds.), *The Routledge handbook of pragmatics*. Londres: Routledge, pp. 69-75.
- WILSON, D. y D. Sperber (1993): «Linguistic form and relevance», *Lingua*, 90, pp. 1-25
- (1994): «Outline of relevance theory». *Links & Letters*, (1), pp. 85-106.
- WITTGENSTEIN, L. (1953): *Investigaciones filosóficas*. México: Trotta
- WOODRICH, M. y Fan, Y. (2017): «Google Docs as a tool for collaborative writing in the middle school classroom.», *Journal of Information Technology Education: Research*, 16(1), pp. 391-410.
- WU, Z. (2018): «Positioning (mis) aligned: The (un) making of intercultural asynchronous computer-mediated communication». *Language Learning & Technology*, 22(2), pp. 75-94.
- Wüster, E. (2010): *Introducción a la teoría general de la terminología ya la lexicografía terminológica (Vol. 1)*. Barcelona: Documenta Universitaria.
- YANG, L., Schiphorst, T. y Neustadter, C. (2017): «‘Being home’ over distance: Long distance couples and the use of telepresence robots», *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '17)*, pp. 3027-3033. New York: ACM. En línea, doi>10.1145/3027063.3053240 [consulta: 10/09/2022].
- YUS, Francisco (2001): *Ciberpragmática*. Barcelona: Ariel.

Capítulo 9. Bibliografía

- (2001): «El papel del contexto en la comunicación por Internet», *Jornades de Foment de la Investigació*. Universitat Jaume I.
 - (2002): «El chat como doble filtro comunicativo» en *Revista de Investigación Lingüística*, 5-2, pp. 141-169.
 - (2010): *Ciberpragmática 2.0*. Barcelona: Ariel.
 - (2011): *Cyberpragmatics: Internet-mediated communication in context*. Berna: John Benjamins Publishing Company.
 - (2014): «El discurso de las identidades en línea: El caso de Facebook», *Discurso & Sociedad*, (3), pp. 398-426.
- ZAPATA, C. M. y Mesa, J. E. (2009): «Los modelos de diálogo y sus aplicaciones en sistemas de diálogo hombre-máquina: revisión de la literatura», *Dyna*, 76(160), pp. 305-315.
- ZHAO, S., Djonov, E. y Van Leeuwen, T. (2014): «Semiotic technology and practice: A multimodal social semiotic approach to PowerPoint», *Text & Talk*, 34(3), pp. 349-375.
- ZOEPPRITZ, M. (1985): *Computer talk? Technical Report TN 85.05*, IBM Heidelberg Scientific Center.
- ZOLTAN-FORD, E. (1991): «How to get people to say and type what computers can understand», *International Journal of Man-Machine Studies*, nº 34, pp. 527-647

2. Videojuegos citados:

- AONUMA, E.; Yoshiaki Koizumi; Shigeru Miyamoto; Tôru Ôsawa y Yoichi Yamada (dirs.) (1998): *The legend of Zelda: Ocarina of Time* (N64). Nintendo.
- BEATRICE, C. (dis.) (1999): *Faraón* (PC). Impressions Games y BreakAway Games
- BLIZZARD ENTERTAINMENT (2015): *Heroes of the Storm* (PC). Blizzard Entertainment
- BUNGIE STUDIOS, Ensemble Studios, 343 Industries y Creative Assembly (2001): *Halo* (PC). Xbox Game Studios
- BUSHNELL, N. (1972): *Pong* (Arcade). Atari
- , N. (1974): *Home pong* (Home Pong). Atari
- CADWELL, T. y Oren Faz (dir.) (2009): *League of Legends* (PC). Riot Games
- CAPCOM (1987): *Street Fighter* (Arcade). Capcom
- (1991): *Captain Commando* (Arcade). Capcom
- (1991): *Knights of the round* (Arcade). Capcom
- CCP GAMES, Atari y Valve Corporation (2003): *Eve Online* (PC). Valve Corporation
- CD PROJEKT RED (2015): *The Witcher III* (PC). CD Projekt RED
- DINI, D. (1988): *Kick Off* (Spectrum). Anco
- DUGAS, Jean-François (2016): *Deus Ex: Mankind Divided* (PC). Feral Interactive, Square Enix.
- EA VANCOUVER y EA Rumanía (2019): *Fifa 2020* (PC). Electronic Arts
- y Electronic Arts (2020): *Fifa 2021* (PC). Electronic Arts
- EDWARDS, J. (dis.) y Ed Boon (dir.); Graeme Bayless (prod.) y Gavin Freyberg (prog.) (2019): *Mortal Kombat XI* (PC). NetherRealm Studios, QLOC, Shiver Entertainment
- FONDAUMIÈRE, G. (prod.); David Cage y Adam Williams (escrs.) (2018): *Detroit: Become Human* (PC). Quantic Dream, Sony Interactive Entertainment
- HARADA, K. (2015): *Tekken 7* (Playstation 4). Namco Bandai Games
- HIGGINBOTHAM, W. (1958): *Tennis for Two* (Arcade).
- HOWARD, T. (2011): *The Elder Scrolls V: Skyrim* (PC). Bethesda Game Studios
- HUDSON, C. (2012): *Mass Effect 3* (PC). Bioware
- IWATANI, T. (dis.); Shigeo Funaki (prog.) (1980): *Pac-Man* (Arcade). Namco
- JALECO (1987): *Psychic 5* (Arcade). Jaleco.
- KARPYSHYN, D. y M. Walters (2010): *Mass Effect 2* (PC). Bioware
- KITASE, Y. (1997): *Final fantasy VII* (Playstation 1). Square Enix y Squaresoft

Capítulo 9. Bibliografía

- KRISTJANSON, L. y D. Karpyshyn (2007): *Mass Effect* (PC). Bioware y Demiurge Studios
- LE, M. y Jess Cliffe (dis.) (2000): *Counter-strike* (PC). Valve Corporation.
- METZEN, C Chambers, A. y B. Kindregan (2010): *Starcraft 2*. Blizzard Entertainment
- Metzen, C. y J. Phinney (1998): *Starcraft* (PC). Blizzard Entertainment
- MIYAMOTO, S. (1981): *Donkey Kong* (Arcade). Nintendo y Atari
- NISHIKADO, T. (1978): *Space Invaders* (Arcade). Taito y Midway.
- NOMURA, T. y Naoki Hamaguchi (2020): *Final fantasy VII: remake* (PC). Square Enix y Square Enix First Development Division
- PARDO, R.; J. Kaplan, T. Chilton (dis.) (2004): *World of Warcraft* (PC). Blizzard Entertainment
- RUBIN, J. (dir.) (1996): *Crash Bandicoot* (Playstation 1). Naughty Dog.
- RUSSELL, S (1962): *Spacewar!*
- SEARS y Atari (1980): *Pele's Soccer* (Arcade). Atari
- STREET, G. (dir.); Angelo Laudon (prog.) y Chris Ruppy (prod.) (1999): *Age of Empires II* (PC). Microsoft Game Studios
- SUPERCELL (2016): *Clash Royal* (Android). Supercell.
- SUZUKI, Y. (1993): *Virtua fighter* (Mega Drive). Sega.
- TECHNŌS JAPAN (1984): *Karate champ* (Arcade). Data East.
- UEDA, Kazutoshi (dis.) (1981): *Lady Bug* (Arcade). Universal Entertainment.
- VALVE CORPORATION (2007): *Team Fortress 2* (PC). Valve Corporation
- (2013): *DOTA 2* (PC). Valve Corporation
- (2019): *NBA2k20* (PC) 2kGames
- WEST, J. (dir.) (2005): *Call of Duty 2* (PC). Infinity Ward y Aspyr Media
- WESTONE BIT ENTERTAINMENT, Activision y Sega (1986): *Wonder Boy* (Arcade). Sega y Westone.

ANEXOS

1. Glosario de términos del *League of Legends* (2009)

armadura *f.* Atributo de cada personaje vinculado a la resistencia física, aumentable por medio de determinados objetos.

- *Durante 4 segundos, sus ataques reducen el AD y la **armadura** del enemigo* ([por qué no coger ideas... - febrero 2011](#) – marzo 2015)
- *¿Alguien me podría explicar por qué es así la operación logarítmica para calcular el % de daño reducido en base a la **armadura** que tenemos?* ([matemáticas en el lol – septiembre 2011](#) – marzo 2015)
- *...Es decir, si tiene él 20 de **armadura** y yo 30 de penetración, dando un daño base de 83, golpeaba 92.* ([penetración de armadura – abril 2011](#) marzo 2015)

Etim.: Metonimia, utilizado anteriormente para referirse a la vestimenta que un guerrero llevaba con tal de protegerse.

Bot *m.* **Línea** inferior del mapa.

- *Personalmente, encuentro muy sencillo ganar partidas desde el carril inferior o **bot lane** en la Grieta del invocador.* ([tres formas de ganar partidas como support](#) – abril 2015)
- *...esto sobre todo en top y **bot** donde la distancia a recorrer hasta la torre es mayor* ([ss realmente es importante – junio 2012](#) – abril 2015)
- *...gankeando **bot** o top o incluso se fue a base* ([guía jungla, tu trabajo es crear presión](#) – abril 2015)

Etim.: Neologismo tomado del inglés, con significado de “larva del moscardón”, se toma de ahí la propiedad de estado *inferior*, para aplicarla a la calle.

build *f.* Conjunto de objetos que aumentan los atributos y habilidades de un personaje.

- *Aún así, un **nasus** farmeador es el que más mete. 2k crit con la ulti y sin tener **build** específica.* ([máximo de daño – julio 2010](#) – marzo 2015)
- *La **build** de Azir predicablemente será off-tank* ([Azir será top – agosto 2014](#) – marzo 2015)
- *...Mundo, porque en late es casi inmortal, y con **build** de tank, aún así altísimo*
([Cuál es el mejor campeón 1 vs 1 – febrero 2013](#) – abril 2015)

Etim.: Neologismo tomado del inglés, con significado de “construcción”.

campeón *m.* Personaje del juego que puede ser escogido por los **invocadores**.

- Con Shivana, un **campeón** que tiene mucho push y poder de duelo ([entrevista con Not support – Abril 2015](#))
- Parece que Pantheon por fin va a volver a ser viable. Una alegría, ya que es un **campeón** que siempre me gustó mucho... ([ilusionado por el nuevo Pantheon – agosto 2011 – abril 2015](#))
- Yo creo que Lee Sin es un **champ** que debería saber usar todo el mundo ([soy rico qué campeón, skin me compro – marzo 2014 – abril 2015](#))

Etim.: Metáfora, procedente de los *campeones* de la edad media que combatían por sus señores

Variantes del lema: Champ.

carry *m.* Personaje o jugador que juega mayormente un rol ofensivo.

- Ezreal es un **carry** que abusa de habilidades y solo mete algún autoataque entre medias ([es el puñal de static viable para Ezreal – octubre 2014 – abril 2015](#))
- Soraka es una ap **carry** que se convierte en support en late ([mid para clasificatorias – septiembre 2012 – marzo 2015](#))
- ...en este punto imaginemos que saliste de líneas con un 6-0 y teniendo una diferencia ABISMAL de items sobre el Ad **carry** enemigo ([Solo Q, movilidad vs tons of dmg – febrero 2013 – marzo 2015](#))

Etim.: Neologismo tomado del inglés, con significado de “llevar”

clasificatoria *adj./ u.t.c.f.* Partida en la que se obtienen o pierden puntos para clasificarse dentro de las ligas del *League of Legends*.

- Entrar en una partida **clasificatoria** con un campeón de los free de cada semana sin haberlo usado antes. ([Clasificatorias con campeones free – junio 2010 – abril 2015](#))
- Parece que no habrá que aguantarse y cruzar los dedos en cada **clasificatoria** en solitario. ([Clasificatorias con campeones free – junio 2010 – abril 2015](#))
- Una de las formas más directas de ganar una **clasificatoria** de *League of Legends* en cualquier liga es ganando tu carril o línea por tu cuenta (3 formas de ganar partidas como supports – abril 2015)

Variantes del lema: ranked, clasi,...

farm *m.* [Utilizada normalmente en los primeros minutos de juego] experiencia u oro conseguido por medio de las muertes de los **minions** enemigos.

- *...capacidad de negarle el **farm** al enemigo y todas esas cosas que se están dejando de nombrar ([cual es el mejor campeón 1 vs 1 – febrero 2015](#) – abril 2015)*
- *No tendrán dinero para buildearse daño, pues han de ceder el **farm** al adc ([Sobre los personajes supports extraños que recomiendo – agosto 2013](#) – abril 2015)*
- *Cuando podáis, robad algo de **farm** de las líneas y no tengáis miedo a pasar tiempo en vuestra jungla... ([Evelynn jungla 4,20 – ya no será tampoco... diciembre 2014](#) – abril 2015)*

Etim.: Neologismo tomado del inglés, con significado de “granja”.

Variantes del lema: farmeo.

Farmear *tr.* Matar **minions** con la finalidad de recolectar experiencia y oro.

- *...tu lanzallamas sirve para amargar el farmeo de los meles, **farmear** y peleas en la hierba... ([consejo contra y para campeones – mayo 2011](#) – abril 2015)*
- *en el hipotético caso en que ambos puedan ignorarse **farmeando** y luego, en late, destrozarse igual ([Azir será top – agosto 2014](#) – abril 2015)*
- *seguir farmeando hasta sacar bastantes ítems y luego agruparse ([Entrevista con Esteban, de Dash 9 Gaming](#) - abril 2015)*

(hacer) focus *loc.v.* Fijar o concentrar el daño sobre un enemigo.

- *Pienso que eso es un mito, como no **hacerle focus** al tanque ([Entrevista con Esteban, de Dash 9 Gaming](#) – abril 2015)*
- *Menos mal que la gente es medio idiota, y tardarán meses en enterarse por qué **hacerle focus** al support se considera noob... ([Soraka está OP – octubre 2014](#) – abril 2015)*
- *La gente ve a Vladimir y le **hace un hard focus** y eso es utilidad. ([Azir será top – agosto 2014](#) – abril 2015)*

gank *m.* Acción de “enganchar” a un enemigo en su propia **línea** con un jugador o varios que no estaba jugando inicialmente en ella.

- *...tiempo perdido para su jungler en intentos de **gank** en vano ([ss realmente es importante – julio 2012](#) – abril 2015)*
- *vuelves, compras filosofal y a repetir **gank** en la línea que gankeaste ([{guía} Hecarim jungla – junio 2012](#) – abril 2015)*

- *que es mejor empujarles la línea cuanto antes y intentar sacar un **gank** en mid ([Guía Objetos TOP – diciembre 2013 – abril 2015](#)) Etim.: Analogía fonética del inglés, recuerda a términos como *gang* (banda).*

gankear *tr.* Hacer un **gank**.

- *Pero uno le puede hacer saber a su jungla, que te están por **gankear** y que venga para matar a ambos ([Entrevista con Not Support – abril 2015](#))*
- *El jungla enemigo intenta **gankear** y lo hace correctamente, sacando la 1ª sangre ([5 errores a evitar en bronce – abril 2015](#))*
- *Así, el jungla enemigo llega a **gankear** y pierdes la línea ([7 formas de perder toplane – abril 2015](#))*

habilidad *f.* Acción especial que puede realizar cada **campeón** en cada partida.

- *Debes saber cuál es el momento más idóneo para usar una **habilidad** y saber cómo funciona ([nivel 22 y siento que – diciembre 2014 – abril 2015](#))*
- *...viene el jungler a gankear fallas una **habilidad** y te dicen “noob” ([Palabra NOOB reportable – enero 2012 – abril 2015](#))*
- *...si bien uno puede tener suerte al pegar con una **habilidad** como la lanza de Nidalee la suerte no es un factor importante dentro del juego. ([Entrevista con Not Support – abril 2015](#)).*

Invocador *m.* Jugador o usuario del *League of Legends*.

- *...será un campeón al que ames cuando lo lleves pero le odies cuando vaya en el equipo contrario, a no ser que manquee el **invocador** que lo maneja,... ([Azir será top – agosto 2014 – abril 2015](#))*
- *...junto con vuestra experiencia dentro del juego, son herramientas más que suficientes para dilucidar si un **invocador** es culpable o no ([como uso el tribunal – junio 2010/2015 – abril 2015](#))*
- *Agrégame como **invocador** en League of Legends, mi nombre es... ([mi primera partida – octubre 2012 – abril 2015](#))*

jungla *adj/ u.t.c. m.* Rol que puede ser escogido por un **invocador** y que se desarrolla en la zona situada entre las **líneas**.

- *Para jugar pasivo o agresivo, tener noción del **jungla** enemigo y wardear ([Entrevista con Not Support – abril 2015](#))*
- *...pero personalmente creo que la posición de la **jungla** es una de las que te da más oportunidades de carrear una partida... ([guía jungla, tu trabajo es crear presión – abril 2015](#))*
- *Por último, yo he visto Gangplank **jungla** con buenos resultados... ([busco TOP!! - noviembre 2012 – abril 2015](#))*

2- m. Zona situada entre las **líneas** que está habitada por monstruos controlados por la máquina.

- *Perseguir a Akali por la **jungla** suele ser un dolor de cabeza por poder usar su habilidad R en súbditos neutrales y saltar muros. ([consejos contra y para campeones – mayo 2011](#) – abril 2015)*
- *... de que te sirve un hechizo más si cuando sales de la **jungla** te sacan todos 2 niveles? ([fiddlesticks jungler – agosto 2011](#) – abril 2015)*
- *...el enemigo usa flas, pues te cueclas en su jungla, vas a bajo con la E. ([Guía Hecarim jungla – junio 2012](#) – abril 2015)*

línea f. Cualquier calle del mapa en la que se esté jugando: **mid**, **top** o **bot** generalmente.

- *Uno siempre tiene que estar atento a los ganks, wardear su **línea** y saber qué jungla tienen ellos. ([entrevista con Not support](#) – marzo 2015)*
- *Como por ejemplo no pushear una **línea** que vamos 2 vs 1 a un Mordekaiser que no vamos a conseguir matar ([Como uso el tribunal – junio 2010](#) – marzo 2015)*
- *Empiezo en rojo, nivel 2-3 ganqueo en mid o la **línea** que me pille más cerca, según el equipo. ([Shaco, el archienemigo de Batman \[a mi manera\]](#) – abril 2014 – marzo 2015)*

Variantes del lema: *lane*

maestría f. Atributo que puede subirse cada **invocador** en base a su nivel (hasta 30 puntos).

- *...también he visto Tresh que van con alguna runa o **maestría** de AD para desgastar,... ([suporrt D1 ofrece consejos a los nuevos – marzo 2014](#) – abril 2015)*
- *Espada de doble filo: esta **maestría** es muy fuerte pero también te encontrarás recibiendo más daño ([runas y maestrías para ADC en LoL](#) – abril 2015)*
- *...simplemente porque me parece que ayuda más al gank y puedo ponerle un punto de **maestría** para mejorarlo ([consejos contra y para campeones – mayo 2011](#) – abril 2015)*

maná m. Fuerza medida en una barra situada debajo de la barra de vida que permite realizar ciertas **habilidades**.

- *Solo gasta **maná** para en curarte y utiliza el puma para atacar al enemigo ([Nidalee es ad, ap, híbrida, incluso tank – octubre 2010](#) – abril 2015)*

- ...*simplemente es útil para redirigir y ralentizar y chupa 70 de maná.* ([Azir será top – agosto 2014 – abril 2015](#))
- ...*si le pones 2 o 3 arcángeles tienes un AP bestial y unos 4000 de maná...* ([busco mago – diciembre 2011 – abril 2015](#))

mid *m.* **Línea** situada en el centro del mapa.

- *Se utilizan las posiciones 1 y 4 pueden tomar el buffo con ayuda del jugador de **Mid** y/o el Jungla.* ([tres formas de ganar partidas como support – abril 2015](#))
- ...*juega como en **mid** y deberías ir bien.* ([consejos contra y para campeones – mayo 2011 – abril 2015](#))
- *En **mid** te pones a darle autos al otro mago y te mete un burst en toda la boca*
([Azir será top – agosto 2014 – abril 2015](#))

Etim.: Neologismo tomado del inglés, con significado de “medio”.

minion *m.* Personaje controlado por la máquina, aliado o enemigo, que ayudan en el ataque a sus compañeros o dan experiencia y oro a los **campeones** enemigos tras su muerte.

- *mejor mata **minion** y deja que los tuyos se encarguen del trabajo sucio si no ves el enemigo* ([consejos contra y para campeones – mayo 2011 – abril 2015](#))
- ...*tú vas perdiendo algún **minion** y el otro va farmeando* ([Azir será top agosto 2014 – abril 2015](#))
- *Si el enemigo quiere farmear, mata algún **minion** cercano y que le dañe la explosión para irle “avisando”* ([mi primera partida – octubre 2012 – abril 2015](#))

nerfeo *m.* Acción de bajar los atributos de un **campeón** concreto llevada a cabo por los desarrolladores del juego.

- ...*encima va support cuando se merece totalmente el **nerfeo** que le han hecho*
([nerf a fizza me parece bien – febrero 2015 – abril 2015](#))
- *Tampoco podemos olvidar el **nerfeo** que se le deben hacer a otro millar de personajes que están por encima de la media.* ([medallas – octubre 2012 – abril 2015](#))
- *Siento el nerfeo a tu campeón, a mí me nerfearon a Tristana AP.* ([nerf a fizza me parece bien – febrero 2015 – abril 2015](#))

Etim.: Metáfora, *Nerf* es una conocida marca de pistolas de juguete y de ahí se ha tomado la parte de *juguete* para calificar esta acción como “volver a un personaje como un juguete”.

nivel 1- m. Rango que clasifica la cantidad de experiencia de un **campeón** en partida (hasta el 18).

- *Hay puntos en la partida en la que tienes ventaja como equipo de 4 contra equipo de 5, así tuviera que definir este momento, diría que es entre el nivel 15 y el 18.*
(qué hacer cuando tienes un afk – diciembre 2014 – abril 2015)
- *... y cuando mato a los que salen ya me quedo sin maná y aún no soy nivel 6 y no hay golem azul todavía...* (Fiddlesticks jungler – agosto 2011 – abril 2015)
- *Cuando llegues a nivel 6 es la hora de bailar un poco. Ya sea en mid o en una línea solo...* (Nidalee es ad, ap, híbrida e incluso tank – octubre 2010 – abril 2015)

2- m. Rango que clasifica la cantidad de experiencia de un **invocador** (hasta el 30).

- *El sistema no funciona, en mi equipo éramos todos de nivel 15 y el suyo todos nivel 25* (emparejamientos como funcionan – julio 2010 – abril 2015)
- *...la verdad es que te diviertes mucho más antes de llegar al nivel 30 y jugar ranked* (cual fue vuestro primer campeón – marzo 2014 – abril 2015)
- *normalmente a nivel 30 y ya con bastante experiencia, si eres un dps blandito no duras ni dos segundos* (sugerencias, para utilizar habilidades – junio 2010 – abril 2015)

Variantes del lema: lvl, level

noob adj. Jugador que tiene poca experiencia en el juego o no ha sabido aprender a jugar al mismo después de mucho tiempo.

- *Si dices Nasus noob es noob, es algo referente a la inteligencia de Nasus, y como Nasus es un campeón, se refiere al que lo maneja* (casos claramente injustos – noviembre 2012 – abril 2015)
- *...ya que si te dicen noob es porque cometiste un error, y si la persona es inteligente y asimila no vuelve a cometer ese mismo error para que no le vuelvan a decir lo mismo* (como uso el tribunal – junio 2010 – abril 2015)

- ...aunque curiosamente son ellos los que se tiran todo el rato diciéndome **noob** y riéndose ([castigo a los culpadores – mayo 2011 – abril 2015](#))

Etim.: Neologismo tomado del inglés, con significado de “novato”.

off-tank *m.* Personaje que por sus habilidades, atributos y objetos desempeña tanto la función de **tanque** como de ad, es decir, puede ser un campeón defensivo como ofensivo.

- ...invita a montarse **off-tank**, sus escalados ap y alcances son relativamente bajos ([Azir será top – agosto 2014 – abril 2015](#))
- Aquí os dejo por si alguien tiene curiosidad respecto a los objetos y habilidades de Volibear top **offtank**... ([guía Volibear ad – agosto 2014 – abril 2015](#))
- Aun así la build que dice Jamen no es tanque por así decirlo, es únicamente un **offtank** mágico... ([Azir será top – agosto 2014 – abril 2015](#))

Etim.: Neologismo tomado del inglés y fruto de la composición de *off* (apagado) más *tank* (tanque).

Variantes del lema: Offtank, off tank

pasiva *f.* **Habilidad** que se activa de manera automática en cada personaje.

- *PD: Crep que Akali es mejor porque su **pasiva** es una de las mejores del game* ([Akali o Katalina – abril 2011 – abril 2015](#))
- ... y a parte la **pasiva**, que cura un huevo aun si le echan prender ([cual es el mejor campeón 1 vs 1 – febrero 2015 -abril 2015](#))
- ...se mantiene bien de vida, y su **pasiva** le permite gankear a media vida([Melee Carry AD como jungler – diciembre 2011 – abril 2015](#))

premade *adj./ u.t.c.f.* Propiedad de los equipos conformados por **invocadores** que se conocen entre sí.

- Como somos **premade** de 5 nos pone como si fuésemos con 1500 de media... ([emparejamientos, como funcionan – julio 2010 – abril 2015](#))
- ...pero que somos una **premade** y nosotros hablamos español. ([ahora está prohibido hablar español – junio 2011 – abril 2015](#))
- “si quieres hablar español con tus compañeros haz un **premade**” ([lol, juego o discusiones – agosto 2011 – abril 2015](#))

Etim.: Neologismo tomado del inglés, con significado de “prefabricado”.

Stun *m.* Acción de aturdir a un enemigo.

- *La Q la subirás si piensas usar el early para matar cuantas veces puedas a tu rival de línea, pues te otorga un bonito **stun** ([consejos contra y para campeones – mayo 2011](#) – abril 2015)*
- *Puedes subir solo 2 niveles el **stun**, con eso es suficiente para clavarle a alguien el combo ([me recomendáis a Veigar – agosto 2011](#) – abril 2015)*
- *Solamente un **stun** y esta jodida, a veces no tengo **stuns** así que utilizo el reloj para hacerme invencible ([nerfeo a katarina por favor – abril 2013](#) – abril 2015)*

Etim.: Neologismo tomado del inglés, con significado de “aturdir”.

support *m.* Personaje cuya función, por **habilidades** o atributos, es proporcionar ayuda a sus compañeros en partida.

- *Mi rol favorito también es **support**, y siempre que coges un personaje que la gente no está acostumbrada se te echan encima. ([sobre los personajes supports que recomiendo – agosto 2013](#) – abril 2015)*
- *Además, bien pensado es un **support** que cuenta con daño y encima móvil. ([Azir será top – agosto 2014](#) – abril 2015)*
- *es un **support** que merece la pena que pruebes y perfecciones, sobretodo si eres de los que les gusta jugar agresivo en lane. ([Elise support – mayo 2013](#) – abril 2015)*

Etim.: Neologismo tomado del inglés, con significado de “base” o “soporte”.

Variantes del lema: supp.

reportar *tr.* Denunciar a un **invocador** ante el tribunal del propio juego por su mal comportamiento.

- *Siguiendo ese razonamiento, se puede **reportar** a alguien cuando todo el grupo esté pre seleccionado... ([algo que contar en relación con el tribunal mayo 2011](#) – abril 2015)*
- *te viene hablando en un idioma que no sea el inglés, se les puede **reportar** por exactamente el mismo motivo. ([ahora está prohibido hablar español – junio 2011](#) – abril 2015)*
- *Lo de **reportar** por mismo motivo depende como lo mires, el objetivo del tribunal es rectificar comportamientos inapropiados... ([como uso el tribunal – junio 2010](#) – abril 2015)*

Variantes del lema: report

runa *f.* Placa que pueden comprarse con dinero del propio juego que aumentan los atributos del **invocador**, normalmente asociadas en conjunto a un tipo de personajes.

- *yo al menos tengo **runas** de fiddle jungle y se junglearlo ([fiddlesticks jungler – agosto 2011](#) – abril 2015)*
- *tener un mínimo de 3 o 4 paginas de **runas** para poder variar el personaje depende el pick de equipo y del enemigo ([persona humillada solo q – febrero 2015](#) – abril 2015)*
- *Una duda, qué es mejor arreglarse primero 10 paginas de **runas** antes de comprar personajes o comprarse muchos personajes y luego las **runas**? ([soy rico, que campeón, skin me compro – marzo 2012](#) – abril 2015)*

tanque *adj.* Personaje cuyos atributos, **habilidades** u objetos equipados le capacitan para ser muy resistente a los ataques y/o tener gran cantidad de vida.

- *Se tiene que llevar a mid porque luego el **tanque** se vuelve realmente **tanque** y te borra. ([Azir será top – agosto 2014](#) – abril 2015)*
- *...no aprecian que seas un **tanque** y les salves sin parar y tampoco aprecian que te cargues las torretas ([eres NOOB, pero ami no me da la gana – julio 2010](#) – abril 2015)*
- *si nosotros sabemos que nuestro top se esta armando **tanque** y nosotros somos el jungla o soporte deberíamos optar por armarnos... ([5 errores a evitar en bronce](#) – abril 2015)*

Etim.: Metáfora, de los vehículos blindados utilizados en las guerras modernas altamente resistentes, se toma la propiedad de “resistencia” para aplicarla a los personajes. Variantes del lema: Tank,

teamfight *f.* Batalla que involucra a todos los miembros o a la gran parte de un equipo.

- *Veigar es un personaje destinado a ayudar al equipo mediante hacer el stun en las **teamfight**, lanzar el meteorito en medio de esta... (me recomendáis a Veigar – agosto 2011 – abril 2015)*
- *todo mi equipo se tira contra el Mundo enemigo en una **teamfight** y más todavía cuando nadie tiene prender o llamada del verdugo... ([debate sobre armaduras en league of legends – noviembre 2010](#) – abril 2015)*
- *eso es una burrada, incluso si sabes que vais a ganar la **teamfight** y dependiendo en qué posición estés puedes ir plantando setas ([Ap Burts Teemo – julio 2013](#) – abril 2015)*

Etim.: Neologismo tomado del inglés, compuesto de *team* (equipo) y de *fight* (batalla).

top m. Línea situada en la parte superior.

- *Con esto no quiero decir que estéis uno en mid otro en top y otro abajo, claro esta [\(consejos contra y para campeones – mayo 2011 – abril 2015\)](#)*
- *Lo que renta más con Amumu es campear la bot lane. Top y mid solo los veo viables de ganqueo cuando hay campeones squishy sin mucha movilidad [\(amumu jungla – octubre 2014 – abril 2015\)](#)*
- *...y tu equipo está siendo devastado porque su aliado en top es prácticamente inmortal? [\(qué es más útil vida o armadura – abril 2015\)](#)7 Etim.:*

Neologismo tomado del inglés, con significado de “arriba”.

ulti f. Habilidad definitiva de cada campeón que se consigue a partir del nivel 6 del mismo. Ej.:

- *...a la hora de desempeñar su función (Cazar a un carry) se tira la ulti y es imparable. [\(tengo 3150rp, que hago – enero 2013 – abril 2015\)](#)*
- *...además de la pasiva, de la ulti y su bonificación de armadura. [\(cual es el mejor jugador 1 vs 1 – febrero 2015 – abril 2015\)](#)*
- *Anda que no se lloró aquí con la ulti de Darius, con lo fácil que es cogerse un teemo que todo dios lo sabe utilizar [\(nerfeo a katarina por favor – abril 2013 – abril 2015\)](#)*

Etim.: Metonimia y acortamiento, de “última habilidad/ habilidad definitiva”.

ward m. Objeto con forma de alas que sirve para visualizar zonas pequeñas del mapa oscuras durante un breve período de tiempo.

- *te dicen que te olvides de ser el playmaker, cuando no eres capaz de ver el minimapa con cierta regularidad, ni de comprar 1 Ward en toda la partida. [\(nivel 22 y siento que – diciembre 2014 – abril 2015\)](#)*
- *incluso si puede pushear la línea y dejar algún ward en el buff enemigo mejor todavía [\(support D1 ofrece consejos a los nuevos – marzo 2014 – abril 2015\)](#)*
- *Pues limpiezas más lentas, ulti inferior en muchos sentidos y superior en 1, más gastos de maná... peores ganks ya que con un ward te ven venir... [\(Amumu jungla – octubre 2014- abril 2015\)](#)*

Etim.: Neologismo tomado del inglés, con significado de “salón” y de ahí la metáfora tomada de un espacio iluminado.

2. Documentos de consentimiento para las grabaciones

2.1. CONVERSACIONES

2.1.1. Modelo

AUTORIZACIÓN PARA EMPLEAR LA GRABACIÓN Y LA TRANSCRIPCIÓN DEL MATERIAL CON FINES INVESTIGADORES EN LINGÜÍSTICA

A. Autorización previa a la grabación

Dña./D. _____ con DNI

DECLARO

- 1) que se me ha informado de que voy a ser grabado/a secretamente en las próximas semanas;
- 2) que, posteriormente a la grabación, podré escuchar el contenido de mi grabación;
- 3) que, en caso de no estar de acuerdo, puedo ejercer mi derecho a retirar la grabación.

A los efectos oportunos, firmo la presente autorización en

_____ a _____ de
20____.

Fdo. _____

B. Autorización posterior a la grabación

Dña./D. _____ con DNI

DECLARO

- 1) que se me ha informado de que he sido grabado/a y he escuchado el contenido de mi grabación;
- 2) que se me ha informado de que puedo ejercer mi derecho a retirar la grabación.

Y, por tanto, AUTORIZO al uso de la grabación de su contenido, previamente anonimizados texto, audio y video para fines estrictamente de investigación.

A los efectos oportunos, firmo la presente autorización, en _____ a
_____ de
20____.

Fdo. _____

1. Datos personales

Los datos personales obtenidos mediante el presente formulario se incorporarán a los sistemas de información de la Universitat de València – Estudi General (links.uv.es/lopd/dpo) en el marco de la tesis doctoral FPU18/02767 y bajo el grupo de investigación Val.Es.Co. (Valencia Español Coloquial).

La información objeto de tratamiento será utilizada para el desarrollo de funciones docentes y académicas propias de la Universitat de València como la investigación, la creación, desarrollo, transmisión y crítica de la ciencia, de la técnica y de la cultura y la difusión, la valorización y la transferencia del conocimiento.

En concreto, se prevé que estas grabaciones formen parte de un corpus oral de la comunicación en los videojuegos (aún en fase de desarrollo) y del corpus Val.Es.Co.. Con el objetivo de analizar el discurso generado dentro de una partida de videojuego, en esta tesis se recogen conversaciones en situaciones reales y cotidianas dentro del juego y se comparan con conversaciones coloquiales para establecer las diferencias entre los dos discursos.

La Universitat de València se compromete a que cualquier divulgación pública de los resultados obtenidos con motivo de la investigación se realizará anonimizando debidamente los datos utilizados, de modo que los sujetos de la investigación no resultarán identificados o identificables. La base jurídica del tratamiento es el consentimiento del afectado/a y se prevé la conservación de los datos personales durante cinco años. Transcurrido ese periodo, los datos se conservarán debidamente disociados para garantizar el anonimato.

2. Registro de imagen o sonido

En el marco del desarrollo de la actividad se obtendrán registros de audio y video. Ud. Autoriza a la Universitat de València al uso, edición, difusión y explotación de estos registros exclusivamente para fines de investigación. En caso de utilización, se asegurará que el afectado/a nunca sea identificado por su nombre ni mediante información alguna que le haga identificable. Todo ello con la única salvedad y limitación de aquellas utilidades o aplicaciones que pudieran atender a los derechos garantizados en la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de Protección Civil al Derecho al Honor, la Intimidad Personal y familiar y a la Propia Imagen, así como del pleno respeto de las previsiones específicas del art. 4 de la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de protección jurídica del menor.

3. Publicación

Los resultados del proyecto son susceptibles de publicación. En caso de tal utilización, se asegurará que Ud. nunca sea identificado/a por su nombre apellidos, ni mediante información alguna que le haga identificable.

4. Ejercicio de derechos

Las autorizaciones concedidas en este documento podrán ser revocadas mediante la presentación del oportuno escrito. La revocación comportará la retirada de la información de los sistemas de la

2.2. VIDEOJUEGO

2.2.1. Modelo

AUTORIZACIÓN PARA EMPLEAR LA GRABACIÓN Y LA TRANSCRIPCIÓN DEL MATERIAL CON FINES INVESTIGADORES EN LINGÜÍSTICA

A. Autorización previa a la grabación

Dña./D. _____ con DNI

DECLARO

- 1) que se me ha informado de que voy a ser grabado/a durante el transcurso de las partidas del videojuego
- 2) que, posteriormente a la grabación, podré escuchar el contenido de mi grabación;
- 3) que, en caso de no estar de acuerdo, puedo ejercer mi derecho a retirar la grabación.

A los efectos oportunos, firmo la presente autorización en

_____ a _____ de
20____.

Fdo. _____

B. Autorización posterior a la grabación

Dña./D. _____ con DNI

DECLARO

- 1) que se me ha informado de que he sido grabado/a y he escuchado el contenido de mi grabación;
- 2) que se me ha informado de que puedo ejercer mi derecho a retirar la grabación.

Y, por tanto, AUTORIZO al uso de la grabación de su contenido, previamente anonimizados texto, audio y video para fines estrictamente de investigación.

A los efectos oportunos, firmo la presente autorización, en _____ a
_____ de
20____.

Fdo. _____

1. Datos personales

Los datos personales obtenidos mediante el presente formulario se incorporarán a los sistemas de información de la Universitat de València – Estudi General (links.uv.es/lopd/dpo) en el marco de la tesis doctoral FPU18/02767.

La información objeto de tratamiento será utilizada para el desarrollo de funciones docentes y académicas propias de la Universitat de València como la investigación, la creación, desarrollo, transmisión y crítica de la ciencia, de la técnica y de la cultura y la difusión, la valorización y la transferencia del conocimiento.

En concreto, se prevé que estas grabaciones formen parte de un corpus oral de la comunicación en los videojuegos (aún en fase de desarrollo). Con el objetivo de analizar el discurso generado dentro de una partida de videojuego, en esta tesis se recogen conversaciones en situaciones reales y cotidianas dentro del juego.

La Universitat de València se compromete a que cualquier divulgación pública de los resultados obtenidos con motivo de la investigación se realizará anonimizando debidamente los datos utilizados, de modo que los sujetos de la investigación no resultarán identificados o identificables. La base jurídica del tratamiento es el consentimiento del afectado/a y se prevé la conservación de los datos personales durante cinco años. Transcurrido ese periodo, los datos se conservarán debidamente disociados para garantizar el anonimato.

2. Registro de imagen o sonido

En el marco del desarrollo de la actividad se obtendrán registros de audio y video. Ud. Autoriza a la Universitat de València al uso, edición, difusión y explotación de estos registros exclusivamente para fines de investigación. En caso de utilización, se asegurará que el afectado/a nunca sea identificado por su nombre ni mediante información alguna que le haga identificable. Todo ello con la única salvedad y limitación de aquellas utilizations o aplicaciones que pudieran atender a los derechos garantizados en la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de Protección Civil al Derecho al Honor, la Intimidad Personal y familiar y a la Propia Imagen, así como del pleno respeto de las previsiones específicas del art. 4 de la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de protección jurídica del menor.

3. Publicación

Los resultados del proyecto son susceptibles de publicación. En caso de tal utilización, se asegurará que Ud. nunca sea identificado/a por su nombre apellidos, ni mediante información alguna que le haga identificable.

4. Ejercicio de derechos

Las autorizaciones concedidas en este documento podrán ser revocadas mediante la presentación del oportuno escrito. La revocación comportará la retirada de la información de los sistemas de la

Anexos

Universitat de València en un plazo prudencial de tiempo en función de la disponibilidad de recursos. Puede obtener más información acerca de sus derechos en: links.uv.es/lopd/derechos
Y en prueba de conformidad, firmo el presente documento en el lugar y la fecha indicados en el encabezamiento.

Nombre y apellidos	Nombre y apellidos
Firma:	Firma (padre/madre/tutor)*: <small>*Rellenar solo en caso de menores o personas con incapacidad legal</small>

Documentos firmados

3. Glosario de figuras

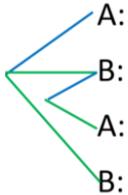
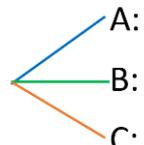
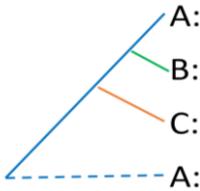
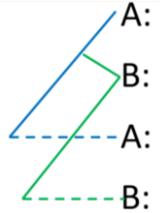
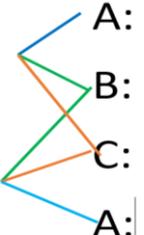
Figura	Dibujo figura	Figura	Dibujo figura
Pico		Cerco	
Cremallera		Abanico	
Rastrillo		Palillos	
Pajarita			

Tabla 88. Tipos de figuras (Espinosa-Guerri, en prensa; y García-Ramón, 2019; Pons, 2022)

- *Pico*: unión de una intervención iniciativa y otra reactiva; un *par adyacente*.
- *Cremallera*: sucesión de intervenciones reactivo-iniciativas encabezadas por una iniciativa que termina en una reactiva.
- *Rastrillo*: mantenimiento de un *turno* más allá de una intervención de un mismo hablante que recibe la reacción de otros interlocutores.
- *Pajarita*: cruce de intervenciones reactivo-iniciativas en el que una o más intervenciones parten de dos enunciados anteriores.
- *Cerco*: *par adyacente* que contiene en su interior otra interacción que puede estar unida con este o ser independiente (diálogo lateral).
- *Abanico*: intervención que provoca dos o más reacciones.

Anexos

- *Palillos*: mantenimiento del turno más allá de una intervención de dos o más interlocutores que se cruzan.

4. Sistema de transcripción

:	Emisión de un interlocutor
?:	Interlocutor no reconocido.
§	Sucesión inmediata, sin pausa apreciable, entre dos emisiones de distintos interlocutores.
=	Mantenimiento del turno de un participante en un solapamiento.
[Lugar donde se inicia un solapamiento o superposición.
]	Final del habla simultánea.
-	Reinicios y autointerrupciones sin pausa.
/	Pausa corta, inferior al medio segundo.
//	Pausa entre medio segundo y un segundo.
///	Pausa de un segundo o más.
(5")	Silencio (lapso o intervalo) de 5 segundos; se indica el nº de segundos en las pausas de más de un segundo, cuando sea especialmente significativo.
↑	Entonación ascendente.
↓	Entonación descendente.
→	Entonación mantenida o suspendida.
^	Entonación circunfleja.
Cou	Los nombres propios, apodos, siglas y marcas, excepto las convertidas en "palabras-marca" de uso general, aparecen con la letra inicial en mayúscula.
PESADO	Pronunciación marcada o enfática (dos o más letras mayúsculas).
pe sa do	Pronunciación silabeada.
(())	Fragmento indescifrable. ((siempre)) Transcripción dudosa.
((...))	Interrupciones de la grabación o de la transcripción.
(en)tonces	Reconstrucción de una unidad léxica que se ha pronunciado incompleta, cuando pueda perturbar la comprensión.
pa'l	Fenómenos de fonética sintáctica entre palabras, especialmente marcados.
°()°	Fragmento pronunciado con una intensidad baja o próxima al susurro.
h	Aspiración de "s" implosiva.
(RISAS, TOSES	
GRITOS...)	Aparecen al margen de los enunciados. En el caso de las risas, si son simultáneas a lo dicho, se transcribe el enunciado y en nota al pie se indica "entre risas".
aa	Alargamientos vocálicos.
nn	Alargamientos consonánticos.
¿i !?	Interrogaciones exclamativas.
¿ ?	Interrogaciones. También para los apéndices del tipo "¿no?, ¿eh?, ¿sabes?"
¡ !	Exclamaciones.
és que se pareix a mosatros:	Fragmento de conversación en valenciano. Se acompaña de una nota donde se traduce su contenido al castellano.
<i>Letra cursiva:</i>	Reproducción e imitación de emisiones. Estilo directo, característico de los denominados relatos conversacionales.
Notas a pie de página:	Anotaciones pragmáticas que ofrecen información sobre las circunstancias de la enunciación. Rasgos complementarios del canal

verbal. Añaden informaciones necesarias para la correcta interpretación de determinadas palabras (la correspondencia extranjera de la palabra transcrita en el texto de acuerdo con la pronunciación real, siglas, marcas, etc.), enunciados o secuencias del texto (p. e., los irónicos), de algunas onomatopeyas, etc.

Sangrados a la derecha: Escisiones conversacionales

* Las incorrecciones gramaticales (fónicas, morfosintácticas y léxicas) no aparecen marcadas por lo general. Así pues, según el usuario del corpus (p. e., si este es utilizado por un estudiante de español como segunda lengua), puede ser recomendable el soporte explicativo del profesor.

* Los antropónimos y topónimos no se corresponden por lo general con los reales.