

La conversación coloquial y los videojuegos *MOBA*: estudio sobre la fragmentariedad

Colloquial Spanish and *MOBA* games: A study on fragmentariness

Sara Badia Climent

Universitat de València

badiacliment@gmail.com

Resumen: El estudio que se pretende abordar realiza una comparativa entre dos ámbitos distintos: una conversación coloquial (Briz y grupo Val.Es.Co, 2010) y un videojuego, el *League of Legends*; para analizar la extensión de los diálogos generados en cada una de ellas por medio del método dientes de sierra (Espinosa, 2016). Con ello, se tratará, por un lado, de sentar las bases para estudios posteriores que pretendan comparar estas dos clases de grabaciones y, por otro, se comprobará cómo los distintos contextos influyen en el desarrollo de la comunicación y pueden llegar a fragmentar las interacciones establecidas.

Palabras clave: Discursos Mediados por Ordenador, Análisis de la Conversación, Multimodalidad, Conversación coloquial, Videojuegos

Abstract: The aim of this paper is to compare two different genres: colloquial conversation (Briz and grupo Val.Es.Co., 2010) and video game (*League of Legends*), in order to analyze the extension of the dialogues generated in each of them through the sawteeth visualization tool (Espinosa, 2016). We attempt, on the one hand, to lay the foundations for later studies that compare these two kinds of data and, on the other hand, to study how the different contexts influence the development of communication and can fragment the interactions established.

Keywords: Computer Mediated Discourse, Conversation Analysis, Multimodality, Colloquial conversation, Videogames

1. Introducción

El presente artículo compara dos grabaciones compuestas por los mismos participantes a partir de la extensión de sus diálogos: una conversación coloquial prototípica y una durante el transcurso de una partida del videojuego *League of Legends*, un videojuego en línea perteneciente a la clase de los *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*); con el fin de establecer las bases para observar las diferencias entre un género 2.0. (Herring y Androutsopoulos, 2015) y uno abundantemente definido por la bibliografía a partir de la extensión de los diálogos establecidos (Val.Es.Co., 2014). Para ello, se partirá de la exposición de los contenidos

necesarios para sustentar el análisis posterior por medio del método de dientes de sierra (Espinosa, 2016), tomando un enfoque multimodal (Depperman, 2013).

Una de las bases desde las cuales se abordará el estudio parte del Análisis de la Conversación (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Heritage, 1989) en base a las reglas de la toma de turno (Schegloff, 1968; Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974, 1978; Levinson, 1983; Gallardo, 1990). Asimismo, desde esta perspectiva se ha caracterizado la conversación en base a una serie de rasgos que, posteriormente, grupos como Val.Es.Co. (2014; Briz y grupo Val.Es.Co., 1995, 2010) retomaron y simplificaron (*Vid. Fig. 1*):

Género discursivo	+/- Dialogal	+/- Inmediatez	+/- Dinamismo	+/- Alternancia de turno no predeterminada	+/- Oral
Conversación	+	+	+	+	+

Fig. 1. La caracterización del género conversación (Briz y grupo Val.Es.Co., 2010).

Además, el mismo grupo de investigación (Val.Es.Co., 2014) plantea un modelo de segmentación del discurso para dividir y analizar la conversación a partir de una serie de unidades establecidas con un criterio pragmático (Pons, 2006). El punto de partida se sitúa en la máxima unidad que se le atribuye a un único hablante a nivel estructural y que será central en este artículo: la intervención¹, definida, principalmente, por el cambio de hablante (Pons y Estellés, 2014: 6; Pons, 2014: 12; grupo Val.Es.Co, 2014: 16).

Asimismo, esta se clasifica según «su orientación interaccional», esto es, «la relación que mantiene una intervención con las demás intervenciones del mismo intercambio» (Gallardo, 1996: 53); modelo en el que surge una triple tipología de la intervención: iniciativa, reactiva o reactivo-iniciativa (Pons y Estellés, 2009: 929; Grupo Val.Es.Co., 2014: 18); observable a través del sistema de visualización dientes de sierra nacido también en el mismo grupo de investigación (Briz, 2006; Espinosa, 2016).

Como se ha mencionado, dada la naturaleza del videojuego que se pretende tratar, cabe hacer mención a ciertos apuntes sobre cuál ha sido el tratamiento de los llamados géneros 2.0., nacidos con Murray (1985) y catalogados, específicamente, como discursos mediados por ordenador (Computer Mediated Discourse) por Ferrara, Brunner y Whittermore (1991). Estos estudios fueron seguidos por Herring (2001, 2002, 2003) y Herring y

¹ El resto de unidades se caracterizaban sobre la distinción entre unidades monológicas y dialógicas, así como de una triple diferenciación que parte de la definición de las mismas en base a la dimensión que pertenezcan: estructural, social o informativa. Para más información, consultar Val.Es.Co. (2014).

Androutsopoulos (2015), quienes ofrecerían una clasificación específica para catalogar los distintos textos surgidos a raíz de Internet (Vid. Fig. 2):

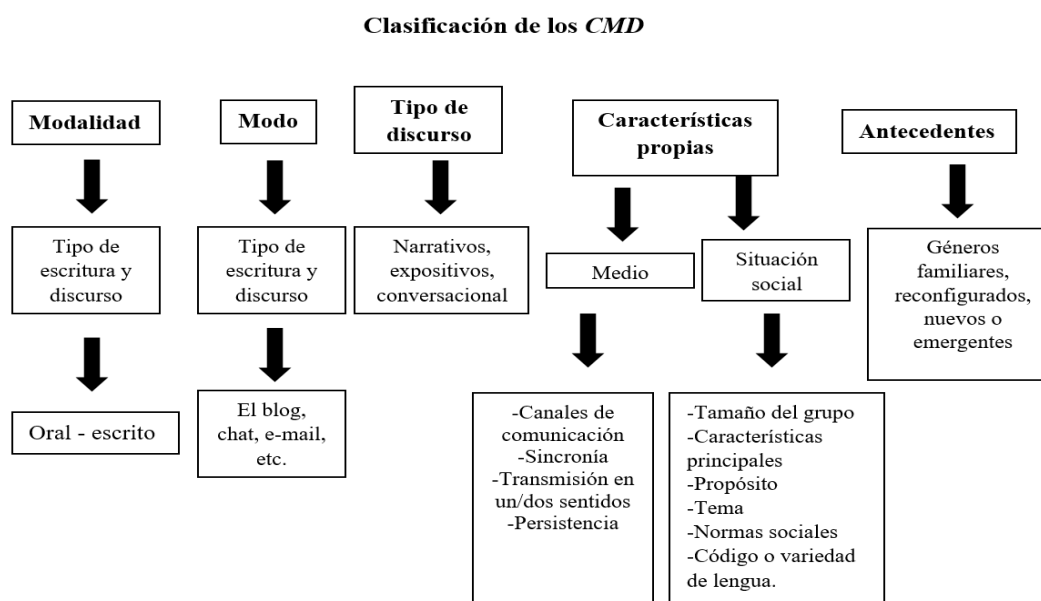


Fig. 2: Clasificación de los géneros 2.0 (Herring y Androutsopoulos, 2015).

De la misma forma que otros autores, también tomaron los rasgos de la toma de turno del Análisis de la Conversación y advirtieron que estos discursos, a diferencia de una conversación prototípica (sin solapamientos ni vacíos muy extensos), podían contar con superposiciones continuas, tal y como sucede en el chat en el que los mensajes se encadenan sin tener en cuenta la respuesta anterior (Herring, 2001: 6); o con largos lapsos de tiempo sin respuesta como por ejemplo ocurre en los foros o *Twitter*, sitios en los que se puede retomar una intervención remota gracias al sistema de citado de mensajes (Herring, 2015: 136).

Desde otra perspectiva, Beatriz Gallardo (1996)² establece que la relación entre el hablante y el oyente es interdependiente en cualquier momento, dado que la existencia de uno comporta al otro y viceversa. Por ello, su caracterización de la conversación defiende que «el dinamismo dialógico supone que el vínculo establecido entre ambos no es de sucesividad sino de simultaneidad» (Gallardo, 1996: 26), con lo que se han de tener en cuenta no solo los factores lingüísticos, sino los paralingüísticos y los kinésicos (Gallardo, 1996: 26).

Debido a las características que plantea el *League of Legends* y a las circunstancias en las que se da la comunicación (se comparte un mismo entorno virtual por todos los usuarios y se comunican por voz), se tomará una perspectiva multimodal (Kress y Leeuwen, 2001; Van Leuween, 2005; Mondada, 2006; Lamy

² Citando a Carlos Hernández (1983).

y Flewitt, 2012; Heath, 2013; Depperman, 2013) que dé cuenta tanto de las intervenciones lingüísticas como de aquellas extralingüísticas que se vinculen directamente con las emisiones de los interlocutores. Estas últimas se refieren a cualquier gesto o acción no verbal que realice un participante, hecho que facilitará la visualización de todo el espectro comunicativo y contextual que influye en cada una de las muestras.

Partiendo de todo lo anterior, el propósito del artículo se centra en comparar una conversación coloquial y un *MOBA* a partir de la extensión de los diálogos; rasgo que se verá alterado, en una conversación mediada por ordenador, por la mayor presencia de elementos extralingüísticos en la comunicación. Este elemento, tal y como se pretende demostrar, puede servir como distinción entre los géneros 2.0 (*MOBA*, chat, foros, *Facebook*, *Twitter*,...) y otros discursos como la propia conversación.

2. Metodología

2.1. Propósito

Como se ha mencionado con anterioridad, el propósito de este trabajo consiste en analizar y comparar dos clases de grabaciones que cuentan con los mismos participantes situados en contextos distintos con el fin de trazar una primera distinción entre ambas. Para arrojar luz sobre esta cuestión, se partirá del estudio de dos factores: en primer lugar, se observarán las características interactivas de cada discurso por medio del método dientes de sierra (Briz, 2006; Espinosa, 2016) con el fin de establecer qué patrones de interacción (*figuras*) predominan en cada una de ellas. En segundo lugar, se estudiará de qué forma estas *figuras* se combinan y forman *diálogos* más o menos extensos para concretar si existe influencia de lo extralingüístico, especialmente dentro del *MOBA*.

2.2 Descripción de los materiales

Los materiales de análisis de los que se dispone corresponden a dos grabaciones tomadas en dos contextos diferentes: la primera (de ahora en adelante «1») durante el transcurso de una partida del videojuego *League of Legends* y la otra (de ahora en adelante «2») en un local de amigos. Ambas tienen una duración aproximada de unos cuarenta minutos, tiempo que duró la partida y que se tomó como referencia para registrar la grabación 2. Además, estas fueron transcritas mediante el programa *Elan* y volcadas, posteriormente, a un documento de texto para facilitar su análisis.


La muestra 1 estuvo conformada por 7 participantes: 5 humanos y 2 no humanos que correspondían a las acciones de los enemigos y al sistema de juego. En ella se registró tanto el audio como el vídeo del escenario virtual para facilitar la interrelación entre las intervenciones de los hablantes, las acciones y los mensajes del sistema. Cabe decir que los 5 interlocutores principales se

encontraban en espacios físicos distintos y se comunicaban por medio del software *Skype*.

La segunda muestra, por otro lado, se grabó de nuevo tanto en audio como video y tuvo una conformación de 5 participantes, los mismos que en la grabación anterior que, en esta ocasión compartían un mismo espacio físico, a diferencia de la anterior muestra. Del mismo modo, esta no contará con una secuenciación tan ligada a las circunstancias, como sucedía dentro de la partida del videojuego, sino que sigue una estructura prototípica de inicio, desarrollo y despedida. Por este motivo, sería interesante observar cada diálogo establecido con una secuenciación propia atendiendo a su propio desarrollo.

2.3 Herramientas para el análisis

El análisis se realizará por medio del método de visualización dientes de sierra que permitirá observar la clase de interacciones que se establecen entre los hablantes en un discurso dialógico, que parte del modelo de segmentación de discurso establecido por el grupo Val.Es.Co. (Espinosa, 2016). De esta forma, si se toma como modelo el siguiente fragmento (*Vid. Fig. 3*):



Hablante	Inicio	Texto
A	00:00:00.680	Mm <ta/> Banea a <u>Talon</u> a <u>Talon</u> <td/>
A	00:00:07.330	m
B	00:00:11.165	¿ <u>Talon</u> ? <ta/>
A	00:00:11.880	Sí sí <td/> /// qué asco de <u>personaaje</u> por dios <ts/>
B acciones	00:00:15.749	Banea mientras a <u>Talon</u>
B	00:00:15.760	((Un poquito <u>Trump</u> parando al mexicano <td/>
A	00:00:19.840	Desde que le han hecho el <u>rework</u> ayer estaba jugando contra uno <ta/> /// y le estaba ganando la <u>lin</u> 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 <u>qui-</u> <ts/> / m / en lo que yo le quitaba la mitad de la vida él me la quitaba entera y yo con <u>Ekko</u> <td/> // °(madre <u>mia</u>)° /// rito y sus <u>reworks</u> <td/>

Fig. 3: Ejemplo de análisis MOBA. Cremallera e independiente.

se observa que a cada intervención le corresponde una línea que identifica a su hablante con un mismo color, en un tono claro para aquellas intervenciones lingüísticas y en un tono más oscuro para las que correspondan a las acciones. 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 sucede hasta la intervención posterior de A (intervención reactiva) genera una interacción de 6 turnos. A su vez, es posible observar una intervención *independiente* en la segunda intervención de A, debido a que no reacciona a la de ningún hablante ni tampoco

hace reaccionar a otro. Asimismo, cabe añadir las intervenciones discontinuas, es decir, aquellos turnos que se prorrogan por más de una intervención de un mismo hablante; y las no analizables.

Las intervenciones, por tanto, se vincularán a una determinada posición de estas líneas que representarán de manera gráfica su tipología y la relación que establece con las otras (Espinosa, 2016: 16-17) tal y como se observa en la siguiente tabla (*Vid. Fig. 4*):







Tipo de intervención	Tipo de línea
Iniciativa	
Reactivo-iniciativa	
Reactivas	
Independientes	
Discontinua	
No analizable	

Fig. 4: Tipo de intervenciones vinculadas a líneas (Espinosa, 2016).

Por otra parte, con el fin de facilitar la relación entre las intervenciones y las acciones de un mismo interlocutor, se ha desarrollado de forma provisional un sistema de colores³ distinto al propuesto por Espinosa (2016: 17) que responderá a la tabla siguiente (*Vid. Fig. 5*):











Hablante	Int. Lingüística	Int. Extralingüística
A		
B		
C		
D		
E		

Fig. 5: Sistema de colores para los hablantes.

³ Se está trabajando en un sistema de representación que pueda dar cuenta de forma más clara de la relación entre los tipos de intervención y los hablantes (Espinosa-Guerri y García-Ramón, e.p.).

Asimismo, se ha introducido otra serie de colores que responden a aquellas intervenciones generadas por no humanos (*Vid. Fig. 6*):

	Int. Lingüística	Int. Extralingüística
Sistema de juego	—	—
Enemigo ⁴		—

Fig. 6: Sistema de colores para intervenciones no humanas.

Por medio de su visualización, será posible observar la clase de intercambios que se produce entre los interlocutores mediante las unidades que formen el uso del Método Dientes de Sierra, así como su extensión y composición. Además, al partir de una perspectiva multimodal en la que se toman en cuenta tanto las intervenciones lingüísticas de los interlocutores como las acciones vinculadas directamente a estas, se podrán observar de manera más detallada los contextos en los que se desarrollan y la influencia que puede tener un determinado ámbito con respecto a otro.

2.4 Variables de análisis

Las variables que permiten comprobar si los dos tipos de grabaciones manejados presentan alguna diferencia a partir de las hipótesis planteadas son: en primer lugar, se realizará una división entre los dos tipos de grabación que vinculen los resultados encontrados. En segundo lugar, se tendrá en cuenta la extensión de los diálogos en cantidad de intervenciones, hecho que permite observar de qué forma se estructuran los discursos. Por último, los *diálogos* y *figuras* de cada muestra se clasificarán en dos grupos según qué tipo de intervenciones los conforman: el primero, aquellas que solo tengan un componente lingüístico y el segundo aquellos diálogos que tengan intervenciones extralingüísticas; factor que permitirá observar la influencia de las acciones en la comunicación y si se relaciona tanto con la extensión como con las clases de figuras que se generan.

2.5 Tratamiento de los datos


Para el tratamiento del corpus se ha seleccionado el programa R el cual permite realizar análisis estadístico: por un lado, los datos serán sometidos a dos ji cuadrado, prueba que permite contrastar los datos obtenidos con los datos

⁴ Se han tomado todas las acciones ejecutadas por el equipo contrario al registrarlas como un único participante. En otras circunstancias, podría estudiarse no solo su comportamiento de manera individualizada, sino también la mínima interacción que se establece entre los equipos por medio del chat disponible en la plataforma.

esperados de acuerdo a la hipótesis nula. En este caso se utilizará, en primer lugar, para comprobar que el análisis realizado por medio del método dientes de sierra es representativo de la población. Posteriormente, se realizará otra para tratar de observar en qué tipo de grabación predomina más las intervenciones extralingüísticas gracias a los valores residuales de la misma prueba. Por otro lado, mediante el paquete «party», que habilita el mismo programa, se realizará otra prueba, un árbol de decisiones, generando una clase de esquema que explique una variable por medio de otras y, así, comprobar su grado de relación. En este caso, se tratará de explicar la variable «tipo de grabación» mediante la «cantidad de intervenciones por figura», hecho que ayudará a determinar en qué grabación las figuras son más extensas.


3. Análisis de las grabaciones: formación de figuras

Tal y como se ha planteado, el sistema permite la visualización de los distintos diálogos y observar la clase de interacción que desarrollan. A estos tipos, se les llamará figuras y recibirán un nombre distinto según la forma en la que las intervenciones se organicen. De esta forma, en el análisis anterior se puede observar una figura *independiente* y una *cremallera*, formada por un encadenamiento de intervenciones reactivo-iniciativas enmarcadas por una iniciativa inicial y una reactiva final. Siguiendo este procedimiento y la tipología ya establecida por Espinosa (2016) y por Espinosa-Guerri y García-Ramón (e.p.), se han catalogado un total de 6 figuras básicas (Vid. Figs. 7, 8, 9 y 10):




Enemigos (acciones)	Seleccionan a Lux
C	¡Bimbaa! <td/>
A	Je te han pillado a Lux <ta/> /// qué putada en verdad <ts/>

Fig. 7: Ejemplo de análisis MOBA. Abanico.



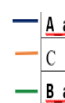
C acciones	Lanza un ataque que falla
C	si le hubiese <u>entrao</u> el otro- la otra <u>quu</u> le hubiese <u>entrao</u> <ts/> // a por la Lux esa <td/>

Fig. 8: Ejemplo de análisis MOBA. Pico.



B	ahora iré otra vez <u>pa'</u> abajo/ [pero es <u>quee</u> <ts/>]
C	[ves <u>bot</u>] / déjame a mí <td/> / y intentaré apañarme como pueda <td/>
B	vale <ts/>
D	<u>uen</u> en verdad ha sido mi culpa <ta/> // que me he <u>adelantao</u> <ts/>

Fig. 9: Ejemplo de análisis MOBA. Cerco.



A acciones	00:08:42.297	Ataca fantasmas jungla
C	00:08:43.655	aahí tus huevos <ta/>
B acciones	00:08:43.973	Llega a <u>bot</u>

Fig. 10: Ejemplo de análisis MOBA. Peine.

En la Figura 7 se puede observar un *abanico*, compuesto por una intervención iniciativa y dos que reaccionan a esta misma. La 8, por su parte, muestra el par más básico de acción-reacción: el *intercambio* o *pico*, que solo puede estar compuesta por estas dos unidades. Asimismo, la Figura 9 muestra un *cerco*, en el que se puede observar la interacción de un turno que hace reaccionar a otras

dos intervenciones: la primera intervención generada formaría parte de una sucesión de intervenciones que acabarían iniciando, a la vez que la línea inicial, la última intervención; dando a entender que han sido necesarias otras intervenciones, además de la principal, para poder llegar a la final. La Figura 10 forma un *peine*, en el que hay una sucesión de intervenciones independientes. Por último, cabe decir que estas figuras pueden juntarse y formar *macrofiguras* como se observa en el siguiente análisis en el que se combinan un *abanico* con un *pico*:

D	va ven aquí <td/> // ¡míralo que mono! // ¡qué vengaa(s)! <ta/> // buav
D observaciones	// expresión de esfuerzo
S	(RISA)
B	madre mía la tía <ts/>
D	mira <ts/> / si le encanta <td/>

Fig. 11: Ejemplo de análisis conversación. Abanico con pico.

De esta forma, siguiendo el procedimiento descrito, se pueden delimitar los distintos diálogos en diferentes figuras que den cuenta de la cantidad de intervenciones que pueden llegar a encadenarse. Por ello, en el siguiente apartado se ofrecerán los resultados obtenidos y, a la vez, se comentará aquello que se considere pertinente para comprender el impacto de estos y las posibles vías de estudio que pueda ofrecer esta clase de análisis.

4. Resultados

4.1. Promedio de intervenciones por figura

Analizadas ambas muestras, se ha podido comprobar el total de intervenciones y figuras que corresponde a cada grabación y el número individual de figuras y de turnos asociados a estas (Vid. Fig. 12):

	Conversación		MOBA	
	Figuras	Intervenciones	Figuras	Intervenciones
Cremallera	23	165	39	183
Cremallera con cerco	3	50	1	5
Cremallera con rastrillo	9	241	7	51
Inanalizables	2	2	1	1
Independiente	72	73	56	57
Pico	26	52	82	164
Pico con rastrillo	5	42	6	35
Abanico	12	39	38	144
Abanico con cremallera	6	177	11	94
Abanico con intercambio	4	29	16	80
Abanico con peine			8	46
Peine			1	3
Total	162	870	266	863

Fig. 12: Tabla con el recuento de figuras e intervenciones.

Los distintos tipos de *figura* encontrados son representativos de la población, ya que, si se cruza la cantidad de cada tipo en cada grabación mediante una ji cuadrado, el resultado muestra un valor P de 1,898e-06. No obstante, el total de *figuras* encontrado en la conversación y el *MOBA* difiere de forma sustancial: mientras que en la primera se computan 162, en el segundo se contabilizan 266. Este hecho se vincula con el total de intervenciones de cada una de las muestras, similar en ambos casos (879 y 863, respectivamente), dato que parece apuntar a que en el primer caso los diálogos contarán con una mayor extensión en intervenciones. De este modo, como demuestra el promedio (*Vid. Fig. 13*)

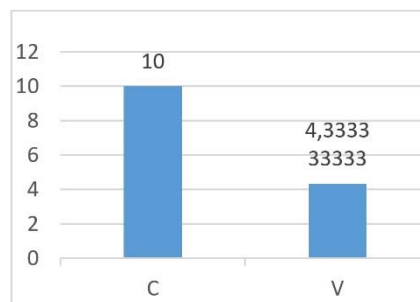


Fig. 13: Promedio de intervenciones por grabación

se comprueba que la conversación coloquial cuenta, de media, con diálogos de diez intervenciones, mientras que la partida del *League of Legends* se compone de unas 4 aproximadamente. Además, este promedio, sometido a una prueba como el árbol de decisiones, muestra que existe una diferencia entre la conversación coloquial y el videojuego con respecto a la cantidad de intervenciones por figura:

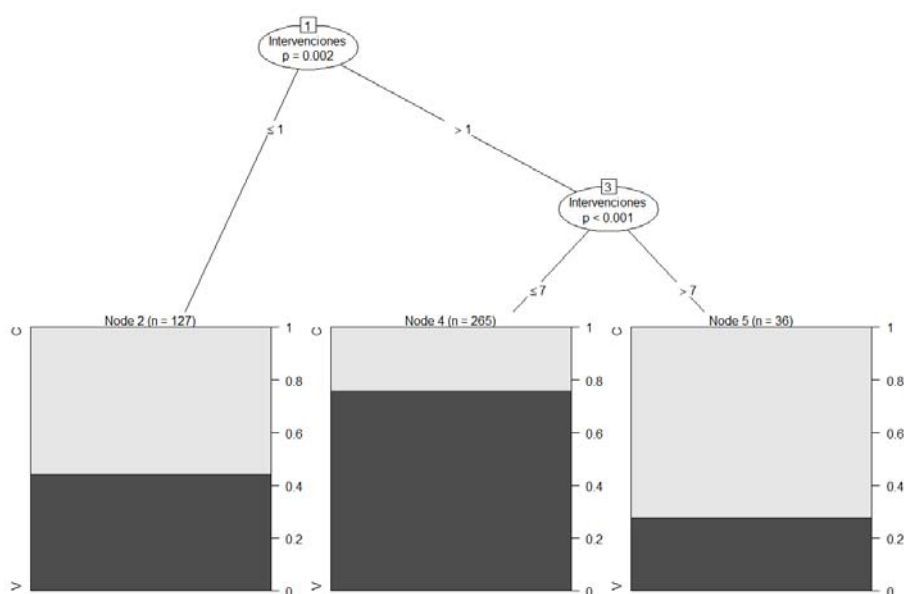


Fig. 14: Árbol de decisiones. Intervenciones por figura.

Como se puede comprobar, este gráfico distribuye la relación de las variables por medio de un esquema: el primer nodo (intervenciones) se divide entre aquellas figuras que cuentan con una intervención o menos, vinculadas tanto a la conversación como al videojuego; mientras que las que presentan más de una tendrán una segunda división (nodo 3). En esta se vuelven a dividir entre las figuras compuestas por 7 o menos intervenciones (nodo 4), asociadas en mayor grado al *MOBA* (V), y las que cuentan con más de siete intervenciones relacionadas estrechamente con la conversación. Este hecho se puede asociar a la mayor cohesión que presenta este último género con respecto al anterior. Sin embargo, cabe observar otro rasgo que pueda restringir la extensión de estas figuras.

4.2 Composición de los diálogos: intervenciones lingüísticas o extralingüísticas

Otro aspecto que se abordará será la clase de intervenciones que componen ambas muestras. Por ello, si se observa el siguiente gráfico (*Vid. Fig. 15*),

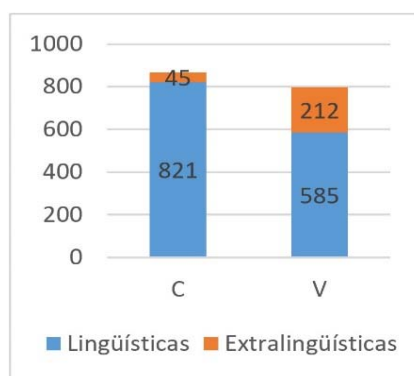


Fig. 15: Intervenciones lingüísticas y extralingüísticas

este muestra que la composición de las figuras difiere en cuanto a la clase de intervenciones (lingüísticas o extralingüísticas): las extralingüísticas tienen una mayor presencia en el entorno del videojuego contando con 212 intervenciones, mientras que en la conversación coloquial parecen más anecdóticas con solo 45 apariciones. De la misma forma, si se cruzan estas variables, de nuevo, mediante una ji cuadrado el resultado refleja un valor P de $2,2e-16$; que apunta a que esta distinción parece representativa de ambas muestras. Asimismo, tal y como muestran los valores residuales de la prueba (*Vid. Fig. 16*):

	Conversación	MOBA
Intervenciones lingüísticas	3.282934	-3.422094
Intervenciones extralingüísticas	-7.678710	8.004202

Fig. 16: Valores residuales de la ji cuadrado

Las intervenciones extralingüísticas presentan una mayor vinculación con el género MOBA, mientras que su presencia no parece propia dentro de la conversación, a diferencia de lo que sucede con las intervenciones lingüísticas. Dentro de la muestra del *League of Legends*, pueden encontrarse ejemplos como los siguientes (Vid. Fig. 17 y 18):

C acciones	se dirige a mid
	y na y nuestro <u>carry</u> sin vida estoy yendo estoy yendo <u>peroo</u> <ts/> // no sé yo <u>ee</u> no [tengo vida para él] / está Lux <ts/>
C	
B	[jo no entre]
B observaciones	valencianismo:yo no entro
C acciones	muere por Yasuo
Sistema de juego mensajes	Muere un aliado
C	¡fua! / ¡hasta arriba m'ha puesto! <td/>
A acciones	Está a punto de morir por Yasuo
A	joder si es que no <ta/>
A acciones	muere por Yasuo
Sistema de juego mensajes	Muere un aliado

Fig. 17: Ejemplo de análisis MOBA. Cremallera, abanico y cremallera.

D acciones	mata a Kata
A acciones	mata a Lee Seen
C	(grida a la critis) <td/> / tira <ta/> <ts/>
Sistema de juego mensajes	Muere un enemigo
B	madre mía
C acciones	muere por Yasuo
C	buaa <ts/>
Sistema de juego mensajes	Asesinato doble (enemigo)
A	aa <ts/>
D acciones	Se enfrenta a Yasuo
C	¡dale ahí dalee! <ta/> <ts/> / si está muerto <td/> / [que no tiene ulti] <td/>

Fig. 18: Ejemplo de análisis MOBA. Abanicos y pico.

en los que el ritmo de la interacción se marca por las distintas acciones sucedidas dentro del entorno virtual que inician todos los *diálogos* y *figuras* que se pueden observar. Por su parte, en la conversación coloquial será más natural encontrar otra clase de diálogos como sucede en los siguientes análisis (Vid. Fig. 19 y 20).

D	eres un gato <u>mu</u> bonito <ta/>!!! don Barrigón
D observaciones	¿se llama <u>Whiskas</u> ? <ta/>
A	[no s]e llama Sami / bueno / [Naima] le dice San Miguel / se llama Sami <u>peroo</u> <ts/>
S	[(RISAS)]
D	[sabes (())]
A	no <ts/> n-no es por plagiar a Salva pero lo llamamos gato <td/>
	¡ah no! si <td/> / mi perra se llama Sami <td/> !!! no <u>no no</u> te vas a (()) !!! no ¡un poco más <u>porfi!</u> <ta/> // es que eres un <u>gordi</u>
D observaciones	voz infantil <u>dirigida</u> al gato
S	ay <u>av av</u>

Fig. 19: Ejemplo de análisis conversación. Cremallera.

A	también <u>también</u> es que- es que yo <u>yo</u> si quiero un perro quiero ese <ts/>
C	[e son] perros bastante inteligentes <ts/>
A	[mola m] // sí sí pero <ta/> / no son <ts/> // osea s-s-son así <ts/>
D	son grandes
A	son casi como el de <u>Naima</u> <ts/>
S	(RISA)
A	yo cuando lo vi en la película yo digo <td/> // <ed> no parece tan grande <ed> <ts/>
S	m
A	será como yo qué sé un <u>american stanford</u> que son así <ts/> // pero no como un pastor alemán más grande <ts/>

Fig. 20: Ejemplo de análisis conversación. Cremallera.

En ellos, la interacción se regula por las intervenciones de los propios hablantes y no depende de ningún elemento extralingüístico.

5. Conclusiones

Los datos revelan que existe una diferencia entre ambos géneros y que puede observarse en el mayor o menor encadenamiento de las intervenciones. Si se toma una perspectiva multimodal (Mondada, 2006; Depperman, 2013) de la comunicación, es posible observar por qué la conversación coloquial presenta un mayor rango de intervenciones por *figura*, mientras que la partida del *League of Legends* se ve fragmentada: parte de la interacción cobra sentido porque está directamente vinculada con las acciones. Debido a ello, si se sigue el modelo establecido por el grupo Val.Es.Co. (Briz y grupo Val.Es.Co., 2010: 21) para caracterizar los géneros, por un lado, el turno se verá parcialmente determinado, puesto que cada vez que se realiza una acción suele iniciarse una nueva *figura*. Por otro, el hecho de que la comunicación en el videojuego dependa del contexto lo relaciona con cierto grado de transaccionalidad.

De este modo, afirmaciones como que la interacción dentro de los videojuegos en línea es caótica (Murillo y Bautista, 2016: 2) podrían deberse al hecho de no considerar las acciones como parte del acto comunicativo. No obstante, sería necesario ampliar este análisis tanto en el número de muestras como en el número de variables para seguir estudiando este rasgo y otras características, como la clase de *figuras* que predominan en un género o el rol de los participantes.

Con todo, los resultados obtenidos mediante el método dientes de sierra (Briz, 2006; Espinosa, 2016) son significativos para comparar dos muestras de habla como la conversación coloquial y un *MOBA* y, en definitiva, abren la posibilidad de estudiar y contrastar con otros géneros la comunicación oral en línea dentro de un videojuego a partir de sus patrones interactivos.

Bibliografía

- BRIZ, Antonio (2006): "La segmentación de una conversación en diálogos". *Oralia*, 9, 45-72.
- BRIZ GÓMEZ, Antonio y grupo Val.Es.Co. (1995): *La conversación coloquial (Materiales para su estudio)*. Valencia: Universitat de València.
- BRIZ GÓMEZ, Antonio 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 I. Fonte y L. Rodríguez Alfano (comp.): *Perspectivas dialógicas en estudios del lenguaje*. México: Universidad de Nuevo León, 21-56.
- DEPPERMAN, Arnulf (2013): "Multimodal interaction from a conversation analytic perspective". *Journal of Pragmatics*, 46, 1, 1-7.
- ESPINOSA, Guadalupe (2016): "Dientes de sierra: una herramienta para el estudio de la estructura interactiva del discurso dialógico". *Normas*, 6, 13-28.
- ESPINOSA-GUERRI, Guadalupe y Amparo GARCÍA-RAMÓN (e.p.): "A preliminary typology of interactional figures based on a tool for visualizing conversational structure".
- FERRARA, Kathleen; Hans BRUNNER y Greg WHITTEMORE (1991): "Interactive Written Discourse as an Emergent Register". *Written Communication*, 8, 1, 8-34.
- GALLARDO PAÚLS, Beatriz (1990): "Discurso y conversación", en Á. López García *et al.* (eds.): *Lingüística general y aplicada*. Valencia: Universidad de Valencia, 273-296.
- GALLARDO PAÚLS, Beatriz (1996): *Análisis conversacional y lingüística del receptor*. Valencia: Episteme.
- HEATH, Christian; Jon HINDMARCH y Paul LUFF (2010): *Video Analysis and Qualitative Research*. Londres: Sage.
- HERITAGE, John (1989): «Current developments in conversation analysis» en Roger, D. y Bull, P. (eds.), *Conversation: An Interdisciplinary Perspective*, Clevedon, Multilingual Matters, 21-47.
- HERRING, Susan C. (2001): "Computer-mediated discourse", en D. Schiffrin, D. Tannen y H. Hamilton (eds.): *The Handbook of Discourse Analysis*, Oxford: Blackwell Publishers, 612-634.
- HERRING, Susan C. (2002): "Computer-mediated communication on the Internet". *Annual Review of Information Science and Technology*, 36, 109-168.
- HERRING, Susan C. (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.

- HERRING, Susan C. y J. ANDROUTSOPOULOS (2015): "Computer-mediated discourse 2.0", en D. Tannen, H. E. Hamilton y D. Schiffrin (eds.): *The handbook of discourse analysis*, Second Edition. Chichester, UK: John Wiley & Sons, 127-151.
- KRESS, Gunther y Theo VAN LEEUWEN (2001) [2011]: *Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication*. L. H. Molina (trad.) Londres, Arnold, 1-23.
- LAMY, Marie-NOELLE y Rosie FLEWITT (2011): "Describing online conversations: insights from a multimodal approach", en C. Develotte, R. Kern y M-N. Lamy (eds.): *Décrire la Conversation en Ligne: Le Face à Face Distanciel*. Lyon: ENS Éditions, 71-94.
- LEVINSON, Stephen C. (1983): *Pragmatics*. New York: Cambridge University Press.
- MONDADA, Lorenza (2006): "Participants' online analysis and multimodal practices: projecting the end of the turn and the closing of the sequence". *Discourse Studies*, 8, 117-129.
- MURILLO, James Lee L. y Bernardita C. BAUTISTA (2016): "A conversation analysis of virtual conversation among selected "League of Legends" players". *Education, Arts, and Science*, 3, 1, 1-2.
- PONS BORDERÍA, Salvador (ed.) (2014): *Discourse segmentation in Romance Language*. Amsterdam: John Benjamins.
- PONS BORDERÍA, Salvador y María ESTELLÉS (2014): "Absolute initial position" en Salvador Pons (ed.) *Discourse Segmentation in Romance Languages*. Amsterdam: John Benjamins.
- PONS BORDERÍA, Salvador y María ESTELLÉS (2009): "Expressing digression linguistically: Do digressive markers exist?". *Journal of Pragmatics*, 41, 5, 921-936.
- SACKS, Harvey; Emmanuel A. SCHEGLOFF y Gail JEFFERSON (1974): "A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation". *Language*, 50, 4, 696-735.
- SCHEGLOFF, Emmanuel A. (1968): "Sequencing in Conversational Openings". *American Anthropologist*, 70, 6, 1075-1095.
- 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, 13-73.
- VAN LEEUWEN, Theo (2005): *Introducing Social Semiotics*. New York: Routledge.

Fecha de recepción: 15/04/2018
Fecha de aceptación: 26/09/2018