



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

ACTA DE DISERTACIÓN PÚBLICA

No. 00224

Matrícula: 2143801934

EL DISCURSO MEDIADO
ELECTRÓNICAMENTE: ANÁLISIS
DE LA INTERACCIÓN EN REDES
SOCIALES.

En la Ciudad de México, se presentaron a las 10:00 horas del día 7 del mes de junio del año 2019 en la Unidad Iztapalapa de la Universidad Autónoma Metropolitana, los suscritos miembros del jurado:

DRA. MA. DEL REFUGIO PEREZ PAREDES
DRA. MARIA LEONOR OROZCO VACA
DR. ARIEL VAZQUEZ CARRANZA
DRA. MARIA ASELA REIG ALAMILLO

Bajo la Presidencia de la primera y con carácter de Secretaria la última, se reunieron a la presentación de la Disertación Pública cuya denominación aparece al margen, para la obtención del grado de:

DOCTOR EN HUMANIDADES (LINGUISTICA)

DE: ALEJANDRO ELIZONDO ROMERO

y de acuerdo con el artículo 78 fracción IV del Reglamento de Estudios Superiores de la Universidad Autónoma Metropolitana, los miembros del jurado resolvieron:

Aprobar


Acto continuo, la presidenta del jurado comunicó al interesado el resultado de la evaluación y, en caso aprobatorio, le fue tomada la protesta.



Alejandro Elizondo


ALEJANDRO ELIZONDO ROMERO
ALUMNO

REVISÓ




MTRA. ROSALÍA FERRANO DE LA PAZ
DIRECTORA DE SISTEMAS ESCOLARES

DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE CSH




DR. JUAN MANUEL HERRERA CABALLERO

PRESIDENTA



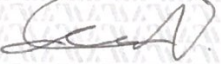
DRA. MA. DEL REFUGIO PEREZ PAREDES

VOCAL



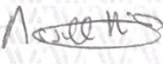
DRA. MARIA LEONOR OROZCO VACA

VOCAL



DR. ARIEL VAZQUEZ CARRANZA

SECRETARIA



DRA. MARIA ASELA REIG ALAMILLO



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD IZTAPALAPA

**División de Ciencias Sociales y Humanidades
Posgrado en Humanidades
Línea de Lingüística**

**El discurso mediado electrónicamente: análisis de la interacción en redes
sociales**

**Tesis que para obtener el grado de Doctor en Humanidades en la
línea de Lingüística presenta el**

**Mtro. Alejandro Elizondo Romero
Matrícula: 2143801934**

**Codirección de tesis: Dra. María Asela Reig Alamillo
Dra. María del Refugio Pérez Paredes**

Iztapalapa, Ciudad de México, junio 2019.

Agradecimientos

A Mónica por la paciencia, los sacrificios, la fe y el apoyo incondicional sin el que esta empresa no hubiera llegado a buen fin.

A Mikel por ser la alegría y la motivación constante para seguir adelante y no renunciar en los momentos más complicados.

A Glafira, Jesús, Paco y Chucho por el apoyo incansable desde el inicio del camino académico.

A Asela por la orientación, los consejos y la enseñanza a lo largo de todo este proceso.

Índice

Agradecimientos.....	1
Índice	2
Índice de figuras	5
Índice de Tablas.....	6
Introducción.....	7
Manejo de los datos	12
Estructura de la tesis	14
1. Redes sociales virtuales y su lugar en la Comunicación mediada por computadora	16
1.1 El concepto de Red social (RS) desde la antropología y sociología.....	17
1.2 Proceso de mutación de las RS a Redes sociales virtuales (RSV).....	20
1.2.1 Las RSV y sus características.....	23
1.3 La comunicación mediada por computadora (CMC)	26
1.3.1 Características distintivas del DMC	27
1.3.2 El modelo de facetas y las RSV.....	33
1.3.2.1 Twitter	34
1.3.2.2 Instagram	36
1.3.2.3 Facebook.....	38
1.4 Conclusiones.....	41
2. El análisis conversacional y las redes sociales virtuales	43
2.1 El análisis conversacional.....	44
2.1.1. Caracterización de la conversación.	46
2.1.2 La organización por turnos en las interacciones conversacionales	48
2.2 Primera caracterización de las interacciones en RSV frente a la conversación.....	51
2.2.1 Rasgos coincidentes en la conversación y las RSV	53
2.2.2 Rasgos determinados por el sistema.....	56
2.2.3 Rasgos diferenciadores entre interacciones.....	60
2.3 Las unidades de la interacción en redes sociales en el modelo Val.Es.Co.	68
2.3.1 ¿Por qué es importante un modelo de segmentación de unidades?.....	68
2.3.2 ¿Cuáles son las unidades de la conversación oral? El modelo de segmentación del grupo Val.Es.Co.	71
2.3.2.1 Propiedades del modelo.....	71

2.3.2.2 Dimensiones del modelo	71
2.3.2.3 Unidades del sistema	72
2.3.3 Las posiciones del sistema	86
2.4 Conclusiones: Hacia una modelo de análisis de la interacción en CMC	86
3. Marcos de participación en la interacción en redes sociales	87
3.1 Marcos de participación en la interacción oral	89
3.1.1 Modelo de Shannon y Weaver	89
3.1.2 Modelo de Goffman sobre marcos de participación y formatos de producción ..	91
3.1.3 Modelo de Levinson.....	94
3.2 Marcos de participación en CMC	101
3.2.1 Roles de producción	104
3.2.1.1 Emisor inicial:	106
3.2.1.2 Fuente de información.....	108
3.2.1.3 Autor.....	110
3.2.1.4 Reproductor.....	110
3.2.1.5 Prosumidor	111
3.2.1.6 Director:	113
3.2.1.7 Vocero.....	114
3.2.2 Marco de recepción	115
3.2.2.1 Interlocutor	117
3.2.2.2 Audiencia:	118
3.2.2.3 Receptor indirecto	118
3.2.2.4 Receptor externo	120
3.2.2.5 Receptor casual	120
3.2.3 Fenómenos específicos de la participación en la CMC.....	120
3.2.3.1 Outlouds	121
3.2.3.2 Etiquetación.....	121
3.3 Ejemplos de participación en redes sociales	125
4. Unidades monológicas de la interacción en redes sociales	135
4.1 Acto.....	136
4.2 Subacto.....	139
4.3 Intervenciones digitales	143

4.3.1	Clasificación de las intervenciones por la naturaleza de sus componentes.....	145
4.3.1.1	Texto.....	145
4.3.1.2	Imagen	145
4.3.1.3	Video	147
4.3.1.4	Emoticones	149
4.3.1.5	Compartir.....	151
4.3.2	Intervenciones mixtas.....	153
4.3.3	Clasificación de las intervenciones por su función dialógica	156
4.3.3.1.	Dinámica de intervenciones en Twitter	158
4.3.3.2	Dinámica de intervenciones en Instagram.....	160
4.3.3.3	Dinámica de intervenciones en Facebook	163
4.3.4	Resumen de tipos de intervenciones en diferentes RSV	166
4.4	Turnos digitales.....	167
4.4.1.	Canal visual y marcas gráficas	168
4.4.2.	Sincronicidad y asincronicidad: el tiempo y los silencios	170
4.5	Conclusión	173
5.	Las unidades dialógicas en la interacción en redes sociales	175
5.1	Intercambios y alternancias	177
5.1.1.	Composición de los intercambios y alternancias en RSV.....	178
5.1.2	Alternancias paralelas consecuencia de intervenciones <i>outlouds</i>	181
5.1.3	Intercambios en RSV y la relación entre turnos.....	183
5.1.4	Los emoticonos como intervenciones reactivas y componentes del intercambio	186
5.2	El diálogo	190
5.2.1	Ausencia de secuencias de cierre	193
5.2.2	Permanencia temporal y estructura ramificada	194
5.2.3	Multiplicidad de participantes y multiplicidad de diálogos	196
5.2.4	Marcación visual de diálogos	198
5.3.	Discurso	203
5.4	Ejemplos de análisis completos	209
5.4.1	Twitter	210
5.4.2	Instagram.....	212
5.4.3	Facebook	214

5.5 Conclusiones.....	218
6. Conclusiones.....	220
Bibliografía.....	228

Índice de figuras

Figura 1.1 Esquema de red social	16
Figura 3.1: Modelo matemático de la comunicación	90
Figura 3.2: Modelo de participación de Goffman	91
Figura 3.3: Papeles de producción en el modelo de Levinson	95
Figura 3.4: Papeles de recepción en el modelo de Levinson	96
Figura 4.1: Emoticones reactivos en Facebook	151
Figura 4.2: Posibilidades intervención iniciativa en Facebook	163
Figura 5.1: Esquema de alternancias outloud	182
Figura 5.2: Estructura del diálogo conversacional	191
Figura 5.3: Estructura ramificada de diálogos	195
Figura 5.4: Diálogos en outloud	197
Figura 5.5 Esquema unidad discurso	207
Figura 5.6: Esquema de interacción en Twitter	211
Figura 5.7: Esquema de interacción en Instagram	213
Figura 5.8: Esquema de interacción en Facebook	216
Figura 5.8.1: Diálogo de segundo nivel y de tercer nivel en Facebook	217
Figura 5.8.2: Segundo diálogo de segundo nivel en Facebook	217
Figura 5.8.3: Tercer diálogo de segundo nivel en Facebook	217

Índice de Tablas

Tabla 1.1 Factores técnicos en Twitter.	34
Tabla 1.2 Factores situacionales en Twitter	35
Tabla 1.3 Factores técnicos en Instagram	36
Tabla 1.4 Factores situacionales en Instagram	37
Tabla 1.5 Factores técnicos en Facebook	39
Tabla 1.6 Factores situacionales en Facebook	40
Tabla 2.1 Características conversacionales en RSV	52
Tabla 3.1 Rasgos del emisor inicial	106
Tabla 3.2 Papeles producción en rede sociales	107
Tabla 3.3 Marco de recepción en redes sociales	116
Tabla 3.4 Secuencia de participaciones en ejemplo (3.21)	125
Tabla 3.5 Participación en ejemplo (3.22).....	128
Tabla 3.6 Participantes en ejemplo (3.23)	131
Tabla 4.1 Clasificación de tipos de intervenciones in Twitter	160
Tabla 4.2 Clasificación de tipos de reacciones asincrónicas en Instagram	161
Tabla 4.3 Tipos de intervenciones sincrónicas en Instagram	162
Tabla 4.4 Tipos de intervenciones asincrónicas en Facebook	164
Tabla 4.5 Tipos de intervenciones sincrónicas en Facebook	165

Introducción

Desde la última década del siglo XX, el uso del Internet como medio de comunicación comenzó a expandirse de manera acelerada gracias a múltiples factores como el abaratamiento de la tecnología y el aumento de la infraestructura de conexión en la mayor parte del mundo. En este contexto surgieron nuevas formas de comunicación como el correo electrónico, las salas de conversación, los foros de opinión, los servicios de mensajería instantánea y, en la última década, se produjo la masificación de las denominadas redes sociales.

En México¹, el principal uso que se le da al Internet es el acceder a una red social, seguido por revisar y enviar correos electrónicos y, en tercer lugar, enviar mensajes en sistemas de mensajería (WhatsApp, FB Messenger). El 99% de los usuarios de Internet cuenta por lo menos con una cuenta en una red social virtual, aunque el promedio es de 5 cuentas por usuario. Entre ellos, el 98% de los usuarios cuenta con una cuenta en Facebook, el 54 % en Instagram y el 49 % en Twitter y se estima que un usuario promedio pasa alrededor de tres horas y media diarias conectado a una red social. Estos datos evidencian la relevancia de este medio de comunicación en la vida diaria de los mexicanos y en su forma de relacionarse socialmente; sin embargo, a pesar del rápido crecimiento del uso de estos sistemas de comunicación, los estudios dedicados a describir su funcionamiento son muy recientes y, en el contexto hispanohablante, son aun sumamente escasos.

¹ Datos del estudio anual de hábitos de los usuarios de Internet en México 2018 de la Asociación mexicana de Internet. Disponible en <https://www.asociaciondeinternet.mx/es/>

El auge de internet y el aumento imparable de su presencia en la vida diaria de muchos individuos hizo necesario analizar estos nuevos medios para conocer su funcionamiento y el comportamiento de sus usuarios al comunicarse a través de ellos. Desde los estudios del discurso, surge así la disciplina denominada Comunicación Mediada por Computadora (CMC) (Herring, 2001) en la que se sitúa la presente tesis doctoral. Desde esta perspectiva, el objetivo del investigador es dar cuenta de los modos en que se lleva a cabo la comunicación mediada electrónicamente en sus diversas modalidades y presentaciones. Para ello se parte de los avances ya establecidos en análisis del discurso, pragmática y análisis de las interacciones para abordar el análisis y la descripción de las particularidades de los diversos fenómenos englobados bajo el paraguas de “comunicación mediada por computadora”. Así, a su vez, se enfrentan conceptos teóricos ya existentes y aceptados a nuevas formas de comunicación, lo cual permite refinar y enriquecer el aparato teórico que los analistas de la comunicación (verbal y no verbal) tienen disponible.

Dentro de las investigaciones que observan las diversas realizaciones de la comunicación mediada por computadora, fue hasta hace relativamente poco tiempo que los estudiosos de diversas disciplinas sociales comenzaron a poner su atención en las redes sociales. Esta atención, sin embargo, ha tenido más que ver con el potencial de las redes sociales como una fuente de datos hipotéticamente infinita que con el deseo genuino de describir cómo es la comunicación que se produce en ellas. Así, resulta evidente que estas plataformas permiten analizar el comportamiento de los usuarios como nunca había sido posible anteriormente con respecto a la cantidad y a la autenticidad de la información recabada, pero mi propio acercamiento a las redes sociales virtuales como fuente de datos me enfrentó a la llamativa carencia de una descripción rigurosa sobre estos nuevos medios de comunicación. Resultaba

intuitivamente evidente que las interacciones en redes sociales virtuales presentaban sus propias dinámicas de interacción pero había pocas reflexiones en la teoría sobre estas dinámicas o las unidades que las componen, o incluso las formas en las que los usuarios participaban en estos nuevos contextos; asimismo, los trabajos previos y los mismos usuarios intuitivamente perciben estas interacciones como similares a otras formas de comunicación, pero al mismo tiempo notan que presentan características diferenciadoras que, de nuevo, estaban hasta ese punto, en su mayor parte, no descritas.

En el mundo hispanohablante, hay trabajos sobre el lenguaje, la comunicación o incluso la escritura y el Internet (Yus, 2010), (Cantamutto & Vela, 2016) o (Cassany, 2012) y estudios que se centran en fenómenos más específicos como la unidades dialógicas en sistemas de mensajería como WhatsApp (Alcántara, 2014), o en alguna red específica como Twitter, (Pano & Mancera, 2014); pero el objetivo de los trabajos de esta reducida bibliografía no es ofrecer una descripción con pretensiones de ser global sobre el fenómeno de la interacción comunicativa en las redes sociales, sino abordar de manera más específica algunos aspectos de diversa índole que tienen que ver con el empleo de la lengua en el contexto de la comunicación mediada por computadora.

Finalmente, en México, hasta donde tengo conocimiento, no existe actualmente una corriente constituida de estudios sobre la comunicación mediada por computadora, aunque el interés por estos fenómenos desde la lingüística comienza a observarse tímidamente por medio de algunas presentaciones en congresos y publicaciones que trabajan el tema tangencialmente.²

² Por ejemplo, la serie de publicaciones *Háblame de Tic* de la Universidad Veracruzana.

Es esta carencia en los trabajos previos y la evidente relevancia del fenómeno de la comunicación en redes sociales virtuales lo que me llevó a cuestionarme sobre cómo son y qué características tienen las interacciones realizadas en las redes sociales.

La presente investigación tiene como objetivo general contribuir a llenar este vacío mediante la descripción de las interacciones en las redes sociales virtuales, con el fin último de identificar algunas de las particularidades de estas interacciones y discriminar los elementos que son comunes a otras formas de interacción, como lo es la conversación.

Como en general se asume en análisis del discurso y, específicamente, en la bibliografía que analiza interacciones de diverso tipo, se parte en esta tesis doctoral de la idea básica de que las interacciones comunicativas tienden a diferenciarse entre sí según características del contexto en el que se llevan a cabo. Estas características incluyen rasgos del contexto situacional, relación entre los participantes, finalidad de la interacción, condicionantes del medio y del canal de comunicación, etc. Es sobre esta base que se han descrito con éxito interacciones como las que tienen lugar en el salón de clase (Velasco Castro, 2007), en la consulta médica (Flores Lozano, Martínez Suárez, & Valdés Sánchez, 2000), en comercios (De Andrés & Maestro, 2014) en medios de comunicación (Hall, 2004) en discursos administrativos (Reig, 2010) y un largo etcétera y, en último extremo, en general se toma explícita o implícitamente como punto de comparación para describir estas interacciones la conversación.

El planteamiento de tomar la conversación, o propuestas teóricas que surgen para describir la conversación, como punto de partida para el análisis de una interacción de otro tipo se sigue también explícitamente en esta tesis doctoral. Así, la idea subyacente a este trabajo es que la interacción en redes sociales virtuales es una interacción con aspectos comunes a las

demás formas de interacción verbal y, necesariamente, sus propias particularidades distintivas. Se parte de la idea, asimismo, de que estas particularidades distintivas podrán explicarse en relación a los rasgos que el medio virtual y las particularidades técnicas de las redes sociales imponen. Y, por último, se parte de la idea de que, para discriminar los rasgos o elementos que la interacción en redes sociales comparte con otras interacciones de aquellas características que son distintivas, resulta útil acudir a conceptos rigurosamente descritos, en general, para dar cuenta de conversaciones coloquiales.

Dado que la interacción, de cualquier tipo, es un fenómeno complejo y poliédrico, su estudio debe realizarse por etapas que se centren en algunos de sus aspectos. Para esta tesis doctoral, se optó por enfocar el análisis en a) la definición del objeto de estudio y los rasgos del medio que potencialmente condicionarán las características de la interacción; b) los marcos de participación; c) el sistema de unidades interactivas en redes sociales virtuales y las unidades y subunidades adecuadas para su descripción. Por supuesto, hay otros elementos que pueden resultar muy interesantes de la interacción que nos ocupa, pero es necesario, como en cualquier investigación, delimitar el alcance del presente trabajo.

Sobre estas bases, esta investigación pretende dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿qué elementos caracterizan la interacción en redes sociales?, ¿en qué rasgos radica su diferenciación de otro tipo de interacciones?, ¿cuáles son las formas en las que los usuarios participan en la interacción tanto en la producción como en la recepción de mensajes?, y ¿cuáles son y cómo se relacionan las unidades que conforman la interacción en redes sociales?

La investigación que aquí se presenta constituye una descripción de la interacción en redes sociales virtuales a partir del análisis de datos procedentes de Facebook, Twitter y, en menor

medida, Instagram, y del conocimiento que el investigador tiene sobre el funcionamiento de las interacciones en estas redes. En este sentido, no se trata de un análisis de corpus en el sentido de que no se analizan grandes cantidades de datos estructurados en forma de un corpus con unos criterios predefinidos y no se analizan, tampoco, cuantitativamente estos datos. En cambio, los datos reales se emplean en el trabajo para ilustrar los fenómenos descritos y analizados en el texto y para, al final de los capítulos, integrar los conceptos propuestos o redefinidos y aplicarlos a extractos reales de interacciones en redes sociales.

Manejo de los datos

Sobre los datos en esta investigación y el manejo de los datos personales, uno de los problemas más comunes que se presentan al trabajar con datos obtenidos de Internet y específicamente de redes sociales, es la distinción en información pública y privada. Esta investigación incluye ejemplos tomados principalmente de usuarios de Facebook y de Twitter y, en menor medida, de usuarios de Instagram, por lo que es necesario especificar cuáles fueron los criterios que se siguieron tanto para la recolección de las muestras como para su procesamiento y análisis.

En primer lugar, los ejemplos empleados en esta tesis fueron tomados de cuentas pertenecientes tanto a usuarios individuales como a entidades (comerciales, políticas o medios de comunicación). Todos los ejemplos aparecen numerados de forma que cada número incluye el capítulo y el número de ejemplo.

El segundo criterio de selección seguido fue utilizar información únicamente publicada en espacios públicos dentro de las redes. Es decir, no en grupos que requieran de algún tipo de autorización para acceder a ellos. Generalmente, el usuario promedio de una red social tiene

una idea relativamente clara de qué tan público o privado es el material que comparte si lo publica en Twitter, Facebook o Instagram y su cuenta es pública, por lo que el investigador puede asumir que el usuario tiene en mente que cualquiera puede ver ese mensaje. En cambio, cuando el usuario publica información dentro de un grupo de acceso restringido que requiere autorización previa para entrar, en un mensaje directo en Twitter o Instagram, o si configura su cuenta como privada, entonces la intención de usuario, presumiblemente, no es que todo el mundo tenga acceso a esta información, por lo que estos datos no son utilizados en esta investigación.

Estos criterios fueron recuperados de distintos manuales o guías propuestas para el manejo de datos en redes sociales como *Social Media Research: A Guide To Ethics* de Townsend y Wallace (https://www.gla.ac.uk/media/media_487729_en.pdf consultado el 6/11/18) y *#SocialEthics a guide to embedding ethics in social media research* (Evans, Ginnis, & Bartlett, 2015). En ellas se sostiene que, de acuerdo con los términos y condiciones de cada una de las redes analizadas, el usuario acepta que los contenidos que él comparta son de dominio público y que terceros, ajenos a los administradores de la red social, pueden llegar a utilizar su información. Por este motivo, estas guías recomiendan el uso de datos obtenidos de páginas públicas, o en el caso contrario, sugieren solicitar la autorización de los usuarios por escrito mediante un consentimiento informado.

Por razones éticas, en esta tesis se anonimizaron nombres y referencias personales presentes en los ejemplos cuando se trata de usuarios particulares que no sean figuras públicas y se mantuvieron los datos de usuarios que fueran figuras públicas o entidades de cualquier tipo. Cuando no fue posible anonimizar cierta información, como el caso de fotografías

personales, se solicitó personalmente la autorización a los usuarios para el uso de sus imágenes para los fines de esta investigación.

Estructura de la tesis

La tesis está integrada por 5 capítulos y una sección de conclusiones. El primer capítulo se centra en delimitar el objeto de estudio y el enfoque en el que se sitúa la presente investigación. Así, en primera instancia se define el concepto de Red social virtual partiendo de los conceptos de red social (Requena, 1998) y de virtualidad (Lévy, 1999). Posteriormente, se demarca el campo de estudios denominado comunicación mediada por computadora, en el cual se integra este trabajo, y se presenta el modelo general de análisis propuesto por Susan C. Herring (2007).

El segundo capítulo de la tesis presenta los fundamentos teóricos en los que se sustenta, en su mayor parte, el análisis posterior. Como punto inicial se toman los estudios del análisis conversacional y específicamente los conceptos propuestos por Sacks, Schegloff y Jefferson en su obra fundamental *A simple systematics for the Organization of Turn-taking for conversation* (1974). Posteriormente, se presenta la propuesta de análisis de la conversación coloquial elaborada por el grupo Val.Es.Co. (2014) que servirá como base para el desarrollo de un modelo propio a la interacción en redes sociales virtuales.

En el capítulo 3 se aborda el análisis de los papeles de participación en la interacción en redes sociales virtuales. El análisis se fundamenta en las propuestas de teóricos como E. Goffman (1981) y S. Levinson (1987) sobre marcos complejos de emisión y recepción y en la segunda parte del capítulo se propone un modelo de análisis de los roles producción y recepción en las interacciones en redes sociales virtuales.

En los capítulos 4 y 5 se analiza el sistema de unidades interactivas presente en las redes sociales virtuales tomando como base el modelo desarrollado por el grupo Valencia Español Coloquial (Val.Es.Co.) para la descripción de la conversación coloquial. Este componente de análisis estructural, que constituye el centro de la propuesta de esta tesis doctoral, se divide en dos capítulos: se atienden a las unidades monológicas en el capítulo 4 y a las unidades dialógicas en el capítulo 5.

Así, en el capítulo 4 se abordan las unidades acto, subacto, intervención y turno para analizar sus características, particularidades y realizaciones específicas en las redes sociales virtuales para posteriormente, aplicar la propuesta a la descripción de datos procedentes de Facebook, Twitter e Instagram.

En el capítulo 5 se presentan las unidades dialógicas: la intervención, la alternancia de turnos, el diálogo y el discurso, los cuales, al igual que con las unidades monológicas, son explicados, valorados y redefinidos cuando es necesario y, finalmente, se aplican al análisis de ejemplos recabados en las tres redes mencionadas.

El texto concluye con el apartado de conclusiones, en el que se recuperan respuestas a las preguntas planteadas a lo largo de la investigación, se hace balance de las aportaciones de la tesis, se plantean las limitaciones de la misma y se perfilan futuros trabajos de investigación derivados de ella.

1. Redes sociales virtuales y su lugar en la Comunicación mediada por computadora

En la actualidad se asocia el concepto de red social con los sistemas informáticos popularizados en la década pasada y principalmente representados por ejemplos como Facebook o Twitter entre otros, pero realmente el concepto de *red social* data de mediados de la década de los 50. En las primeras investigaciones en donde se menciona el concepto de red social (Barnes 1954, Bott 1971), éste hace referencia a las relaciones interpersonales en las que está presente cada individuo en un contexto social. Así, es posible generar una red que tome como centro a una persona determinada y graficar cada una de sus redes (parentesco, amistad, laboral, entre otras); además, esta misma persona pertenecerá a las redes de otros miembros de la sociedad. La figura 1, (tomada de Requena, 1998, pág. 144) ilustra una red social.

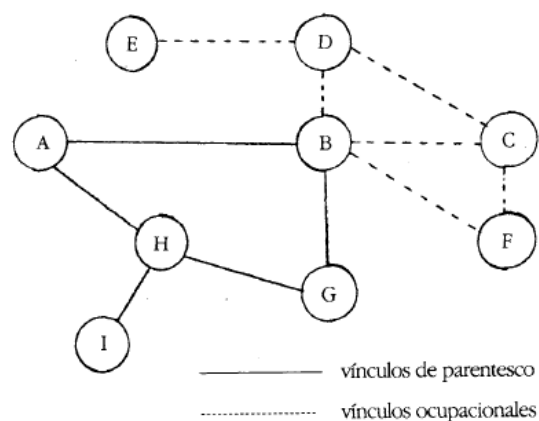


Figura 1.1 Esquema de red social

De acuerdo con la teoría propuesta por Pierre Lévy (1999), la sociedad contemporánea está pasando por un proceso de mutación hacia lo virtual que afecta todos los aspectos de la misma, desde las relaciones económicas, laborales, educativas y, por supuesto, comunicativas, en donde el lenguaje juega una función central. En este marco general encaja la visión subyacente a mi investigación, en la que se analiza un aspecto -el interaccional-, de cómo las redes sociales de individuos se materializan en sistemas informáticos. Específicamente, observamos y describimos las características de los procedimientos lingüístico-interaccionales presentes en estas denominadas “redes sociales virtuales”.

Por lo anterior, en este capítulo se ponen en relación los conceptos de *red social* (presentado en 1.1.) y *virtualidad* (abordado en 1.2) para definir el concepto de *red social virtual* (RSV) y, posteriormente en 1.3, delimitarlo a través de la propuesta descriptiva desarrollada por Susan C. Herring (2007), enmarcada en el campo de los estudios de la Comunicación Mediada por Computadora (CMC).

1.1 El concepto de Red social (RS) desde la antropología y sociología

Como menciona Requena (1998, pág. 137) el concepto de red social puede ser utilizado de manera superficial como una metáfora de un sistema interrelacionado de unidades, pero para los estudios de los análisis de redes, estas relaciones presentes en el sistema de red son mucho más complejas que una simple distribución espacial. En palabras de Barnes (1954), fundador de los estudios de redes sociales, una red se concibe de la siguiente manera:

Cada persona está, por así decirlo, en contacto con cierto número de otras personas, algunas de las cuales están en contacto entre sí y otras no. Creo conveniente denominar *red* a un campo social de este tipo. La imagen que tengo

es la de una red de puntos los cuales algunos están unidos por líneas. Los puntos de esta imagen unas veces serán personas y otros grupos, y las líneas indicarían quiénes interactúan entre sí (Barnes, 1954, pág. 43).

De esta forma, la red no sólo describe la estructura nodal en la que se lleva a cabo la interacción en sociedad, sino que permite, de manera gráfica, visualizar las interacciones existentes en el sistema.

Para describir las relaciones presentes entre los actores de la red, Requena propone una serie de características que identifican elementos tanto estructurales como a nivel de contenido en las redes sociales. La primera característica a describir es el concepto de *posición*.

A nivel estructural, la red se define a partir del concepto de posición. Dependiendo de la posición del actor en la red, este poseerá mayor o menor posibilidad de acción dado que no todas las posiciones cuentan con el mismo grado de centralidad en la red. Requena, en palabras de Mitchell (1969), describe la morfología de las redes a partir de los conceptos de *Anclaje*, *Accesibilidad*, *Densidad* y *Rango*, como se definen a continuación.

- a. *Anclaje*: Todas las redes cuentan con un punto de origen del cual se desprenden todas las demás ramificaciones; cuando se intenta identificar una subred iniciada en algún actor diferente al nodo inicial, se habla de un anclaje a este punto de referencia.
- b. *Accesibilidad*: El grado de accesibilidad de un punto específico de la red será determinado por el número de puntos intermedios por los que hay que pasar para llegar a él desde el punto de anclaje.
- c. *Densidad*: El grado de densidad de una red está determinado por el número de vínculos que exista entre sus integrantes. Así, a mayor número de vínculos, mayor

densidad, mientras que una red en donde sus elementos únicamente se vinculan con algunos de ellos contará con menor densidad.

- d. Rango: Se determina por el número de elementos vinculado de manera directa al elemento analizado sin pasar por ningún intermediario.

Por otro lado, a nivel de contenido, Mitchell (1969, pág. 17) identifica otra serie de factores relacionados con el contenido de los vínculos presentes en la red como lo son el *contenido*, la *direccionalidad*, la *duración*, la *intensidad* y la *frecuencia* de las relaciones entre los elementos de la red.

- a. Contenido: Tiene relación con la intencionalidad con la que se realiza un vínculo entre dos participantes de la red. Comúnmente se identifica el interés que tiene alguno de los participantes por llevar a cabo el vínculo o por mantenerlo.
- b. Direccionalidad: Existen vínculos que suelen orientarse de manera bidireccional como por ejemplo las relaciones de parentesco, pero existen otras relaciones en donde el flujo se dirige principalmente en una sola dirección.
- c. Duración: Como cualquier tipo de relación social, las redes sociales están sujetas al efecto del tiempo, ya sea por su inminente caducidad o por las variaciones que sufren durante su existencia.
- d. Intensidad: Se refiere al grado de influencia que tiene un actor sobre los demás. Por ejemplo, una relación de parentesco tendría mayor intensidad que una laboral en la red personal de un individuo.
- e. Frecuencia: Se menciona que es necesario un cierto grado de repetición para que un vínculo sobreviva, pero se recuerda que la frecuencia es independiente de la

intensidad, ya que, por ejemplo, un individuo puede encontrarse todos los días con otro y no desarrollar una relación de intensidad elevada.

De acuerdo con el análisis de redes sociales, es posible caracterizar cualquier tipo de red social con base en estos criterios y, además, gracias al fundamento matemático de la teoría de grafos con el que cuenta el análisis de redes, es posible asignar valores cuantificables a las relaciones presentes en las redes.

Al tomarse como base el sistema de organización social descrito a través de las redes, es importante recordar que el vehículo mediante el cual se llevan a cabo la gran mayoría de las interacciones entre los actores de la red es la interacción lingüística y, específicamente, la conversación como medio ontogenético de la comunicación humana. En el capítulo 2 se ahondará sobre el concepto de conversación como medio de interacción.

1.2 Proceso de mutación de las RS a Redes sociales virtuales (RSV)

En su obra *Qué es lo virtual* (1999), el pensador tunecino Pierre Lévy expone lo que él considera la mutación que la virtualidad está ocasionando en la sociedad del siglo XX y lo importante que es comprender este proceso de mutación para entender cómo se configura la sociedad contemporánea.

Para Lévy, lo virtual se define en torno a los conceptos de realidad y actualidad. La realización³ se entiende como la ocasión de algo definido, de una respuesta prevista, y la actualización como la invención de una solución creativa exigida por una realidad compleja

³ Dentro de la obra de Lévy el término realización se entiende como llevar a la realidad a un posible o a elección desde un conjunto predeterminado y el término actualización como la creación de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y finalidades (Lévy, 1999, pág. 12)

(p.8). En este sentido, una problemática puede generar una realización si su respuesta está previamente definida en un conjunto de posibilidades previsto, o puede derivar en una actualización, una solución que no se encontraba en el mismo enunciado del problema, como lo comenta el autor en la siguiente cita:

La actualización aparece entonces como la solución a un problema, una solución que no se contenía en el enunciado. La actualización es creación, invención de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y finalidades. Es distinto a asignar una realidad a un posible o a la elección entre un conjunto predeterminado: una producción de cualidades nuevas, una transformación de las ideas, una verdadera conversión que, por contrapartida, alimenta lo virtual.
(Lévy, 1999, pág. 11)

Ante esta actualización, la virtualización se presenta no como una desrealización, sino como una mutación de identidad del objeto. Puede entonces la virtualización definirse como “el paso de lo actual a lo virtual, en una elevación a la potencia de la entidad considerada” (Lévy, 1999, pág. 12)

Una de las principales características de la virtualización, según el autor, es la separación del aquí y el ahora. Esta separación se ejemplifica mediante las diferencias entre una empresa tradicional y una empresa virtual. Por un lado, la empresa tradicional cuenta con un espacio físico determinado; en cambio una empresa virtual no puede ser encontrada en ningún lugar, sus empleados no se rigen por un horario establecido que separe el tiempo y lugar de trabajo del tiempo y lugar personal. De la misma forma, una comunidad virtual no se limita por las convenciones necesarias por las que se rige una comunidad tradicional:

Una comunidad virtual, por ejemplo, puede organizarse sobre una base de afinidades a través de sistemas telemáticos de comunicación. Sus miembros están unidos por los mismos focos de interés, los mismos problemas: la geografía, contingente, deja de ser un punto de partida y un obstáculo. Pese a estar «fuera de ahí», esta comunidad se anima con pasiones y proyectos, conflictos y amistades. Vive sin un lugar de referencia estable: dondequiera que estén sus miembros móviles... o en ninguna parte. (Lévy, 1999, pág. 14)

El otro punto relevante para esta investigación que analiza el filósofo tunecino es el referente a la virtualización del texto. En primera instancia recuerda que el texto siempre ha sido una entidad virtual que requiere de un soporte físico para actualizarse en cada una de las versiones físicas que existan (ejemplares, traducciones, ediciones, etc). Sin embargo, con la presencia de los medios de comunicación informáticos, esta virtualidad inherente al texto se ve potenciada a niveles nunca antes vistos permitiendo que fronteras antes aceptadas sin cuestionamiento como la diferencia entre oralidad y escritura se desdibujen para materializarse en formas novedosas que permitan al individuo funcionar en ambientes cargados de información:

Porque el texto contemporáneo, alimentando enlaces en línea y conferencias electrónicas, corriendo por las redes, fluido, desterritorializado, dinámico, sumergido en el entorno oceánico del ciberespacio, reconstituye, aunque de un modo diferente y a una escala infinitamente superior, la copresencia del mensaje y de su contexto viviente que caracteriza la comunicación oral. Una vez más, los criterios cambian, y se acercan a los del diálogo o la conversación: pertinencia en función del momento, lectores y lugares virtuales; brevedad gracias a la

posibilidad de apuntar inmediatamente las referencias; eficiente, pues darle un servicio al lector (y especialmente ayudarlo a navegar) es el mejor medio para diferenciarse bajo el diluvio informacional (Lévy, 1999, pág. 28).

A pesar de que la teoría de Lévy es anterior a la presencia de los servicios de redes sociales virtuales, su propuesta se adelanta al estado actual de cosas previendo que esta virtualización tanto del texto como de las relaciones grupales requieran de espacios en donde se concentren estas nuevas redes sociales y, de igual forma, de formas de interacción que se adapten a este nuevo contexto y a estas nuevas necesidades. En este marco, resulta fácil entender el porqué de la proliferación de espacios virtuales interactivos como son las páginas de redes sociales, que pasamos a definir en el siguiente apartado.

1.2.1 Las RSV y sus características

El concepto de red social propuesto por Requena (1989) y el concepto teórico de virtualidad de Lévy (1999) permiten, en primer lugar, diferenciar el concepto de red social (RS) como una estructura de nodos que refleja las relaciones sociales de un sujeto del concepto de red social virtual (RSV), como las plataformas que, de alguna forma, materializan y organizan estas mismas relaciones en el ciberespacio. Pero, además y de forma crucial, hacen patente la relación existente entre los dos conceptos, ya que las características definitorias de las RS se mantienen en las RSV, pero, al modificarse por la virtualidad, dan pie a una nueva versión de estas características ya establecidas.

Al tomarse en cuenta lo anterior, para efectos de esta tesis, una red social virtual (RSV) se define como un sistema informático que permite a los usuarios desarrollar redes sociales e interactuar con otros usuarios a través de los medios que ellas ofrecen.

Como en cualquier proceso de mutación, la naturaleza de las redes sociales se ve modificada y adaptada al contexto novedoso en donde estas se llevan a cabo. Por ello, es importante comenzar redefiniendo algunos de los rasgos caracterizadores de la interacción de las redes sociales como lo son la temporalidad, la espacialidad, la cantidad de participantes en las interacciones y las mismas posibilidades comunicativas de la interacción, rasgos a los que recurrentemente regresaremos a lo largo de esta investigación porque explican muchas de las particularidades de la interacción que aquí nos ocupa.

Temporalidad

El factor temporal en las RSV tiene una relevancia diferente a la que tiene en las interacciones que se desprenden de las RS no virtuales: de la misma forma que en la empresa no virtual se cuenta con horarios definidos para el trabajo y el descanso, pero en la empresa virtual estos horarios se desdibujan, en la interacción en RSV el tiempo deja de ser un factor delimitador y es comprendido y manejado de manera distinta por los usuarios en la interacción, como se mostrará en los siguientes capítulos. A diferencia de la inmediatez que se presenta en la oralidad, o de la asincronía de la escritura, la interacción en las RSV, si bien es primordialmente asincrónica, en la mayoría de los casos brinda una ilusión de inmediatez.

Espacialidad

Las interacciones llevadas a cabo en las RSV no se desarrollan en un lugar físico como sí lo hacen las interacciones cara a cara. En ese aspecto coinciden parcialmente con lo que ocurre en una llamada telefónica, donde los hablantes prototípicamente se encuentran en lugares distintos, pero la voz de cada uno es proyectada a través de un medio hasta el otro. En la interacción en RSV sucede algo similar en la medida en que los participantes se encuentran,

en general, físicamente separados, pero la particularidad de que en este tipo de interacción exista un espacio virtual, poco definido, al que se tiene acceso por medio de una plataforma y en el que se presenta y -simplificando la complejidad tecnológica- se almacena la interacción.

Cantidad y volumen de las interacciones

Otra de las diferencias que se presentan en las RSV es la capacidad de generar interacciones con un número de participantes imposible en otros contextos tradicionales. Por ejemplo, una interacción en Twitter fácilmente puede involucrar a más de un centenar de participantes, lo cual sería impensable en una conversación cotidiana realizada en un espacio físico.

Posibilidades multimedia de expresión (conversación virtual)

Finalmente, la naturaleza del canal visual en el que se transmiten los mensajes en las interacciones en RSV hace que los mensajes cuenten con una gran variedad de elementos multimedia que permiten ejemplos como el siguiente, en donde una interacción lingüística recibe como respuesta una imagen o incluso un enlace de hipertexto.



Ejemplo 1.1

Ejemplos como (1.1) dejan ver que las interacciones llevadas a cabo en las RSV, si bien se asemejan a primera vista en varios aspectos a una conversación, presentan múltiples elementos que hacen pensar que se trata de un tipo de interacción particular y, en apariencia, más compleja que la prototípica conversación cara a cara, por lo que se hace evidente la relevancia de su estudio. Lo anterior ha llevado a la creación de una nueva disciplina denominada comunicación mediada por computadora, que tiene como objetivo describir y explicar la naturaleza de la comunicación en medios digitales.

1.3 La comunicación mediada por computadora (CMC)

Un acercamiento al fenómeno de la interacción virtual distinto al filosófico de Lévy es el propuesto por Susan Herring (2001, 2007). La lingüista norteamericana analiza las interacciones llevadas a cabo a través de sistemas informáticos como una variación tanto de la escritura como de la oralidad y que, con el paso de tiempo, ha desarrollado características distintivas que la configuran como un nuevo modelo de comunicación.

Dentro de este enfoque, en el que se sitúa la presente tesis doctoral, se hace una diferencia entre los estudios generales de comunicación mediada por computadora y los que se dedican específicamente al estudio de la lengua en uso en estos contextos comunicativos, denominados específicamente estudios de discurso mediado por computadora (Herring, 2001)

En palabras de Herring, el concepto de discurso mediado por computadora puede definirse de la siguiente forma:

El estudio del discurso mediado por computadora (en adelante DMC) es una especialización dentro del más amplio estudio interdisciplinario de la comunicación

mediada por computadora (CMC), distinguido por su enfoque en la lengua y la lengua en uso en contextos de sistemas computacionales y por el uso de la metodología del análisis del discurso para abordar ese enfoque⁴ (Herring, 2001, pág. 612)

1.3.1 Características distintivas del DMC

Con la intención de mostrar cuál es el funcionamiento del uso del lenguaje en contextos computacionales, Herring (2001) propone una primera descripción en donde se enfoca en delimitar las características básicas del discurso mediado por computadora. Unos años después, la lingüista desarrolla un segundo modelo descriptivo (Herring, 2007) que recupera algunos conceptos del primero, pero sistematiza de manera mucho más clara una descripción del DMC. En los párrafos siguientes se recuperarán algunos conceptos relevantes del primer modelo y posteriormente se expondrá el segundo modelo de manera más detallada.

Canal: En la interacción oral cara a cara, la información no sólo se transmite por vías lingüísticas, sino que también se obtiene información por medio del canal visual, de gestos e incluso por la proximidad física de los hablantes. En cambio, en la comunicación mediada por computadora, comúnmente el único canal abierto es el visual. Cabe mencionar que, aunque varias plataformas actuales ya cuentan con soporte para mensajes de audio y para transmisión de video, los usuarios todavía dependen principalmente del texto para comunicarse. Al ser el canal visual el primordial en este tipo de comunicación, resulta

⁴ Traducción personal: The study of computer-mediated discourse (henceforth CMD) is a specialization within the broader interdisciplinary study of computer-mediated communication (CMC), distinguished by its focus on *language and language use* in computer networked environments, and by its use of methods of *discourse analysis* to address that focus

relevante observar qué tipos de estrategias comunicativas diferentes se explotan en este tipo de interacción

Sincronía/Asincronía: Algunas modalidades de DMC permiten que los interlocutores no estén conectados a red de manera simultánea y, por lo tanto, produzcan sus mensajes y no esperen obtener una respuesta inmediata. Por otro lado, existen modalidades que requieren la conexión simultánea por lo que los mensajes no se almacenan, sino que se sustituyen por los mensajes más recientes. Cabe mencionar que en modalidades sincrónicas es común encontrar estructuras lingüísticas con menor complejidad que en la escritura tradicional debido a la necesidad de interacción inmediata y a la falta de tiempo para la planeación de los mensajes. En cambio, en las modalidades asincrónicas es esperable encontrar un nivel de complejidad similar al de la escritura tradicional debido a la ausencia de limitante del tiempo de respuesta.

Toma de turnos: Una característica básica de la comunicación es la toma de turnos. En la oralidad los turnos en las conversaciones se distribuyen mediante un sistema complejo, sobre el cual se profundiza en el cap. 2 de esta tesis. Trabajos previos han señalado que, debido a la presencia única o primordial de un canal visual, el DMC ha desarrollado sus propias estrategias para realizar la función de asignación de turnos. La primera de ellas denominada “addressivity” por Werry (1996), se refiere a la mención directa de los destinatarios en los mensajes para evitar confusiones en ambientes donde se desarrollan dos o más conversaciones de manera simultánea.

Desde la perspectiva de Herring, las características recién mencionadas demuestran que, contrario a las primeras opiniones sobre el DMC como una simplificación o incluso una

pérdida de habilidades lingüísticas, sus usuarios han desarrollado estrategias de diversa índole con las que se han adaptado a este nuevo medio.

Esta primera propuesta descriptiva de Herring (2001) organiza de manera muy adecuada una serie de características propias del DMC o heredadas de alguna manera tanto de la interacción oral como de la escrita, pero no logra desarrollar un modelo general que describa todas las manifestaciones de CMC posibles, ya que las características presentadas caben en categorías muy generales que, por ejemplo, no permiten realizar una distinción clara entre géneros discursivos en la CMC.

En una segunda etapa, Herring retoma la descripción del discurso mediado por computadora y realiza uno de los modelos más completos para el análisis de la comunicación digital, el denominado "modelo de descriptivo por facetas" (Herring, 2007)

Este modelo descriptivo basado en facetas o categorías permite identificar y clasificar a cualquier manifestación discursiva en la comunicación mediada por computadora. Dicha propuesta emplea dos matrices de variables, una enfocada en los aspectos técnicos del medio a describir y una segunda centrada en los elementos situacionales implicados en el proceso discursivo, para identificar y sistematiza elementos relevantes para el análisis en cualquier tipo de interacción mediada por computadora.

Dentro del apartado técnico, la autora identifica una serie de factores que condicionan a los discursos mediados por computadora.

El primero de ellos se refiere a la **sincronicidad** o asincronicidad del medio. Los medios sincrónicos se caracterizan por la necesidad de que los participantes se encuentren presentes en el sistema de manera simultánea, mientras que los medios asincrónicos no requieren que

los participantes se encuentren conectados a la red dado que los mensajes se almacenan en el servidor del sistema y, posteriormente, son enviados a sus destinatarios. Un ejemplo clásico del primero serían las salas de chat y, del segundo grupo, los correos electrónicos.

El segundo factor divide a los medios en **unidireccionales o bidireccionales**. En los primeros, la comunicación se da a través de mensajes segmentados en bloques completos de texto y que son recibidos en conjunto por el destinatario en una sola emisión. En los segundos, los mensajes son enviados caracter por caracter y el destinatario es capaz de observar cómo se construye el mensaje ante sus ojos. La implicación comunicativa en este factor es que, en los primeros, no es posible obtener una retroalimentación simultánea y en algunos casos el receptor ni siquiera es consciente de que se le está enviando un mensaje hasta que se presenta por completo ante él.

El tercer factor analiza la **persistencia** de los mensajes y se determina por la cantidad de tiempo que los mismos son accesibles en el sistema después de que fueron recibidos. En los correos electrónicos, por ejemplo, la persistencia está delimitada por el usuario ya que los correos se mantienen hasta que el usuario decida borrarlos; por el contrario, los mensajes en una sala de chat son sumamente efímeros ya que desaparecen al momento de salir de pantalla. Algunas redes sociales juegan con el concepto de persistencia y la más famosa de ellas es Snapchat en donde la persistencia de los mensajes es ampliamente configurable por los usuarios.

En cuarto lugar, se encuentra el denominado **tamaño del mensaje** y, como su nombre lo indica, se refiere a la cantidad de caracteres que pueden ser enviados en un solo mensaje. Twitter limita sus mensajes a 280 caracteres (originalmente 140, pero ampliado en 2017),

pero por el contrario los correos electrónicos dan la impresión al usuario de no contar con un límite, aunque sí lo tengan.

El quinto factor se denomina **canales de comunicación** y determina si se trata de un medio basado únicamente en texto, o si es capaz de incluir archivos en video, imagen fija o audio en el mensaje.

Posteriormente, dentro de este primer grupo de elementos técnicos, Herring enuncia una serie de factores que delimitan algunas propiedades de los medios que, si bien pueden realizarse sin una función específica, cuando el sistema cuenta con ella, esta facilita la comunicación. Dichos factores se refieren a la capacidad de **filtrar mensajes, enviar mensajes de manera privada, enviar mensajes anónimos o la capacidad de citar mensajes producidos por otros usuarios.**

En el segundo apartado de la propuesta de Herring, se habla sobre los factores situacionales y contextuales presentes en la comunicación mediada por computadora, es decir, a las posibilidades de interacción que permite el sistema y cómo los usuarios hacen uso de ellas.

El primer factor, denominado **estructura de la participación**, se aboca a las formas de participación de los usuarios, y las clasifica como comunicación uno a uno, uno a muchos o muchos a muchos. De igual forma, se identifican otros factores como si se trata de un intercambio público o privado, si existe algún tipo de anonimato o pseudoanonimato, el número de participantes y la cantidad y distribución de las interacciones.

El segundo factor hace referencia los **participantes** y sus características. identifica factores demográficos como la edad, el género o la ocupación; su nivel de competencia lingüística, computacional y específico en la comunicación mediada por computadora. La experiencia

sobre el tema, el receptor o el grupo en donde se lleva a cabo el intercambio. El rol en la vida real de los participantes. Conocimiento sociocultural preexistente y normas de interacción. Y finalmente actitudes, creencias, ideologías y motivaciones de los participantes.

El tercer factor versa sobre el **propósito y la meta de la interacción**. En primera instancia se hace referencia al propósito general de la interacción del grupo en que se lleva a cabo y puede tratarse de un grupo que se relaciona debido a intereses comunes profesionales, sociales o académicos por mencionar algunos ejemplos. Por su parte, la meta específica del participante en la interacción puede ser la obtención de información, el desarrollo profesional o social o simplemente divertirse.

En cuarto lugar, se mencionan los factores referentes al **tema del grupo y a la temática específica de cada interacción**. De esta forma el tema del grupo puede ser sobre política, lingüística o literatura y los intercambios específicos pueden ser relativos a la impartición de justicia social, la adquisición de lenguas o la obra publicada de algún autor.

Posteriormente, como quinto factor, la autora menciona el **tono** en el que se lleva a cabo la comunicación si este es casual o formal, serio o en broma, agresivo o amistoso entre otras posibles configuraciones.

La sexta categoría se refiere a la **actividad realizada** por los participantes de la interacción, por ejemplo, si se lleva a cabo un intercambio de información, una resolución de un problema, se intercambian insultos o bromas, entre otros.

En penúltimo lugar se mencionan las **normas de interacción** relativas a la organización de la interacción, la propiedad social y del lenguaje. Aquí se describe la normatividad social, denominada comúnmente como etiqueta y que determina lo que los usuarios consideran

apropiado en la interacción y las normas lingüísticas aceptadas por los participantes, como la aceptación de ciertas variaciones a la norma estándar, el uso de emoticones, elementos onomatopéyicos o la mezcla de códigos.

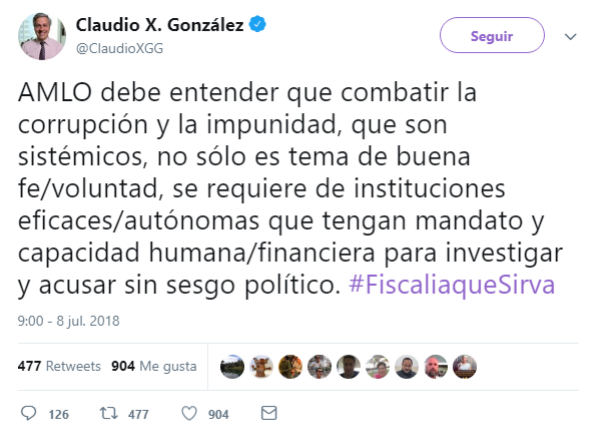
Finalmente, se analizan los factores relativos al **código**. La lengua en la que se habla, la variedad lingüística social o dialectal, así como el sistema de escritura sea el alfabeto romano, o una transliteración de otros alfabetos como en el caso del griego o el árabe.

1.3.2 El modelo de facetas y las RSV

La propuesta de Herring, al tratarse de un modelo publicado en 2007, se sustenta en ejemplos con extraídos de blogs y sistemas de conversación (IRC)⁵ muy distantes a las posibilidades de interacción que presentan las RSV, pero resulta muy útil para, por un lado, describir ciertos aspectos comunes entre las RSV y los demás géneros del DMC y, por otro lado, ofrece una base para acercarse a la descripción de las RSV. Por esta razón, en los ejemplos siguientes se utiliza este modelo para ofrecer un primer análisis de tres de las redes sociales virtuales más utilizadas en la actualidad: principalmente Twitter y Facebook y, en menor medida, Instagram, a las cuales nos estaremos refiriendo en el resto de los capítulos.

⁵ Internet Relay Chat. Sistema de conversación popularizado en la década de los 90 organizado por salas de conversación o chat.

1.3.2.1 Twitter



Ejemplo 1.2

La tabla 1.1. presenta el análisis de un ejemplo (1.2) la red social Twitter a partir de los factores técnicos propuestos por Herring (2007). Se enumeran, en las dos primeras columnas, los factores propuestos y se ofrece en la columna de la derecha la descripción específica que, respecto a ese factor, corresponde a esta red social virtual.

Tabla 1.1 Factores técnicos en Twitter

Factores técnicos		
	Factor	Descripción
1	Sincronicidad	Asincrónico.
2	Transmisión de mensajes	Unidireccional.
3	Persistencia de las transcripciones	3200 tuits.
4	Tamaño del mensaje	280 caracteres.
5	Canales de comunicación	Visual (textual).

6	Emisor anónimo o identificado	Identificado.
7	Mensaje privado o público	Público.
8	Filtrado de mensajes	Twitter permite ignorar usuarios y sus respectivos mensajes. En el ejemplo no se realiza ningún filtrado.
9	Mensaje citado u original	Mensaje original.
10	Formato del mensaje	Se muestra el lado superior izquierdo la información del usuario, incluyendo su avatar, nombre en la red y nombre de la cuenta. El texto incluye un hashtag en la parte final.

La Tabla 1.2 presenta la caracterización del ejemplo (1.2) de Twitter según los factores situacionales o contextuales propuestos por Herring (2007).

Tabla 1.2 Factores situacionales en Twitter

Factores situacionales		
	Factor	Descripción
1	Estructura de la participación	Uno a muchos.
2	Características de los participantes	Figuras pública con cuenta verificada con nivel alto de competencia comunicativa en DMC.
3	Propósitos	Exposición de opinión.
4	Tópico o tema	Política, combate a la corrupción.
5	Tono	Formal.

6	Actividad	Opinar.
7	Normas	Se respetan las normas lingüísticas estándar y de convivencia en la red.
8	Código	Español estándar.

1.3.2.2 Instagram



Ejemplo 1.3

La Tabla 1.3 presenta el análisis del ejemplo (1.3) extraído de la red social Instagram a partir de los factores técnicos propuestos por Herring (2007). Se enumeran, en las dos primeras columnas, los factores propuestos y se ofrece en la columna de la derecha la descripción específica que, respecto a ese factor, corresponde a esta red social virtual.

Tabla 1.3 Factores técnicos en Instagram

Factores técnicos		
	Factor	Descripción
1	Sincronicidad	Asincrónico.
2	Transmisión de mensajes	Unidireccional.

3	Persistencia de las transcripciones	Hasta que el usuario decida eliminar su mensaje.
4	Tamaño del mensaje	16 caracteres.
5	Canales de comunicación	Visual a través de imagen y descriptor textual.
6	Emisor anónimo o identificado	Emisor identificado.
7	Mensajes privado o público	Público.
8	Filtrado de mensajes	Instagram permite ignorar usuarios y sus respectivos mensajes. En el ejemplo no se realiza ningún filtrado.
9	Mensaje citado u original	Mensaje original.
10	Formato del mensaje	Imagen mostrada en el lado izquierdo con avatar y nombre del emisor en lado superior derecho seguido de descriptor textual y respuestas al mensaje. En la parte inferior derecha se muestran los “me gusta” recibidos y la antigüedad del mensaje.

La Tabla 1.4 ofrece la descripción de los factores situacionales en el mismo ejemplo de Instagram de la siguiente manera:

Tabla 1.4 *Factores situacionales en Instagram*

Factores situacionales		
	Factor	Descripción
1	Estructura de la participación	Uno a muchos.

2	Características de los participantes	Figura no pública, con competencias adecuadas en DMC.
3	Propósitos	Compartir recomendación.
4	Tópico o tema	Restaurantes y comida.
5	Tono	Informal.
6	Actividad	Recomendar.
7	Normas	Se respetan las normas lingüísticas estándar y convivencia de la red.
8	Código	Español estándar.

1.3.2.3 Facebook



Ejemplo 1.4

La tabla 1.5 presenta el análisis del ejemplo (1.4) obtenido de la red social Facebook a partir de los factores técnicos propuestos por Herring (2007). Se enumeran, en las dos primeras

columnas, los factores propuestos y se ofrece en la columna de la derecha la descripción específica que, respecto a ese factor, corresponde a esta red social virtual.

Tabla 1.5 Factores técnicos en Facebook

Factores técnicos		
	Factor	Descripción
1	Sincronicidad	Asincrónico.
2	Transmisión de mensajes	Unidireccional.
3	Persistencia de las transcripciones	Hasta que el usuario decida borrar su participación. (incluso si la cuenta es cerrada, puede volver a abrirse y el contenido sigue ahí.
4	Tamaño del mensaje	63 206 caracteres.
5	Canales de comunicación	Visual textual.
6	Emisor anónimo o identificado	Emisor identificado .
7	Mensaje privado o público	Se pueden enviar y compartir publicaciones a través del sistema de mensajería instantánea que incluye la red social.
8	Filtrado de mensajes	Sumamente personalizable en tanto al filtrado. Se puede seleccionar quienes podrán observar cada entrada que se publica así como también permite clasificar a los contacto en grupos denominados amigos, conocidos o restringidos.

9	Mensaje citado u original	Se puede compartir una publicación agregando o no algún comentario del nuevo emisor. No se menciona automáticamente al autor original.
10	Formato del mensaje	Las entradas nuevas se colocan en la parte superior de la pantalla desplazando a las más antiguas hacia abajo. Se puede observar una lista de contactos en el extremo derecho y un menú de opciones en el izquierdo. En el extremo superior se encuentra una caja de texto que permite escribir inmediatamente una nueva entrada. Todos los mensajes cuentan con la opción de ser comentados, compartidos o indicar si diferentes tipos de reacciones por medio del emoticón reactivo “me gusta”.

Finalmente, los factores situacionales del mismo ejemplo muestran lo siguiente:

Tabla 1.6 *Factores situacionales en Facebook*

Factores situacionales		
	Factor	Descripción
1	Estructura de la participación	Interacción de uno a muchos con posibilidades de uno a uno
2	Características de los participantes	Sumamente heterogéneas, con mucha o poca competencia comunicativa, informática o en DMC. Demográficamente muy amplio, edades desde 13 años hasta personas mayores. Principalmente de centros urbanos, pero no limitado a estos. Los participantes

		generalmente conocen fuera de la red a la mayoría de sus contactos.
3	Propósitos	Muy variados.
4	Tópico o tema	Es posible encontrar interacciones sobre casi todo tipo de temáticas posibles. Desde discusiones sobre política hasta historias de vida que algún usuario decida compartir.
5	Tono	Informal.
6	Actividad	Múltiples actividades, compartir opiniones, información, información personal, promoción, compra y venta de productos.
7	Normas	Existen normas ortográficas aceptadas diferentes a la norma estándar.
8	Código	Escritura coloquial o estándar con características ideofonemáticas dependiendo del emisor y propósito de la interacción. Comunicación principalmente en español con préstamos en inglés.

1.4 Conclusiones

El objetivo de este primero capítulo es lograr situar el concepto de Red social virtual como objeto de estudio de esta investigación. Para esto, retoma antecedentes del concepto de red social de los fundamentos de la teoría de redes de la sociología y el principio de virtualidad propuesto por el pensador Pierre Lévy.

Posteriormente, se ubicó al concepto de red social virtual (RSV) dentro de los estudios de la comunicación mediada por computadora y específicamente, dentro de los estudios del

discurso mediado por computadora, para finalizar con un ejercicio de análisis de tres redes sociales virtuales utilizando el modelo propuesto por Susan C. Herring.

El concepto de RSV acuñado en este capítulo será fundamental para analizar en los próximos capítulos los diferentes fenómenos presentes en la interacción llevada a cabo en estos sistemas, como los papeles de participación de los usuarios en la interacción y las estructuras discursivas construidas por medio de las unidades del sistema.

2. El análisis conversacional y las redes sociales virtuales

Una opinión común en la actualidad es que las interacciones llevadas a cabo a través de las redes sociales virtuales se asemejan mucho al modelo de comunicación conversacional, incluso al punto de ser llamadas estas interacciones conversaciones o chats tanto por los usuarios como por sus programadores. Intuitivamente, en la percepción de los usuarios, Twitter ilustra bien esta correspondencia con la conversación polilocal (es decir, de muchos participantes), pues una intervención lingüística es lanzada a un grupo de receptores y si lo desean, algunos de ellos tienen la posibilidad de responder con otro mensaje lingüístico, convirtiéndose así en nuevos emisores. Otras redes sociales virtuales, como Instagram, presentan características aparentemente muy distintas a una conversación al llevarse a cabo primordialmente a través de medios visuales y no lingüísticos; sin embargo, como veremos más adelante, en otros aspectos también resultan estructuralmente similares a un intercambio conversacional en tanto a la organización de la información y la estructura de sus mensajes. Por último, los intercambios que se dan en las redes más multimodales, como Facebook, presentan significativas diferencias a una conversación, pero aún en ella es posible ver que las interacciones se regulan por medio de un sistema que asemeja a la distribución de turnos utilizada en la oralidad.

Estas apreciaciones superficiales son las que llevan a preguntarse si es posible describir y analizar las interacciones que se producen a través de las redes sociales de manera similar a como se trabaja con las conversaciones o, de forma más precisa según el planteamiento de la presente tesis doctoral, hasta qué punto el aparato teórico desarrollado desde el Análisis conversacional para dar cuenta del funcionamiento de las conversaciones resulta útil,

suficiente o adecuado para describir el funcionamiento de las interacciones comunicativas que se desarrollan en redes sociales.

En el presente capítulo, mediante la aplicación y adaptación de los preceptos teóricos propuestos por el análisis conversacional se describirá y en primera instancia se analizará uno de los elementos básicos en la estructura conversacional: la segmentación en turnos. El objetivo es encontrar, de manera sistemática, una primera caracterización de cuáles son los elementos similares y cuáles son las diferencias entre estos dos tipos de interacción comunicativa. Posteriormente se expondrá el modelo específico de análisis conversacional propuesto por el grupo de investigación Val.Es.Co. que se utilizará como base para el desarrollo de una propuesta en los capítulos 4 y 5.

2.1 El análisis conversacional

Conversar es una de las actividades lingüísticas más realizadas en la vida de los seres humanos; conversamos en múltiples contextos, laborales, sociales, académicos y con fines igual de variados, sociales o transaccionales. A pesar de esto, el género discursivo llamado conversación no recibió atención por parte de los estudios lingüísticos durante muchas décadas. Desde la óptica imperante en la lingüística de buena parte del siglo XX, los estudios lingüísticos tenían como objetivo principal el estudio de los sistemas en su forma abstracta más que en las manifestaciones específicas de esos mismos sistemas (Tusón Valls, 2002) y el habla no presentaba la homogeneidad necesaria para el análisis lingüístico. La conversación se veía como un conjunto de enunciados sin una aparente estructura fija y, por mucho tiempo, no se consideró un objeto digno de ser estudiado.

Es hasta principios de los años setenta que investigadores provenientes de la sociología, la antropología y la filosofía centraron sus ojos en la conversación como el objeto ideal para el estudio del habla natural y de la interacción lingüística.

Suele considerarse al artículo titulado *A simplest systematics for the organization of Turn-taking for conversation* (Sacks, Schegloff, & Jefferson, 1974) como el inicio de lo que posteriormente se conocerá como Análisis conversacional . En él, los autores propusieron que la unidad estructural que organiza las interacciones orales es el turno y que dichos turnos están sujetos a un proceso de alternancia que determina el orden de participación en la interacción. En este trabajo se abordan, principalmente, dos aspectos: se caracteriza a la conversación y se ofrece una propuesta de un modelo de alternancia de turnos en la conversación. Con estos, se sientan las bases del Análisis conversacional y se ofrecen conceptos que resultarán útiles, durante años, para el análisis posterior no sólo de la conversación sino de interacciones orales de distintos tipos.

Huchtby y Drew (1995, págs. 183-184) sintetizan de manera muy clara los objetivos que busca el análisis conversacional

El análisis conversacional se propone revelar de qué manera los aspectos técnicos del intercambio verbal se constituyen en los recursos estructurados, organizados socialmente por medio de los cuales los participantes realizan y coordinan actividades hablando-en-interacción. Se considera que el habla es un vehículo para la acción social y también uno de los principales medios con que se construye y se mantiene mutuamente la organización social en la interacción entre las personas. De aquí que se vea como un lugar estratégico en el que se

puede estudiar de forma empírica y rigurosa de qué manera los agentes sociales, en su interacción, se orientan hacia contextos sociales y evocan esos contextos⁶

2.1.1. Caracterización de la conversación.

A pesar de que existe una gran cantidad de ejemplos de sistemas de interacción oral, la conversación se postula como la más natural y prototípica forma de manifestación de las lenguas, e incluso algunos investigadores consideran a la conversación como el macrogénero del cual se derivan todas las formas de comunicación oral (Albelda, Marta. comunicación personal). Conversar es una forma de interacción social que utiliza códigos lingüísticos junto con otros códigos verbales para funcionar (Tusón Valls, 2002, pág. 2). A diferencia de otros tipos de interacción oral como los debates políticos o las interacciones orales en una clase, en la conversación, y más específicamente en la conversación espontánea coloquial, la organización mediante la cual los hablantes participan suele no ser tan evidente dando incluso la apariencia superficial de un caos interactivo. Como ejemplo de esta falta de evidencia basta comparar la conversación coloquial con la llamada habla institucional (Drew & Heritage, 1992), definida como interacción no estrictamente conversacional en donde se buscan objetivos claros y fáciles de identificar desde el principio, así como también se observa una mayor estabilidad en distintos factores como el papel que juegan los participantes o la posibilidad o no de variación en ciertos aspectos como puede ser el registro en el que se realizan las expresiones. Como ejemplos de habla institucional suelen mencionarse las interacciones paciente-médico, estudiante-profesor o las interacciones realizadas en la corte, pero es importante recalcar que lo institucional de estas interacciones no proviene

⁶ Traducción de (Tusón Valls, 2002)

necesariamente de enmarcarse dentro de una institución, como un hospital o una escuela, sino de la estructura institucionalizada que presentan, pero que, sin embargo, son susceptibles de ser analizadas por el análisis conversacional.

Por el contrario, para Sacks, Schegloff y Jefferson, una conversación espontánea se rige bajo los siguientes preceptos estructurales

1. Se presentan cambios de hablante recurrentemente.
2. Mayoritariamente, habla un solo participante a la vez.
3. Pueden producirse solapamientos, pero estos son breves.
4. Las transiciones entre turnos sin solapamientos ni silencios son frecuentes.
5. El orden de los turnos no está establecido, puede variar.
6. La longitud de los turnos no está establecida, puede variar.
7. La duración de la conversación no se especifica previamente.
8. Lo que dicen los participantes no se especifica previamente.
9. La distribución relativa de los turnos no se especifica previamente.
10. El número de participantes puede variar.
11. El habla puede ser continua o discontinua.
12. Se utilizan técnicas para la asignación de turnos.
13. Se utilizan distintas unidades de construcción del turno.

14. Existen mecanismos para reparar errores y violaciones de la toma de turno. (Sacks, Schegloff, & Jefferson, 1974, págs. 700-701)

Estas características de la conversación espontánea resultan aún más claras si se les compara, empleando los mismos criterios, con otros tipos de interacciones orales: si bien la gran mayoría de las interacciones orales comparten ciertas características de su funcionamiento, difieren y se distinguen de otras por otros aspectos. Un ejemplo consistiría en comparar una conversación coloquial con una entrevista de trabajo: en comparación con las características dadas para la conversación, en la entrevista el orden de los turnos sí está establecido desde un principio, la temática de la interacción está perfectamente delimitada y rara vez el número de participantes puede variar; en cambio, los demás puntos se mantendrían sin cambios. Otro ejemplo sería el de una interacción oral en una defensa de tesis doctoral en donde los cambios de hablante serían muy escasos, el orden de los turnos estaría preestablecido, la duración de la conversación está delimitada previamente, la temática está restringida al trabajo de investigación, la distribución de los turnos también es establecida de manera previa y el número de participantes no puede cambiar.

Si bien la lista propuesta por los investigadores ilustra de manera muy adecuada las diferencias entre las conversaciones y los demás sistemas de interacción oral, cabe mencionar que no se trata de un modelo que pretenda describir la totalidad de las conversaciones, sino que se trata de una representación ideal, más flexible que universal.

2.1.2 La organización por turnos en las interacciones conversacionales

El otro gran aporte que se presenta en el texto de Sacks, Schegloff y Jefferson (1974) es el modelo estructural de distribución de turnos que permite identificar a la alternancia como el

eje sobre el que se da el intercambio de turnos de manera universal e independiente del contexto de realización.

El sistema de intercambio de turnos se describe mediante la presencia de dos componentes y un conjunto de reglas:

Componente de construcción del turno. Existen diferentes tipos de unidades que los hablantes pueden utilizar para construir un turno. Los tipos de unidades incluyen enunciados, cláusulas, frases o construcciones léxicas.

Componente de asignación de turnos. Las técnicas de asignación de turnos se distribuyen en dos grupos: a) aquellas en las que el siguiente turno es asignado por el hablante actual en forma de: el hablante selecciona al siguiente hablante; y b) aquellas en las que el siguiente turno es asignado por autoselección.

Reglas. Las siguientes parecen ser el conjunto básico de reglas que gobiernan la construcción de turnos al proveer la asignación del próximo turno a un usuario y coordinar la transferencia y así minimizar los silencios y las superposiciones.

1. Para cada turno, en el primer lugar de transición pertinente (LTP) de una unidad de turno inicial:

a. Si el turno en curso implica el uso de la técnica: “el hablante en turno selecciona al siguiente”, entonces el participante elegido tiene derecho y está obligado a tomar el turno para hablar; ningún otro participante posee tal derecho y obligación y la transferencia tiene lugar en ese momento.

b. Si el turno en curso no involucra el uso de la técnica “el hablante selecciona al siguiente”, entonces puede, aunque no es necesario, realizarse una autoselección, de manera que quien habla primero adquiere el derecho sobre el turno y la transferencia ocurre en ese momento.

c. Si el turno en curso es construido de forma que no se involucre el uso de la técnica “el hablante selecciona al siguiente hablante”, entonces el hablante en curso puede, aunque no es necesario, continuar hablando, a menos que otro participante se autoseleccione.

2. Si en el lugar de transición pertinente no ha operado ni (1a) ni (1b) y, según (1c), el mismo hablante ha continuado su turno, vuelve a aplicarse recursivamente el conjunto de reglas a-c en el siguiente punto de transición relevante y se continua así de manera recursiva en cada uno de los puntos de transición relevantes hasta que la transferencia se lleve a cabo. (Sacks, Schegloff, & Jefferson, 1974, págs. 702-704).

Con base en lo anterior, se entiende que el sistema conversacional está integrado, por un lado, por un grupo de unidades que van desde una palabra hasta un conjunto de enunciados y, por el otro lado, por un conjunto de reglas y mecanismos que permiten el intercambio de turnos entre los interlocutores. Dichas unidades conversacionales pueden estar integradas por distintos elementos como una palabra, una frase o un enunciado y tienen como principal característica que son percibidos como unidades completas y coherentes por sí mismas.

Los mecanismos que determinan el intercambio de turnos señalan que en cada unidad conversacional existen lugares de transición pertinentes en donde el turno puede cambiar de un hablante al otro, aunque no necesariamente tiene que hacerlo. Este cambio se determina por procesos de autoselección del hablante cuando el locutor inicial no selecciona al siguiente

hablante y el interlocutor toma la palabra sin que nadie se la otorgue directamente, o por procesos de heteroselección cuando un hablante cede directamente la palabra a un interlocutor específico.

2.2 Primera caracterización de las interacciones en RSV frente a la conversación

Si se parte de la percepción que comparte la mayoría de los usuarios de que la comunicación mediada por computadora es una hibridación entre la oralidad y la escritura, resulta fácil entender por qué muchos de ellos asumen que las interacciones llevadas a cabo a través de las RSV son, esencialmente, conversaciones realizadas por escrito, y se llegan a producir expresiones como: *lo platicamos en Facebook, o tuve una charla interesante por Twitter con X*; resulta, no obstante, relevante tratar de fundamentar en qué se basa esa apreciación y, para ello, comenzar delimitando las semejanza y diferencias entre ambos modos de interacción.

Para esto, en este apartado se toma como punto de partida el modelo de análisis conversacional propuesto por Sacks, Schegloff y Jefferson previamente comentado en este capítulo para posteriormente realizar una comparación que lleve al desarrollo de un modelo que tome en cuenta las características específicas de las interacciones mediadas por computadora y las distinga de la conversación.

Para comenzar con el análisis, se presenta el siguiente cuadro que resume y compara las características propuestas por (Sacks, Schegloff, & Jefferson, 1974) con lo que es posible encontrar en las 3 redes sociales virtuales trabajadas en esta tesis. Este ejercicio tiene la intención de identificar las diferencias y posibles puntos en contacto entre las interacciones

orales y las llevadas a cabo en esta modalidad de CMC. Posteriormente, se ahonda en las coincidencias y diferencias entre la conversación y la interacción en RSV agrupándolas en 3 grades apartados: características similares entre ambas interacciones, características limitadas por elementos del sistema computacional y características diferenciadoras.

La siguiente tabla sintetiza las características definitorias propuestas por Sacks, Schegloff y Jefferson (1974, págs. 701-702) codificadas en el cuadro por medio de tres valores que aparecen en la última columna para señalar si esas características son aplicables a la interacción en redes sociales virtuales. El símbolo + indica la delimitación de la característica por parte del usuario; ++ indica que la característica está delimitada por el sistema y el usuario no tiene opción de controlarla y el símbolo - se utiliza para indicar que la característica no está presente en las interacciones en esa red. En los siguientes subapartados se comentan estas características o rasgos agrupándolos en “rasgos coincidentes entre conversación y RSV” (2.2.1), “rasgos determinados por el sistema” (2.2.2) y “rasgos diferenciadores entre interacciones” (2.2.3).

Tabla 2.1 Características conversacionales en RSV

	Características conversacionales	Red social virtual
1	Se presentan cambios de hablante recurrentemente.	+
2	Mayoritariamente, habla un solo participante a la vez.	++
3	Pueden producirse solapamientos, pero estos son breves.	-

4	Las transiciones entre turnos sin solapamientos ni silencios son frecuentes.	-
5	El orden de los turnos no está establecido, puede variar.	+
6	La longitud de los turnos no está establecida, puede variar.	-
7	La duración de la conversación no se especifica previamente.	+
8	Lo que dicen los participantes no se especifica previamente.	+
9	La distribución relativa de los turnos no se especifica previamente.	+
10	El número de participantes puede variar.	+
11	El habla puede ser continua o discontinua.	+
12	Se utilizan técnicas para la asignación de turnos.	+
13	Se utilizan distintas unidades de construcción del turno.	++
14	Existen mecanismos para reparar errores y violaciones de la toma de turno.	++

2.2.1 Rasgos coincidentes en la conversación y las RSV

El primer grupo se integra por rasgos en los que no existe una gran diferencia entre la conversación y la interacción en RSV y agrupa los rasgos 1, 5 y 9 y 10 de la Tabla 2.1., los cuales son explicados a continuación.

Se presentan cambios de hablante recurrentemente.

Una de las características más notorias de las conversaciones orales es el carácter dialógico presente en ellas. Se trata de discursos, generados de manera colaborativa por al menos dos hablantes en donde el intercambio de roles entre emisor y receptor es constante. Dichos intercambios se caracterizan por su inmediatez, su falta de delimitación previa al intercambio y la naturalidad con la que se lleva a cabo.

El orden de los turnos no está establecido, puede variar.

De la misma forma que en las conversaciones, en las interacciones mediadas por computadora llevadas a cabo en redes sociales virtuales, el orden de intervención no se establece previo al intercambio, por lo que los hablantes determinan la secuencia al momento de la interacción.

La distribución relativa de los turnos no se especifica previamente

La distribución relativa de los turnos en las interacciones mediadas por computadora en las redes sociales, es decir el orden de intervención de los interlocutores, se determina de manera similar a lo que sucede en las conversaciones coloquiales orales ya que no se determina de manera previa y se organiza conforme se va llevando a cabo la conversación.

El número de participantes puede variar

Si bien el número de participantes es variable al igual que en las conversaciones coloquiales, la diferencia en las interacciones en CMC reside en que el número total de participantes puede llegar a ser altísimo. En el ejemplo a continuación se muestra una noticia compartida por una cadena deportiva que genera en tan solo dos horas, 7673 interacciones reactivas, 198 usuarios

que compartieron la noticia en sus perfiles y 55 comentarios directos en la nota, dando un total de 7926 usuarios distintos que reaccionaron de alguna forma esa intervención inicial.



Ejemplo 2.1

Ante el alto número de participantes y las diferentes formas en las que esta participación se lleva a cabo, es natural preguntarse si compartir una nota o comentar en la nota cuentan como participaciones de la misma forma, o si las interacciones llevadas a cabo en el perfil del usuario que compartió la nota cuentan como interacciones para la producción inicial o si cuentan como una nueva interacción. Estas preguntas serán abordadas a lo largo de esta investigación.

En el campo de las redes sociales virtuales es posible notar que dichos intercambios en los marcos de participación (hablante – oyente, o emisor-receptor) también se encuentran presentes, lo que probablemente explique la percepción de estas interacciones como

conversaciones por parte de los usuarios. No obstante, más allá de la caracterización general de que hay intercambio de hablantes, el comportamiento de los participantes en las interacciones en redes sociales virtuales parece mostrar características que no se dan en la conversación; por ejemplo, dado el carácter asincrónico de las redes (cap. 1), ¿es la inmediatez un criterio relevante en RSV?; ¿son los cambios de hablante igualmente recurrentes en redes sociales virtuales?, ¿pueden todos los participantes participar por igual de ese intercambio o hay papeles en la interacción que no sean, propiamente, activos?, ¿debemos considerar que dar un *click* al botón de “me gusta” cuenta como un intercambio de turno a otro hablante?, ¿compartir un *tweet* lo convierte en hablante de igual forma que producir uno con contenido propio? En el capítulo 3 se explica a profundidad lo referente a los marcos de participación en las redes sociales virtuales, lo cual permitirá abordar estas preguntas y comprender con más precisión el fenómeno de “cambio de hablante” en estas interacciones

Como se puede observar en estos rasgos, a pesar de existir diferencias entre los dos tipos de interacción, a nivel funcional, realmente no existen grandes distinciones. Estas similitudes podrían ser la fuente de esa apreciación comentada en párrafos anteriores que hace que los usuarios de las RSV inconscientemente las relacionen con la forma de interacción más común en su vida, la conversación.

2.2.2 Rasgos determinados por el sistema

Este segundo grupo de rasgos engloba las características propias de los sistemas de RSV en las que la voluntad del usuario tiene poca injerencia ya que no es posible modificar el

funcionamiento de las mismas e incluye a los rasgos 2, 3, 4, 6 y 14 de la numeración de Sacks, Schegloff y Jefferson.

Mayoritariamente, habla un solo participante a la vez

En las interacciones en redes sociales, este rasgo está ligado al carácter asincrónico de las redes y la única posibilidad de ser interacciones unidireccionales, (de acuerdo con el concepto de Herring (2007) mencionado en el capítulo 1), es decir que las intervenciones se transmiten de manera completa como un único bloque de información, lo cual imposibilita la producción simultánea de dos hablantes a la vez. Por tanto, es el medio y sus restricciones técnicas lo que condicionan esta coincidencia, aunque se derive, en este caso, por razones técnicas entre las RSV, ya que incluso si dos usuarios estuvieran escribiendo un mensaje a la vez en una RSV, se plasmará finalmente uno antes que el otro en la plataforma y serán percibidos por los demás usuarios como consecutivos, no como simultáneos. De este modo, es a nivel técnico donde se determina que, en estas interacciones, no es posible que más de un hablante participe a la vez.

Pueden producirse solapamientos, pero estos son breves

En relación con el punto anterior, gracias a que solo un hablante puede participar a la vez, no es posible que existan solapamientos de la misma manera que existen en las conversaciones espontáneas, donde es relativamente común que dos hablantes tomen la palabra de manera simultánea. El fenómeno que se presenta en sustitución de este es que, gracias a que sólo un individuo participa a la vez, no existen solapamientos, pero sí desfases en la secuencia de las intervenciones. El receptor de un mensaje estructura su reacción con la información

disponible hasta ese momento, pero si el emisor original no ha decidido ceder el turno y agrega más información en una segunda intervención, es posible que el receptor reaccione solo a la primera parte del mensaje y no a su totalidad. Este tipo de fenómenos llevan a cuestionarse cómo es que los participantes resuelven estos desfases, o incluso si éstos son más o menos comunes dependiendo de la modalidad de comunicación mediada por computadora o si es un fenómeno particularmente encontrado en los sistemas de mensajería instantánea del tipo de WhatsApp.

Las transiciones entre turnos sin solapamientos ni silencios son frecuentes

Como se comentó en el punto anterior, debido a la imposibilidad de presentarse solapamientos entre los mensajes gracias a que el sistema únicamente permite el envío de mensajes en un solo bloque, se vuelve imposible que se presente este fenómeno. Cosa muy diferente es el caso de los silencios, punto que se retomará en el capítulo 4, ya que, al tratarse de sistemas asincrónicos, los intercambios pueden llevarse a cabo a lo largo del día, semana o incluso mes, presentándose así intervenciones que reciben una reacción mucho tiempo después del de su emisión.

La longitud de los turnos no está establecida, puede variar

Este punto presenta variaciones en cada una de las redes a analizar. Si bien los usuarios tienden a realizar intervenciones cortas en todas las redes, a nivel técnico cada una de ellas permite una cantidad distinta de caracteres disponibles.

En la red Twitter, el usuario solo cuenta con 280 caracteres (hasta principios de 2018 únicamente 140) para realizar su intervención y las respuestas por parte de otros usuarios cuentan con la misma cantidad. Las intervenciones lingüísticas pueden ser acompañadas de

imágenes o pequeños videos con formatos máximos de 5 MB como máximo por imagen y 512 MB y entre un segundo y dos minutos medio como máximo para los videos.

En el caso de Instagram, el texto que acompaña a las imágenes puede ser de un total de 2200 caracteres, pero se muestran en pantalla únicamente los primeros 240 y para visualizar los restantes el usuario tiene que acceder mediante un botón que representa unos puntos suspensivos. Cabe recordar que el canal principal en Instagram no es el texto sino las imágenes y los videos, por lo que la red impone limitaciones de formato para las imágenes de 2048x 2048 pixeles como máximo y para los videos una duración de entre 3 y 60 segundos. En esta red las respuestas y comentarios a la interacción inicial sólo pueden elaborarse por medio de texto, no se permiten otros canales en las intervenciones reactivas.

Finalmente, en el caso de Facebook, al igual que en Instagram la longitud total de una entrada puede ser sumamente extensa, pero solo se visualizan los primeros 400 caracteres, posteriormente se requiere que el usuario acceda al resto de la intervención por medio del hipervínculo “ver más”.

Ahora bien, evidentemente todos estos datos y delimitaciones técnicas son sumamente relevantes para el proceso de la presente investigación, pero es aún más relevante lo que los usuarios hacen con y a pesar de estos límites técnicos. Si bien Facebook permite redactar intervenciones con un número sumamente amplio de caracteres, en realidad es extremadamente raro encontrar intervenciones con más de 500, e incluso los usuarios tienen a auto-limitar sus mensajes a menos de 400 caracteres, que es cuando el sistema corta el mensaje y lo sustituye por el hipervínculo de “ver más”. Por esta razón, vale la pena preguntarse cuáles son realmente los factores que los usuarios tienen en cuenta al determinar

la extensión de sus intervenciones al momento de interactuar en cada una de las redes analizadas independientemente del límite preestablecido por el sistema.

Como se observa en los puntos anteriores, son las delimitaciones técnicas o propias del medio las que condicionan estos rasgos y, aunque en apariencia, limiten el poder de configuración de los usuarios, estos han logrado imponer ciertas prácticas, probablemente orientadas por los fines comunicativos de la interacción, que en ocasiones se distinguen de las imposiciones del sistema, como por ejemplo la extensión de los mensajes.

Existen mecanismos para reparar errores y violaciones de la toma de turno

Como se comentó previamente, las interacciones realizadas en las RSV, por un lado, limitan la aparición de intervenciones en las interacciones restringiendo el espacio a una sola intervención a la vez, lo que implica que, estructuralmente no podría haber errores en la toma de turnos; sin embargo, por otro lado, gracias a la asincronía presente en el medio, existe la posibilidad de retomar el turno de la interacción en cualquier momento posterior a la realización de una intervención, pero nunca de manera simultánea y solo de manera consecutiva.

2.2.3 Rasgos diferenciadores entre interacciones

Los rasgos restantes en la clasificación (7, 8, 11, 12 y 13 de la tabla 2.1) abordan características en las que, debido a varios factores como la asincronía, la preferencia por el canal visual o la distribución espacial de las intervenciones, generan que exista una distinción clara entre el funcionamiento interno de las conversaciones y de las interacciones en RSV.

La duración de la conversación no se especifica previamente

Al igual que en las conversaciones, la duración del evento no se define de manera previa, pero dicha duración cambia mucho en el contexto de la CMC. Gracias a la característica de persistencia temporal (cap. 1) presente en las redes, las interacciones en redes sociales virtuales tienden a mantenerse abiertas de manera indefinida, pero activándose y desactivándose cada vez que uno de los usuarios lo desee. En este sentido una publicación de Twitter, Facebook o Instagram puede recibir una respuesta por otro usuario con días meses o incluso años de distancia. Esto es posible siempre y cuando el emisor inicial no elimine la intervención inicial de la interacción.

El concepto de activación o reactivación de las interacciones se relaciona directamente con la percepción temporal entre las interacciones y con los procesos de validación de una intervención como un turno, punto que se tratará en el capítulo 4.

Lo que dicen los participantes no se especifica previamente

Si bien la temática de las interacciones no se acuerda previamente por parte de los integrantes, existe un fenómeno interesante exclusivo de las redes sociales que toca a la temática de las intervenciones y el preestablecimiento de un tema en ciertas interacciones grupales. En Twitter, las denominadas etiquetas o *hashtags* permiten que, mediante el uso del símbolo #, los usuarios sean capaces de integrar sus intervenciones a interacciones masivas referentes a un tema determinado. De esta forma, si un usuario incluye dentro de su intervención una etiqueta, este mensaje será agrupado junto con todos los demás mensajes de todos los usuarios que incluyan la misma etiqueta. Este procedimiento a su vez permite potencialmente la creación de tendencias que puedan llegar a incluir millones de mensajes y usuarios dentro

de una misma interacción masiva. En el ejemplo (2.2) se muestra un mensaje en el que se incluye la etiqueta #ligamx, integrando de esta forma el mensaje a todos los demás que lo incluyan de igual forma. Si un usuario distinto selecciona la etiqueta o la busca mediante el buscador incluido en la red, encontrará este y todos los demás mensajes que integren la tendencia.



Ejemplo 2.2

En el caso de Facebook, la red permite la creación de grupos creados y administrados por los usuarios en donde el criterio de creación generalmente es temático. De esta forma, es común encontrar grupos sobre temáticas políticas, cuestiones académicas, sobre intercambios monetarios, deportes, etc. Por ejemplo, en un grupo llamado Becarios CONACYT, el usuario es capaz de terminar que las temáticas a tratar serán todas referentes a el sistema de becas administrado por CONACYT.

El concepto de espacialidad mencionado en el capítulo 1 se hace especialmente relevante en este rasgo, ya que el manejo de los espacios, derivados de la virtualidad, generan grandes diferencias en las interacciones en redes sociales virtuales en tanto a la conversación.

El habla puede ser continua o discontinua

La característica mencionada existe al igual que en las conversaciones orales, pero sus dimensiones son exponencialmente distintas. El factor sincrónico y la inmediatez son elementos clave para la gran mayoría de las interacciones orales, pero en las RSV y en la

CMC en general, puede ser un factor con muy poca relevancia en algunos casos. La capacidad de ser interacciones asincrónicas, es decir, que no requieren de la presencia simultánea de los participantes para llevarse a cabo, permite que existan intervenciones reactivas a estímulos iniciativos con una variación que puede ir desde segundos hasta días, e incluso, aunque marcadamente menos común, semanas, mes o años.

Se utilizan técnicas para la asignación de turnos

Como Sacks, Schegloff y Jefferson (1974) lo demuestran, el proceso de asignación de turnos en las conversaciones coloquiales orales es muy complejo. Su propuesta basada en componentes y reglas indica cómo los usuarios, sobre el transcurso de la interacción, van determinando la asignación de los turnos. Si bien el modelo resulta bastante esclarecedor, ha recibido críticas en tanto a que el sistema de asignación de turnos puede ser incluso más complejo de lo que los autores presentaron.

En primera instancia, valdría la pena recuperar las investigaciones realizadas sobre la función de otros elementos no conversacionales o incluso no lingüísticos como el uso de la mirada, los gestos, o la proxémica en las interacciones y la asignación de turnos. Por otro lado, es posible que la asignación del portador del turno también se vea influenciada por cuestiones temáticas tomadas de “lo dicho” en las interacciones. Al respecto de este punto, dentro de su propuesta de segmentación de las unidades de la conversación del grupo Val.Es.Co., se indica la existencia de intervenciones lingüísticas, no lingüísticas y paralingüísticas como se muestra en la siguiente cita:

Aunque las intervenciones prototípicas sean lingüísticas o verbales, las intervenciones pueden ser también no verbales. En este sentido, conviene hacer

hincapié en que, además de palabras, podemos encontrar intervenciones que sean miradas, gestos o movimientos corporales y expresiones paralingüísticas, como cambios en el tono de la voz, toses o risas. Tal como se aprecia en los corpus discursivos, las intervenciones no verbales se pueden interpretar como reacciones a las intervenciones precedentes (por ejemplo, la risa); y, en ocasiones, como sucede, por ejemplo, con los gestos (de sorpresa, de insulto, etc.), pueden provocar una reacción verbal por parte del interlocutor. (Grupo Val.Es.Co, 2014, pág. 8)

Debido a que en las interacciones en CMC es muy prevalente el canal visual, resulta evidente que muchos de los elementos extralingüísticos no serían relevantes en las interacciones digitales o simplemente no existirían. Esto no quiere decir que la información que se transmite a través de la mirada o de la cercanía física no se comunique, sino que se transmite de forma distinta. Sobre las consecuencias derivadas de la preponderancia del canal visual se comentará mucho más a profundidad en los capítulos 4 y 5 debido a que este factor modifica en gran medida la estructura de varias unidades discursivas.

Otro de los elementos que aparentemente funciona de manera distinta en el funcionamiento de asignación de turnos en CMC es la posibilidad de “etiquetar” a un usuario dentro de la intervención con la intención de marcarlo y que éste vea, o sea notificado, que fue mencionado en un mensaje por otro usuario de la red. El cambio con el sistema conversacional se da en que, si bien existen procesos de selección directa del hablante del turno por parte del interlocutor, el funcionamiento de los etiquetados es más complejo de lo que se pudiera apreciar. Por esta razón, en el capítulo 3, referente a los marcos de participación, se volverá a este tema para esclarecer, con base en las teorías propuestas por

Goffman (1981) y Levinson (1987), cómo funcionan estos elementos en las interacciones en redes sociales virtuales.

Se utilizan distintas unidades de construcción del turno

En la conversación, los hablantes son capaces de usar distintas unidades para construir sus turnos e intervenciones, yendo desde una palabra hasta un enunciado o incluso una o varias intervenciones de acuerdo con la clasificación propuesta por Val.Es.Co. que se expone en la segunda parte de este capítulo. En el campo de las interacciones en las redes seleccionadas y gracias al carácter multimodal de las mismas, es posible encontrarse con varios tipos de unidades distintas a las presentes en las conversaciones coloquiales.

En el caso de Twitter la unidad principal es el *tuit*, unidad que puede estar integrada lingüísticamente por una palabra hasta el máximo de caracteres permitidos. Además, dentro del mismo turno se puede incluir contenido visual como una imagen o un video. Las respuestas a este turno inicial, de igual forma, pueden estar constituidas por texto e imágenes, además de dos unidades específicamente reactivas, el botón de favorito y el *retuit*.

En Instagram, la unidad principal con la que se pueden iniciar las interacciones es una imagen y, minoritariamente, un video, ambos acompañadas de una breve descripción textual. Las respuestas pueden ser textuales y por medio del botón me gusta, ya que no se puede responder por otros medios visuales.

En este apartado Facebook se presenta como una red bastante más compleja que las otras dos analizadas. Las unidades permitidas para los turnos iniciativos pueden ser de la siguiente forma: a) únicamente texto desde una letra hasta una secuencia de enunciados; b) una imagen o una serie de imágenes acompañadas o no de texto; c) un video, grabado o en vivo

acompañado o no de texto; y d) una emoción o actividad seleccionada de una lista precargada. Los turnos reactivos pueden estar integrados por todos los anteriores excepto el video en vivo, pero con la posibilidad de utilizar una unidad exclusivamente reactiva, el botón de me gusta. Debido a la complejidad que representa el sistema de unidades presente tanto en la formación de turnos como en otras unidades mayores y menores a esta, los capítulos 4 y 5 están dedicados a la explicación pormenorizada de las unidades monológicas y dialógicas respectivamente.

Hasta este punto, la apreciación que nos da la comparación entre la conversación y las interacciones en redes sociales virtuales es que, aunque los rasgos del primer grupo provoquen una percepción en los usuarios de que las interacciones que llevan a cabo son similares a una conversación, las distinciones, generadas por el medio o por el sistema, indican que se trata de interacciones bastante más complejas y que la teoría propuesta para el análisis conversacional no es suficiente para el adecuado análisis de las RSV, aunque sí funciona como un excelente punto de partida para el análisis.

Por estos motivos se optó en esta investigación por trabajar con la propuesta de análisis conversacional realizada por el grupo Val.Es.Co., expuesta a continuación, para desarrollar un modelo que sea capaz de describir cuál es la dinámica presente en las interacciones en redes sociales virtuales.

2.3 Las unidades de la interacción en redes sociales en el modelo Val.Es.Co.

2.3.1 ¿Por qué es importante un modelo de segmentación de unidades?

Las interacciones comunicativas son eventos comunicativos sumamente complejos en todos sus niveles. El hablante transmite información a través de elementos lingüísticos, de otros sonidos no pertenecientes al sistema lingüístico como tal y de movimientos corporales de diversa índole. Además, el oyente es capaz de interpretar toda esta información de manera relativamente clara y casi de manera inmediata prepara una respuesta que retoma tanto información de la intervención del primer hablante como del contexto e incluso de su conocimiento del mundo en general.

Desde que se comenzó a abordar la descripción de interacciones orales, en la década de los setenta del siglo XX, una de las primeras necesidades que surgió fue establecer un sistema de unidades que permitiera describir las interacciones y analizarlas.

Los antecedentes sobre el uso de unidades para la descripción de interacciones conversacionales se remontan a textos ya hoy clásicos como el de Sacks, Schegloff y Jefferson (1974), que propone la existencia de unidades interactivas como el turno y la alternancia y propone una descripción de su funcionamiento y sus características. Ejemplos como (2.3) muestran la naturaleza del intercambio de turnos en su propuesta:

Desk: What is your last name [Loraine,

Caller: [Dinnis.

Desk: What?

Caller: Dinnis

(Sacks, Schegloff, & Jefferson, 1974, pág. 702)

Ejemplo 2.3

En (2.3) es posible observar cómo las intervenciones de los hablantes son separadas en unidades que, para los investigadores norteamericanos, se denominaban turnos. Como ya se explicó previamente en el apartado 2.3.2.3, la presencia y naturaleza de los turnos los configuran como la unidad nuclear del sistema de análisis conversacional propuesto por estos autores. Junto a los esfuerzos de la escuela norteamericana de análisis conversacional iniciada con los trabajos de Sacks y sus colegas, se encuentra distintas propuestas europeas que han desarrollado modelos para describir las unidades y la estructura de la conversación. Al analizar estas propuestas es posible separarlas en dos grandes grupos: por un lado, las que toman como elemento base de la interacción la prosodia y, por otro lado, las que dan más importancia a los elementos pragmáticos como sustento de su modelo.

En el primer grupo se encuentra el modelo de Co-enunciación creado por Mary Annick Morel y el modelo de demarcación prominente propuesto por Edoardo Lombardi Vallauri y Fabio Tamburini.

El conjunto de modelos con base pragmática está representado por el modelo de Ginebra desarrollado por Eddy Roulet (1991, 2001), el modelo de Friburgo dirigido por Alain Berrendonner (2012) y el modelo del grupo Val.Es.Co. iniciado por Antonio Briz.

Si bien todos los modelos propuestos centran su interés en describir la estructura y unidades de las interacciones, preferentemente orales, existen un modelo diseñado para analizar interacciones textuales. Se trata del llamado modelo de Basilea desarrollado por Angela Ferrari (2014). El modelo organiza a las unidades en unidades textuales y unidades comunicativas, siendo las primeras organizadas en 3 dimensiones pragmáticas: temáticas, lógicas y polifónicas. Por su parte, las unidades comunicativas en emisiones constituidas por 3 tipos de unidades informativas, núcleos, marcos y apéndices.

En la lingüística en el ámbito hispanohablante, el grupo de investigación Valencia Español Coloquial (Val.Es.Co.), propuso en 2014 un sistema de clasificación de unidades conversacionales que, si bien retoma elementos de la tradición académica, innova en algunos elementos. El sistema de segmentación y transcripción de Val.Es.Co. se fundamenta en los principios de simplicidad, exhaustividad, flexibilidad y objetividad, por lo que se busca que las transcripciones sean lo más claras posibles pero que, al mismo tiempo, refleje de la manera más precisa el objeto que se investiga. Además, se trata de un sistema flexible que permite adaptarse a las necesidades del investigador con fines específicos y, finalmente, por medio del sistema de unidades y los lineamientos de transcripción se minimiza en la medida de lo posible la subjetividad del investigador.

En esta investigación se recupera el sistema de segmentación de unidades conversacionales del grupo valenciano y se utiliza como punto de partida para describir las interacciones llevadas a cabo en las denominadas redes sociales. El razonamiento para emplear un modelo de segmentación y análisis de interacciones orales coloquiales en el análisis de interacciones realizadas en otro contexto comunicativo, no necesariamente coloquial, no es pretender que este modelo se aplique directamente al discurso analizado en este trabajo; por el contrario, la idea en este trabajo es que un modelo bien explicado y articulado como el de Val.Es.Co puede servir como modelo teórico y metodológico del cual partir para el análisis de las interacciones en medios digitales. Se parte de la idea de que el presente análisis tratará de encontrar tanto la utilidad de ciertas unidades de la interacción como, de manera crucial, las divergencias entre ambos tipos de interacciones y proponer, por tanto, las características idiosincráticas de la interacción mediada por computadora en redes sociales y así encontrar los elementos equivalentes y las posibles divergencias entre los intercambios orales y los digitales.

2.3.2 ¿Cuáles son las unidades de la conversación oral? El modelo de segmentación del grupo Val.Es.Co.

La propuesta de este grupo de investigación se caracteriza por tomar en cuenta elementos estructurales en el sistema conversacional, pero también por darle importancia tanto al aspecto interactivo de las conversaciones como a la parte relativa a la transmisión de información que se lleva a cabo en estos intercambios.

Al tratarse de un fenómeno tan complejo como se comentó en los párrafos anteriores, el modelo descriptivo se caracteriza por presentar cuatro propiedades, clasificar a las unidades en tres dimensiones, dividir a los elementos en 8 unidades distintas y posibilitar la existencia de cuatro posiciones distintas.

2.3.2.1 Propiedades del modelo

Las 4 propiedades específicas que presenta el modelo son las siguientes: a) estar dividido en niveles, b) ser recursivo, c) ser jerárquico y d) agrupar a las unidades en dimensiones. Se dice que está dividido en niveles porque agrupa a las unidades dependiendo si se trata de unidades monológicas o dialógicas. Es recursivo porque se permite la repetición de algunas unidades. Es jerárquico porque en general las unidades inferiores son constituyentes inmediatos de las unidades superiores y sus unidades se agrupan en dimensiones u órdenes ya que distingue unidades del orden estructural interno, social externo e informativo.

2.3.2.2 Dimensiones del modelo

A su vez, las 3 dimensiones que presenta el modelo se explican de la siguiente manera:

a) Las que pertenecen al orden estructural (jerárquico): en esta dimensión se hace referencia explícita a las unidades que construyen el evento comunicativo a nivel estructural; además, estas unidades presentan la peculiaridad de ordenarse jerárquicamente, pero ser recursivas,

es decir que las unidades menores funcionan como elementos constituyentes de las mayores, pero permiten la existencia de unidades de valor equivalente en el mismo nivel. Integran esta categoría los actos, las intervenciones, intercambios, diálogos y discursos.

b) Dimensión de orden social externo en donde se ve la influencia de los participantes en la construcción de los mensajes. Se hace referencia a los elementos interactivos diferenciando entre meras sucesiones de hablantes e interacciones sociales. Tradicionalmente se ha asociado el concepto turno a la alternancia de hablantes en los intercambios orales, pero una de las aportaciones de la clasificación Val.Es.Co. es la de diferenciar entre una intervención y un turno. De esta forma, se consideran intervención e intercambio como unidades estructurales que designan a cada una de las participaciones de los hablantes y a la sucesión de ellas desde el punto de vista estructural; por otro lado, se denomina turno a las aportaciones de los hablantes reconocidas por los demás interlocutores como aportaciones válidas para el desarrollo de la conversación desde un punto de vista interactivo.

C) Dimensión informativa en donde se muestra cómo se divide informativamente un mensaje. Esta última dimensión sólo se presenta en la unidad mínima informativa (subacto) y permite identificar el punto de contacto entre las sintaxis y la estructura discursiva.

2.3.2.3 Unidades del sistema

En los siguientes apartados se presenta el sistema que consta de 8 unidades distintas ordenadas aquí jerárquicamente de menor a mayor. Cada uno de los apartados se acompaña de las definiciones propuestas el grupo Val.Es.Co. en el texto publicado en 2014.

Acto y sub acto

Acto

El acto es una unidad estructural monológica, jerárquicamente inferior a la intervención, de la que es su constituyente inmediato; asimismo, es la mínima unidad de acción e intención, que posee las propiedades de aislabilidad e identificabilidad en un contexto dado. (Grupo Val.Es.Co, 2014, pág. 39)

De acuerdo con la definición propuesta, el acto es la unidad mínima de acción e intención, es decir es la unidad mínima con la que un hablante transmite una idea completa. Cuenta con dos características constitutivas, la de ser aislable e identificable. Es aislable porque posee una fuerza ilocutiva propia e identificable porque presenta límites reconocibles por medio marcas lingüísticas y prosódicas.

En el ejemplo (2.4), (38 en Val.Es.Co. 2014) se muestra como cada uno de los actos (anotados entre signos # de inicio y cierre) expresan respuestas independientes a la pregunta formulada en T6, pero que se integran en una unidad mayor mediante el conector y.

(T pregunta dónde estaba la garantía.)

T6: # °(¿dónde?)° #

P4: # e- era un- una eso de cartón y estaba ahí metido/ # # y a mí no me dijeron nada de la garantía ni na-da// de la d'esto/ #

(Cabedo y Pons 2013, conversación 29)

Ejemplo 2.4

El acto es la unidad estructural menor del modelo de Val.Es.Co. y se caracteriza por ser identificable y aislable, pero principalmente se caracteriza por contar como una acción comunicativa. El acto posee una fuerza ilocutiva única dado que el hablante lo emite con una intención concreta.

Subacto

Unidad monológica estructural, constituyente inmediato del acto, caracterizada por constituir un segmento informativo identificable, habitualmente, mediante marcas semánticas y prosódicas (Grupo Val.Es.Co, 2014, pág. 55)

Los actos están constituidos por una o más unidades informativas llamadas subactos siendo éstos la unidad mínima del modelo de segmentación de unidades conversacionales. Cuando un acto contiene un solo subacto es llamado acto simple y cuando incluye más de uno se considera un acto completo. La relación entre varios subactos se organiza en torno a un subacto con funciones directoras y el resto dependientes de éste. En tanto a sus características, se delimita entre subactos con contenido proposicional llamados subactos sustantivos y subactos sin contenido proposicional nombrados adyacentes. Los primeros se identifican debido a que constituyen un segmento informativo identificable gracias a marcas semánticas y se dividen en subactos sustantivos directores o subactos sustantivos subordinados dependiendo de la relevancia informativa de cada uno de ellos. En cambio, los subactos adyacente, al no contar con contenido proposicional se identifican principalmente por rasgos fónicos y presentan un carácter más procedimental que semántico.

En el ejemplo (2.5) (81 en Val.Es.Co. 2014), se muestra la relación entre subactos sustantivos y adyacentes:

P: #he ido a la tienda esaSSD / {bueno↓}SA {aa-/ a cobrarte la lotería}SSS// {y ee- lo que me han dao}SSD{de la lotería}SSS# (Cabedo y Pons 2013, conversación 29)

Ejemplo 2.5

Esta intervención integrada por un único acto complejo se compone por dos subactos, el primero cumple funciones directoras ya que el segundo subacto sustantivo hace referencia a una acción dependiente de la primera, marcando así, la relación entre elementos directores y subordinados. Entre estas dos unidades se observa un subacto adyacente que únicamente realiza la función de conectar a los dos subactos sustantivos, pero que genera una secuencia entonativa ajena a los dos subactos sustantivos. La intervención finaliza con otros dos subactos sustantivos que de nuevo presentan una relación de dependencia del segundo al primero.

Como se mencionó previamente, el grupo Val.Es.Co. identifica dos criterios de identificación para los subactos, un criterio prosódico y uno semántico.

El criterio prosódico es definido en palabras de Cabedo (2009), (citado en el Val.Es.Co. 2014, 56): de la siguiente forma:

De forma prototípica, los subactos coinciden con grupos de entonación, esto es, unidades fónicas delimitadas por pausas superiores a 0,4 segundos o, ante pausas de duración inferior, por la presencia de otras marcas prosódicas, como reajustes tonales, inflexiones melódicas marcadas, velocidades de habla especialmente rápidas o lentas, alargamientos, etc.

Posteriormente se menciona que es posible que esto no se cumpla en todos los casos, debido principalmente a las características propias de la conversación coloquial en donde es común que se presenten pausas debido a respiraciones no programadas, vacilaciones elocutivas y otros fenómenos. Por esta razón, el grupo Val.Es.Co. propone un algoritmo para la identificación de grupos tonales que recupera factores como la inflexión tonal, la duración, el reajuste tonal con la unidad entonativa siguiente y la pausa para generar un valor probabilístico que permitiera identificar que una frontera melódica constituyera una frontera de un grupo entonativo.

El segundo criterio de identificación hace referencia a factores semántico-informativos. El tipo de valor informativo que el subacto aporte a una intervención, en un contexto concreto y específico, se utiliza para clasificar el tipo de subacto al que se hace referencia.

De esta forma, serán subactos sustantivos directores los que expresen informaciones proposicionales primarias (narrativas, descriptivas, argumentativas o facticitivas, entre otras), serán subactos sustantivos subordinados los que expresen informaciones proposicionales secundarias (causa, condición, consecuencia, finalidad, tiempo, lugar, topicalización, etc) y subactos adyacentes los que expresen informaciones extraproposicionales como en el caso de los marcadores discursivos (Val.Es.Co., 2014).

Finalmente, el modelo Val.Es.Co. propone una clasificación para los subactos adyacentes, ya que al carecer de contenido proposicional y expresar contenidos no incluíbles en la forma lógica del enunciado, se identifica a los subactos adyacentes con las funciones textuales, modalizadoras e interpersonales; los cuales se definen de la siguiente forma:

Subactos Adyacentes Textuales: Funcionan organizando y distribuyendo el flujo del habla.

Subactos adyacentes interpersonales: Implican la interacción entre hablante y oyente. Sea el caso de algunos marcadores discursivos de control del contacto como ¿sabes?, ¿no? ¿eh?, etc., cuando actúan como recursos fáticos o apelativos.

Subactos adyacentes modalizadores: Introducen algún tipo de matización modal específica (atenuación, intensificación) sobre el subacto sustantivo al que se adhieren. Val.Es.Co., 2014, 62)

Intervención/turno

La intervención es la unidad monológica máxima estructural, generalmente asociada al cambio de emisor, que se caracteriza por ser o por provocar una reacción, prototípicamente, lingüística. (Grupo Val.Es.Co, 2014, pág. 19)

El grupo Val.Es.Co. relaciona el concepto de intervención con el de reacción y comenta que una intervención es cualquier tipo de reacción (lingüística, no lingüística o paralingüística) que realiza un emisor dentro de una conversación. Dicha intervención puede o no ser considerada un turno ya que se trata de una unidad estructural y no de un elemento de interacción propiamente dicho. En este sentido, los lingüistas valencianos mencionan que, si bien las intervenciones más prototípicas son las lingüísticas, es perfectamente común que existan miradas, gestos, risas o toses que cubran la función de una intervención.

Volviendo al concepto de reacción, cada intervención tiene la posibilidad de provocar una reacción posterior (Ii), ser una reacción a una intervención previa (Ir) o ser ambas, reacción

de una previa y motivador de la siguiente (Iir). Una conversación ideal estaría integrada por una intervención iniciativa, seguida por una serie de intervenciones iniciativo-reactivas y finalizaría por una intervención reactiva.

Otra de las características que se menciona es la posibilidad de ser continuas o discontinuas. Las continuas son las intervenciones que se realizan en una sola emisión sin pausas y otro tipo de intervenciones y que generalmente son las más comunes en las interacciones. Por otro lado, las intervenciones discontinuas pueden ser interrumpidas por otras intervenciones u otro tipo de participaciones de otros interlocutores, pero continúan de manera intermitente sin ceder la palabra a estos demás interlocutores. Un ejemplo de las segundas sería cuando un hablante es interrumpido por otro interlocutor, pero al recuperar la palabra vuelve a su mensaje original como si esta interrupción no hubiera sucedido.

En el ejemplo (2.6), tomado de Val.Es.Co. (ejemplo número 26 en [Val.Es.Co. 2014]), se muestra como las variaciones prosódicas, como el descenso tonal al final de 1A1, permite el cambio de turno y a su vez la estructura sintáctica de la intervención 2B1 da pie a la presencia del siguiente turno.

I(r-)i 1A1: ¿YAA? aún no he comíoo↑// desde que he desayunao↓

Ir-i 2B1: tía ↓ pues yo no he desayunao ↓ así que no sé de qué te quejas

Ir(-i) 3A2: ¿pero ya has bajao ↓ tú

(Cabedo y Pons 2013, conversación 24)

Ejemplo 2.6

Cabe recordar que las intervenciones prototípicamente se manifiestan a través de medios lingüísticos, pero también pueden aparecer con medios paralingüísticos o no lingüísticos. Se entienden como intervenciones no verbales las miradas, silencios o movimientos gestuales que son interpretados como intervenciones. Por otro lado, se entiende como intervenciones paralingüísticas las risas, gritos o demás vocalizaciones no interpretables como signos lingüísticos, pero sí como intervenciones con valor estructural.

En (Val.Es.Co., 2014) se ilustra la función de las intervenciones paralingüísticas con el ejemplo (2.7) (ejemplo 9 en Val.Es.Co., 2014), en donde las risas de D y C son intervenciones reactivas de la intervención iniciativa proferida por A. De igual manera, la intervención reactiva lingüística de B también es resultado de la intervención de A, mostrando así que tanto las intervenciones lingüísticas como no paralingüísticas funcionan de manera equivalente.

A: sí/ echa// este tronco lo mandamos a tomar por culo

D: [(RISAS)]

C: [(RISAS)]

B: pues tú lo has puesto↓ tío

(Grupo Val.Es.Co., 2002, 50, líneas 19-22)

Ejemplo 2.7

La última de las características que se menciona en el texto es la posibilidad que tiene las intervenciones de ser simples o compuestas. Esto se refiere a la capacidad de que, en un mismo turno, un interlocutor emita una intervención reactiva y una iniciativa de manera independiente.

El turno y la interactividad

Antes de comenzar a hablar sobre la unidad denominada turno es importante remarcar una de las aportaciones más innovadoras de la propuesta de Val.Es.Co., y es la distinción entre intervención y turno. En este modelo, la intervención es una unidad de orden estructural interno y el turno es una unidad de orden social externo. Al ser unidades de dimensiones diferentes, lo que las separa es el principio de aceptación, es decir, un turno que es aceptado por los demás interlocutores generará una reacción en forma de otro turno con lo que se dará movilidad a la conversación. Por esta razón, un turno siempre va a estar constituido, por lo menos, por una intervención, pero una intervención no necesariamente va a ser un turno. Las intervenciones que no son aceptadas o validadas por el interlocutor no generaran avance en la progresión de la conversación y, si bien estructuralmente existen, no llegan a constituirse como turnos y no generan interacción necesariamente.

Turno

Intervención reconocida o aceptada por el interlocutor o interlocutores (Grupo Val.Es.Co, 2014, pág. 27)

Como lo dice la definición, el turno es una intervención reconocida y aceptada por el interlocutor y que, por lo tanto, permite la progresión conversacional. La aceptación por los interlocutores puede darse a priori o a posteriori. Los integrantes de Val.Es.Co. mencionan como criterios para la identificación de intervenciones como turnos, los siguientes:

Criterios para reconocer que la intervención posterior es un turno:

--- Identificación de primeras partes de pares adyacentes (por ejemplo, estructuras interrogativas, actos exhortativos, etc);

- Selección del hablante siguiente mediante marcas lingüísticas (en ocasiones coincide con las primeras partes de pares adyacentes);
- Pausas, silencios, tonemas descendentes, en ocasiones acompañados de estructuras sintácticas acabadas;
- Tonemas suspendidos, estructuras truncadas, alargamientos vocálicos, que manifiestan la falta de voluntad del hablante de continuar con su turno;
- Marcadores apelativos de control del contacto.

Criterios para reconocer que la intervención anterior es un turno:

- la reacción es la marca inequívoca de que una intervención iniciativa o reactivo- iniciativa anterior sea turno.
- la existencia de segundas partes de pares adyacentes confirma a la intervención anterior como turno;
- las marcas de acuerdo o desacuerdo en intervenciones posteriores confirman que la intervención anterior (con la que se manifiesta el acuerdo o desacuerdo) es turno: marcadores discursivos, conjunciones y adverbios (bien, bueno, vale, pues, pero, sí, no, etc.);
- las reformulaciones, matizaciones o adiciones de información a ideas o elementos aparecidos en la intervención previa, confirmarán que tales intervenciones son también turnos;
- también las continuaciones sintácticas de segmentos inacabados en las intervenciones previas serán una señal de que se han atendido y, por tanto, son aceptadas;

-- las referencias pronominales y las elipsis que hacen alusión al contenido expresado en una intervención previa señalan también que se ha atendido a la emisión del hablante anterior.

-- la repetición léxica, que indica coincidencia en el vocabulario y en la temática, son marcas de continuidad léxica y, por tanto, señales de que se ha atendido la intervención anterior, de que se reconoce como turno (Grupo Val.Es.Co, 2014, págs. 31-32)

Intercambio/alternancia

Intercambio

Dos intervenciones sucesivas de distintos emisores, una de inicio y otra de reacción, constituyen la mínima unidad dialógica estructural: el intercambio. (Grupo Val.Es.Co, 2014, pág. 25)

Estructuralmente hablando, la frontera entre lo monológico y lo dialógico se presenta en el paso de las intervenciones a los intercambios. Como la definición lo indica, el intercambio es la unidad mínima dialógica que construye las conversaciones, una intervención iniciativa de un hablante provoca una intervención reactiva o iniciativo/reactiva de otro hablante. El modelo mínimo de intercambio (Ii-Ir) genera lo que se conoce como par adyacente, concepto que se retomará más adelante.

Alternancia

La alternancia de turnos es la combinación de dos turnos sucesivos y, por tanto, emitidos por interlocutores/hablantes distintos. (Grupo Val.Es.Co, 2014, pág. 29)

Probablemente el elemento más emblemático del género denominado conversación es precisamente el concepto de alternancia de turnos, y específicamente, la característica

distintiva ante otros tipos de interacción oral de que los turnos y la alternancia de los mismo no está predeterminada durante la interacción.

Dentro de las conversaciones, y como ya se había comentado en el capítulo X, los interlocutores utilizan los lugares de transición pertinente (LTP) para alternar turnos. Diversos teóricos (Sacks et al, 1974, Gallardo, 1996, Clayman, 2012) han asociado estos lugares a pausas, tonemas descendentes finales, estructuras sintácticas concluidas, alargamientos vocálicos; pero es verdad que, debido a lo variable de estas construcciones, no existe una definición precisa y unificada que delimite a los lugares de transición pertinente, aunque a pesar de esto los interlocutores efectúen alternancias de manera muy dinámica y sin grandes problemas.

Diálogo

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 (Grupo Val.Es.Co, 2014, pág. 23)

Dentro de la propuesta de Val.Es.Co., la unidad diálogo se entiende como una secuencia de intercambios de intervenciones/turnos idealmente enmarcados por una intervención iniciativa en el principio y una intervención reactiva al final. Cabe aclarar que en muchas ocasiones resulta complicado delimitar a una intervención como meramente reactiva y, por lo tanto, demarcar diálogos contiguos.

De acuerdo con la propuesta de Briz (2006), los diálogos se clasifican por su funcionalidad; así, las secuencias que dan inicio y cierre a la conversación se denominan diálogos marco y los que se encuentren al interior, diálogos cuerpo, constituyendo ambos lo que se conoce

como rango primario. Dentro del diálogo cuerpo, de acuerdo a criterios temáticos se clasifican diálogos de rango secundario, rango terciario o subdiálogos y diálogos de cuarto rango o diálogos laterales.

El ejemplo siguiente tomado de Cabedo y Pons (2013) que se reproduce a continuación como (2.8) muestra una secuencia de diálogos cuerpo de distinto rango. Es posible observar como las dos primeras intervenciones temáticamente no guardan relación con la secuencia principal por lo que pertenecen a un rango inferior. De igual forma la penúltima intervención reproducida rompe con la temática anterior y se resuelve con una única intervención reactiva posterior.

li iD 22P13: ¿dónde has estao Ingrid?

Ir-i 23I5: estudiando→§

Ir-i 24T16: § pues t'ha llamao allí bajo // te ha llamao/ Rosario / qu'era la misa pa(ra) Julián↓ / °(hoy)°/ a las siete / dice seguro que no lo sabrá / digo pues ella está haciendo deberes / dice-/ y eran las siete menos cinco

Ir P14: pues [no te marees]

24T16: [dice] pues yaa/ [a- ahora ya he hecho=]

P15: [(())]

24T16: = tarde// dice ahora ya he hecho tarde/ porquee// dice y eso/ dice yo all no verla he pensao que noo lo sabía §

Ir 25 I6: § °(no sé)° //

li iD 26P16: yo he subido↑ / a mi casa y estaban allí a- que le han cambiao la caldera del sitio

T17: °(aah)°

(Cabedo y Pons 2013, conversación 29)

Ejemplo 2.8

En esta interacción es posible observar que existe un cambio de orientación temática en la intervención reactiva Ir25I6 (marcado en negritas), lo cual abre un nuevo diálogo dentro de

la interacción. Los autores recalcan que no siempre es tan claro delimitar el inicio o cierre de un diálogo, ya que la apreciación sobre si una intervención es reactiva iniciativa o únicamente reactiva sólo es posible de observarse de manera posterior a su emisión.

Discurso

Se considera al discurso como la unidad conversacional superior que se delimita por un cambio en el contexto interactivo particular. Así, de acuerdo con el modelo propuesto por Val.Es.Co. (2014), comienza un nuevo discurso cuando:

- a) Cambia el número de interlocutores
- b) Cambia el papel funcional de los interlocutores
- c) Cambia el grado de igualdad jerárquica entre los interlocutores
- d) Cambia la dinámica de toma de turnos (predeterminada/no predeterminada)
- e) Cambia el registro; pasa de no planificado a (semi)planificado. (Grupo Val.Es.Co, 2014, pág. 33)

Cabe mencionar que no hay que confundir la unidad discurso con el concepto de conversación ya que, si bien una conversación necesariamente comienza con un discurso, no necesariamente deben terminar en el mismo punto ya que pueden existir cambios en el contexto como los enlistados previamente, pero puede continuarse con la conversación con una nueva configuración discursiva.

2.3.3 Las posiciones del sistema

La última característica del modelo de análisis del grupo Val.Es.Co. hace referencia a la posición en que las unidades pueden aparecer, o no, en la conversación. La propuesta consta de cuatro posiciones posibles orientadas de la siguiente manera: inicial, media, final e independiente.

2.4 Conclusiones: Hacia una modelo de análisis de la interacción en CMC

En este capítulo se han presentado algunos conceptos básicos procedentes del análisis conversacional y, específicamente, el modelo de análisis de la conversación coloquial creado por Valencia Español Coloquial. La idea de este repaso teórico ha sido asentar las bases que sustentan el análisis de los siguientes capítulos: el análisis conversacional funciona como un excelente punto de partida para el estudio de la interacción mediada por computadora, dado que, como se observó del primer acercamiento al análisis de las interacciones en RSV realizado en este capítulo, sus objetos de estudio comparten una gran cantidad de características. Sin embargo, la CMC presenta elementos que requieren de una aproximación teórica propia por lo que, a partir del modelo Val.Es.Co., en los siguientes capítulos se desarrollará un modelo de análisis de la interacción mediada por computadora que describa lo más detalladamente posible las interacciones en redes sociales virtuales.

3. Marcos de participación en la interacción en redes sociales

Un lugar común al hablar de interacciones comunicativas es la idea de que, para que estas se lleven a cabo, es necesaria la intervención de por lo menos un emisor y un receptor, que se transmiten un mensaje. Este marco tan sencillo de participantes en la comunicación ha sido criticado por varios autores (Goffman, 1981 y Levinson, 1987) que apuntan que las interacciones son procesos mucho más complejos de lo que indicaría un mero circuito de hablante, mensaje y oyente. Desde propuestas de modelos binarios que categorizan a los participantes como hablante y oyente o emisor y receptor, hasta propuestas más detalladas como la de Goffman (1981), los marcos de emisión y recepción en la comunicación lingüística han recibido atención de diversos autores.

Un ejemplo que demuestra brevemente la complejidad del evento comunicativo es el que Goodwin (2006) utiliza para ilustrar el funcionamiento del modelo de Goffman, que se presenta aquí como (3.1).

1	Ann:	Well- ((throat clear)) (0.4)
2		We coulda used a liddle, marijuna.
3		tih get through the week end.
4	Beth:	What h happened.
5	Ann:	└Karen has this new hou:se .
6		En it's got all this like (0.2) ssilvery::g-go:ld
7		wwa:llpaper,
8		*hh (h) en D(h)o(h)n sa(h)ys,
9		y'know this's th'firs'time we've seen this house.
10		=Fifty five thousn dollars in Cherry Hill.=Right?
11		(0.4)
12	Beth:	Uh hu:h?
13	Ann:	Do(h)n said (0.3)
14		dih-did they ma:ke you take this_wa(h)llpa(h)p(h)er?
15	Beth:	└hh!
16	Ann:	=er(h)di-dju pi(h)ck_i(h)t ou(h)t.
17	Beth:	└Ahh huh huh└huh huh=

Ejemplo 3.1

En este fragmento, Ann cuenta una anécdota en donde ella junto con su esposo Don visitan por primera vez la casa de unos amigos; en un punto de la visita, Don dice: “¿te obligaron a usar ese papel tapiz o tú lo elegiste?”.

Resulta interesante cómo Ann reproduce el mensaje de Don con sus mismas palabras y no como una narración, lo cual lleva a preguntarse quién es el emisor de esa intervención, en un modelo de emisor - receptor. Evidentemente, Ann es la encargada de materializar físicamente el mensaje, pero el creador del contenido del mismo no es otro sino Don. Además, Goodwin comenta que la escena se vuelve aún más compleja cuando se analiza la función de los receptores, ya que, si bien el mensaje está dirigido a Beth, Don se encuentra también en la habitación escuchando el mensaje transmitido por Ann. De nuevo, un único papel de “receptor” resulta insuficiente para dar cuenta de esto. Tomando en cuenta la imagen completa, se tiene un emisor físico que no es el autor del mensaje, un receptor principal y un segundo receptor que es, además, el autor del mensaje y que reacciona a sus propias palabras ahora producidas por Ann. Ejemplos como este están lejos de ser anomalías en el campo de la conversación; de hecho, resultan muy comunes cuando se tienen conversaciones en donde participan más de 3 hablantes. Goodwin (2006) hace patente con esta representación de una situación cotidiana la necesidad de una nueva y más desarrollada tipología de los papeles de los participantes en la interacción conversacional.

En el caso de las interacciones llevadas a cabo a través de medios computacionales, las características propias del medio virtual y de las redes sociales tienen un efecto, también, en el número y los papeles de los participantes que pueden o suelen estar involucrados en la interacción. El objetivo de este capítulo es proponer una descripción de los marcos de participación en la interacción que se lleva a cabo en redes sociales, desde la óptica de que

los participantes de la interacción es uno de los rasgos característicos de este tipo de interacción y de su complejidad.

Para ello, en el apartado 3.1 se presentarán algunos de los modelos de análisis de la participación en la conversación más representativos para posteriormente, en 3.2, analizar, explicar y ejemplificar las formas de participación existentes en las interacciones en las redes sociales analizadas en esta tesis. El apartado 3.3 aplica el modelo propuesto en este capítulo a ejemplos de interacciones en las redes sociales aquí contempladas.

3.1 Marcos de participación en la interacción oral

La distribución y actuación de los participantes en la comunicación ha sido un objeto de estudio central tanto de la lingüística como de la sociología y la teoría de la comunicación. Cada una de estas disciplinas ha intentado, con sus herramientas, describir cómo es que los individuos participan en eventos comunicativos y qué acciones realizan. En este apartado se revisan y comentan tres propuestas de multiplicación de los participantes en la interacción, que servirán como base para la propuesta original que se realizará en 4.3.

3.1.1 Modelo de Shannon y Weaver

La teoría de la comunicación ha generado diversos modelos descriptivos sobre la comunicación tanto de masas como entre individuos. Modelos como los de Laswell (1948) o el de Maletzke (1963) han descrito los procesos de la comunicación de masas, pero probablemente el modelo más reconocido sea el propuesto por Shannon y Weaver (Shannon & Weaver, 1948), quienes presentan el modelo recogido en la Figura 3.1.

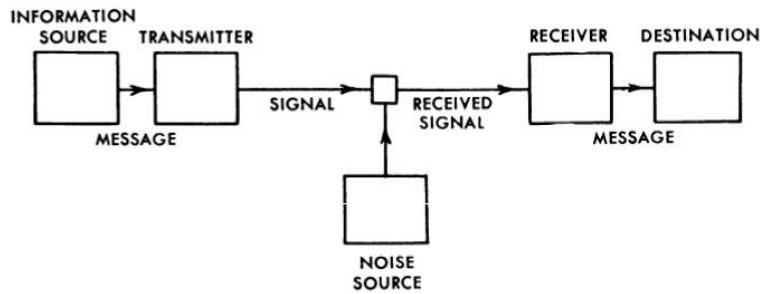


Figura 3.1: Modelo matemático de la comunicación⁷

El modelo está integrado por cinco elementos: una fuente de información (el productor del mensaje), un transmisor (dispositivo que transforma el mensaje en una señal adecuada al canal), un receptor (dispositivo que recibe y convierte la señal en un mensaje comprensible para el destinatario final) y el destinatario (a quien va dirigido el mensaje). Además, plantea la existencia e importancia del canal comunicación y la posibilidad de una fuente ruido que puede afectar el mensaje durante la comunicación.

Si bien el modelo sistematiza de manera muy adecuada el proceso de la comunicación, incluso previendo si se trata de comunicación mediada o no, carece de la profundidad necesaria al no tomar en cuenta la multiplicidad presente entre las distintas posibilidades de emisores y receptores en un evento comunicativo; por ejemplo, este modelo no es capaz de distinguir entre los dos emisores presentes en el ejemplo (3.1) discutido en el apartado anterior.

⁷ Tomado de Shannon y Weaver (1948).

3.1.2 Modelo de Goffman sobre marcos de participación y formatos de producción

Desde la sociología, Erving Goffman (1981) encuentra insuficientes las nociones de hablante y oyente comúnmente usadas para describir a los participantes en el proceso comunicativo y propone descomponerlos en unidades más pequeñas analíticamente más manejables. Con esta idea en mente, Goffman estructura el proceso de la comunicación en dos grandes grupos: el formato de producción y el marco de recepción como se muestra en la figura 3.2.

TABLE 7.1 Goffman's participation roles (1981b page references)

Production format (henceforth *production roles*):

- 1 *animator* 'the sounding box' (p. 226)
- 2 *author* 'the agent who scripts the lines' (p. 226)
- 3 *principal* 'the party to whose position the words attest' (p. 226)

Participation framework (henceforth *reception roles*)

A: *ratified* (p. 226)

- 1 *addressed recipient* 'the one to whom the speaker addresses his visual attention and to whom, incidentally, he expects to turn over his speaking role' (p. 133; cf. 1976)
- 2 *unaddressed recipient* (p. 133) the rest of the 'official hearers', who may or may not be listening

B: *unratified*

- 1 *over-hearers* 'inadvertent', 'non-official' listeners (p. 132) or *bystanders*
- 2 *eavesdroppers* 'engineered', 'non-official' followers of talk (p. 132)

Note that Goffman's misleading term 'participation framework' will henceforth be replaced by 'reception roles', retaining 'participation' - as Goffman sometimes used it (ibid.: 137) - to cover both the production and reception role sets.

Figura 3.2: Modelo de participación de Goffman (Tomada Levinson, 1987)

El formato de producción se desglosa en 3 posibles papeles de participación: *animador*, participante que presta su voz para la producción del mensaje, el productor físico; *autor*, constructor del mensaje y de su contenido; *responsable*, participante socialmente responsable por realizar la acción enunciada (Goffman, 1981).⁸

Por otra parte, el marco de recepción se divide en participantes ratificados y participantes circunstanciales. Los participantes ratificados hacen referencia a los potenciales receptores

⁸ Las traducciones de los términos se retoman de Portolés (2004)

reconocidos por el autor y pueden categorizarse en receptores directos y receptores indirectos. Los participantes circunstanciales se refieren a los receptores no reconocidos ni conceptualizados por el autor. Estos se clasifican en oyentes casuales, y oyentes furtivos.

En el ejemplo (3.2) se mostrado a continuación se presenta el análisis de un fragmento de conversación a partir del modelo propuesto por Goffman. A pesar de no tratarse de un ejemplo muy complejo en cuanto a sus participantes, resulta evidente que casi cualquier fragmento de interacción requiere de un modelo que, como el del sociólogo, permita dar cuenta de que la distribución de papeles de interacción varía constantemente a lo largo de la conversación, por lo que los participantes en ella van tomando distintos roles. Así, en la mayoría de las intervenciones de (3.2) es el hablante identificado como V3 el que toma las funciones de autor y animador y el hablante V1 se posiciona como un receptor ratificado dirigido por medio del vocativo *güey*. En cambio, a partir de la línea 7, V3 comienza una narración que introduce fragmentos (subrayados en el ejemplo) en donde él ya no es el autor del mensaje transmitido: la autora es la profesora y V3 únicamente cumple la función de animador. Un elemento a destacar se presenta en la línea 7 en donde el transmisor físico de la línea es V3 y el receptor ratificado es V1, aunque dentro de la narración la autora del mensaje es la profesora y el receptor Ricardo.

	Hablante	Línea de participación	Papeles de participación
1	V3	ahorita la clase güey estuvo bien cagada güey porque	Autor/animador
2	V3	la profesora güey hazte cuenta que siempre	Autor/animador
3	V3	me llamó Bernardo [güey desde el principio güey]	Autor/animador

4	V1	[risas]	Receptor ratificado
5	V3	se confundió creo que con [el don Aguirre]	Autor/animador
6	V1	[con don Aguirre]	Receptor ratificado
7	V3	pero ahorita ya me dijo güey que <u>tiene un un amigo</u> güey <u>que se parece a mí</u> güey	Animador
8	V1	[mm]	Receptor ratificado
9	V3	[entonces]	Autor/animador
10	V3	desde el principio güey me estuvo llamando Bernando Bernardo y una vez y le dijo no es que	Autor/animador
11	V3	es Ricardo	Autor/animador
12	V3	y acá dijo	Autor/animador
13	V3	<u>Okey</u>	Animador
14	V3	<u>pasa Bernardo</u>	Animador
15	V3	yo dije	Autor/animador
16	V3	cha me- cha me sigue llamando [Bernardo dije]	Animador
17	V1	[risas]	Receptor ratificado
18	V3	[okey]	Animador
19	V3	[risas]	Receptor ratificado
20	V3	y entonces ((harta)) la profa se puso roja güey [porque]	Autor/animador
21	V1	[aa]	Receptor ratificado
22	V3	pasó pa- pasé güey y le expliqué algo [del del] libro que había grabado güey	Autor/animador

23	V1	[ajá]	Receptor ratificado
24	V1	Mhm	Receptor ratificado
25	V3	y entonces me dijo bueno me tenía apuntado en su lista como Bernardo güey y entonces ya le dije no es que	Animador
26	V3	soy Ricardo y me dice ah <u>pero yo te estaba llamando</u> [Bernardo]	Animador

Ejemplo 3.2⁹

A pesar de tratarse de un modelo sumamente funcional, pues los diferentes papeles de los marcos de emisión y recepción permiten dar cuenta de gran variedad de situaciones comunicativas, Levinson (1987) encuentra 3 deficiencias en la teoría de Goffman: las categorías son empíricamente inadecuadas y no alcanza a cubrir todas las posibilidades de participación; las categorías no son explicadas a conciencia por lo que su uso no es del todo claro; y no distingue consistentemente la aplicación de las categorías en eventos discursivos y en eventos de enunciación.

Esta última observación se explicará en el apartado dedicado a la propuesta de Levinson y la distinción se retomará más a profundidad posteriormente en este capítulo.

3.1.3 Modelo de Levinson

Steven Levinson propone que, para subsanar las carencias presentes en el modelo de Goffman, es necesario implementar un nuevo conjunto de marcos de recepción y producción

⁹ Tomado de: Pater, Katarina (en línea): “Corpus de conversaciones Ameresco-Ciudad de México”, en Albelda y Estellés (coords.): Corpus Ameresco, www.esvaratenuacion.es

que logren identificar todas las configuraciones posibles con las que los individuos pueden participar en una interacción. Con este fin, Levinson (1987) propone descomponer los papeles de participación tradicionales en sus rasgos mínimos para así reconfigurarlos en categorías más complejas que sean capaces de describir las posibles maneras de participar en las interacciones.

En el polo de la producción, Levinson plantea las siguientes categorías: *Transmisión*, propiedad con la que cuentan los enunciadores o transmisores; *Origen* del mensaje, propiedad de originar el mensaje, la cual se divide en *Motivo* o deseo de comunicar un mensaje particular y *Forma* como diseño del formato del mensaje. El marco de producción de Levinson se resume en la Figura (3.3).¹⁰

Característica	Participación	Transmisión	Motivación	forma
Roles de producción participativos				
Autor	+	+	+	+
Ghostee ¹¹	+	+	+	-
Vocero	+	+	-	+
Relator	+	+	-	-
Inventor	+	-	+	+
Patrocinador	+	-	+	-
Ghostor	+	-	-	+
Roles de producción no participativos				
Fuente inicial	-	-	+	+

¹⁰ La traducción de los términos en ambas tablas es propia.

¹¹ Los términos Ghostee y Ghostor se respetan del original, ya que son términos propuestos por el autor sin una traducción posible.

Responsable	-	-	+	-
Formulador	-	-	-	+

Figura 3.3: Papeles de producción en el modelo de Levinson (1987)

En el polo de la recepción, se propone las categorías *Direccionamiento* cuando el mensaje selecciona un receptor de alguna forma (segunda persona, vocativos, mirada o gestos, entre otros); *Recepción*, indica para quién es el mensaje; *Participación*, relacionado con el concepto de ratificación de Goffman, indica que se participa en la interacción y conlleva a la categoría *Vinculación con canal*, definida como la habilidad de recibir el mensaje. El marco de recepción se resume en la Figura (3.4).

	Direccionamiento	Recepción	Participación	Vinculación con canal
Roles de recepción participativos				
Interlocutor	+	+	+	+
Receptor indirecto	-	+	+	+
Intermediario	+	-	+	+
Audiencia	-	-	+	+
Roles de recepción no participativos				
Oyente	-	-	-	+
Oyente dirigido	-	+	-	+
Destinatario final	-	+	-	-

Figura 3.4: Papeles de recepción en el modelo de Levinson (1987)

Con estas categorías básicas definidas, el lingüista desarrolló los esquemas de producción y recepción que se recogen en las dos tablas anteriores, donde se observa cómo los papeles de

ambos marcos están, en este modelo, claramente definidos según las posibles combinaciones de los rasgos propuestos.

Como se mencionó anteriormente, otra las aportaciones de Levinson al sistema de participación es la separación entre eventos discursivos y eventos de enunciación.

Para Levinson (1987), un evento discursivo es un evento comunicativo en su conjunto, por ejemplo, una conferencia en donde hay roles de participación asignados como conferencista y audiencia. Un evento de enunciación, por su parte, se refiere a un turno específico en donde hay determinado reparto de roles de participación que aplican a ese evento de enunciación, pero que se pueden modificar en el siguiente evento de enunciación.

Los eventos discursivos se ubican en un nivel general, en donde se cuenta con una configuración en los papeles de participación y recepción a nivel global. Si tomamos como ejemplo una transmisión de un programa de radio, en general, se podría decir que el conductor del programa es el emisor y los radioescuchas, los receptores. En cambio, los eventos de enunciación se refieren a los intercambios menores que integran una interacción en su totalidad. Cada cambio en la configuración de los papeles de producción y recepción indica un evento enunciativo distinto. Retomando el mismo ejemplo del programa de radio, si bien el conductor ocuparía el papel de emisor, si en algún momento tomara una llamada de los radioescuchas, los papeles se intercambiarían y se convertiría momentáneamente en receptor.

Para Levinson, todo evento discursivo está integrado por una secuencia de eventos de enunciación, por lo que los papeles a nivel discursivo serían deducidos a nivel general a partir de la secuencia de eventos de enunciación.

Relacionado con la distinción entre los dos niveles de eventos, otro de los rasgos de la interacción que, según Levinson, no quedaba claramente reflejado en el modelo de Goffman es el dinamismo, es decir, la constante dinámica presente en la asignación de papeles de participación.

Si se toma como ejemplo el siguiente fragmento, proveniente de la misma conversación que el ejemplo (3.2), es posible apreciar que existe una dinámica constante de intercambio de producción y recepción entre los participantes en la misma. Si bien, a nivel discursivo, el hablante V3 funge como Autor/animador, que se describiría como un evento discursivo en el que V3 cuenta algo a M1 y V1, existen fragmentos como el recogido en (3.3) en donde los cambios entre emisor y receptor son constantes mostrando distintos niveles de enunciación: en 1 M1 es autor y V1 y V3 son interlocutor y audiencia, respectivamente, pero inmediatamente en 2 V1 pasa a ser autor y M1 interlocutor y la dinámica continúa a lo largo del ejemplo, reflejando claramente el carácter dinámico que Levinson quiere señalar.

	Hablante	Línea de participación
1	M1	¿entraron con <an>Tamara</an>?
2	V1	ee yo
3	M1	¿y ya salieron?
4	V1	e siguen ahí pero y como íba- veníamos a grabar unas cosas
5	M1	ah ((okey))
6	V1	Mhm
7	M1	bueno nada más quería saber eso

8	V1	pero creo que ya van a salir
9	M1	sí para esperarla
10	M1	Gracias
11	V3	Cuídate
12	M1	Descansen
13	V2	Igual

Ejemplo 3.3¹²

Es importante recordar que, de acuerdo con el modelo de Levinson, los intercambios no son únicamente de alternancia entre emisores y receptores, sino que los cambios son mucho más complejos ya que se trata también de cambios de los papeles que se activan en cada evento de enunciación dentro de los marcos tanto de producción como de recepción. Así, en (3.4), es posible observar que, a pesar de que los autores e interlocutores sean, en general, V1 y V3 alternativamente, en la línea 7 el transmisor físico es V3, pero la autora del mensaje es realmente la profesora que no se encuentra presente al momento de la conversación. Es en este sentido en el que Levinson propone que los modelos de intercambio de papeles de producción y recepción son mucho más complejos y pueden incluir a individuos que ni siquiera se encuentren presentes al momento de la enunciación.

	Hablante	Línea de participación
1	V3	ahorita la clase güey estuvo bien cagada güey porque
2	V3	la profesora güey hazte cuenta que siempre

¹² Tomado de: Pater, Katarina (en línea): “Corpus de conversaciones Ameresco-Ciudad de México”, en Albelda y Estellés (coords.): Corpus Ameresco, www.esvaratenuacion.es

3	V3	me llamó Bernardo [güey desde el principio güey]
4	V1	[risas]
5	V3	se confundió creo que con [el don Aguirre]
6	V1	[con don Aguirre]
7	V3	pero ahorita ya me dijo güey que tiene un un amigo güey que se parece a mí güey
8	V1	[mm]
9	V3	[entonces]
10	V3	desde el principio güey me estuvo llamando Bernardo Bernardo y una vez y le dijo no es que

Ejemplo 3.4

Otro concepto relevante dentro de la propuesta de Levinson es el que denomina *outloud* (Levinson, 1987, p. 206). Antes de dar una definición, retomemos un ejemplo que Levinson propone: el caso de un individuo en una parada de autobús en donde se encuentran varias personas más y el individuo enuncia algo como “qué calor está haciendo hoy”. Esta intervención no está dirigida específicamente a ninguna de las otras personas que lo rodean, pero al mismo tiempo está abriendo la posibilidad de que cualquiera de ellas tome la voz y reaccione a esta intervención. Los *outlouds*, entonces, se refieren a enunciaciones sin un receptor ratificado directo, pero con múltiples oyentes casuales circunstanciales. Este concepto es sumamente relevante, como se verá en el apartado 5.1.2, para la descripción de varios tipos de enunciaciones llevadas a cabo en redes sociales.

3.2 Marcos de participación en CMC

Como se ha venido comentado a lo largo de esta investigación, la comunicación mediada por computadora comparte una gran cantidad de elementos con la conversación, pero al mismo tiempo se diferencia de la misma en diversos aspectos: asincronía, canal visual o no inmediatez, entre otros. En el resto del capítulo se muestra que, derivado de estas diferencias, los papeles de participación hasta ahora propuestos para dar cuenta de otras interacciones resultan insuficientes para describir las interacciones que se llevan a cabo a través de las redes sociales.

Esta insuficiencia se observa claramente si uno intenta describir, empleando los marcos antes propuestos, los participantes de fragmentos de interacción en redes sociales como (3.5). En este ejemplo, a pesar de tratarse de una interacción sumamente simple para la CMC, existen elementos que no es posible explicar con las teorías presentadas.

Vialidad Xalapa @VialidadXalapa · Siguiendo

Así las cosas en CAXA. 🇲🇽

8:51 · 1 jun. 2018 desde Xalapa, Veracruz de Ignacio de la Llave

4 Retweets 3 Me gusta

B · 14 min
En respuesta a @VialidadXalapa
Y que nadie pueda hacer nada para desalojar un poco ese tráfico... En serio no incurrir en ningún delito federal para que la autoridad intervenga??? O sera que les dan muy buen \$\$\$ para no molestarlos.

C · 20 min
En respuesta a @VialidadXalapa
Comunicado al gremio de taxistas.
Memo No.056
Hoy asamblea en la entrada de caja temprano.
Fin del memorándum.

D · 23 min
En respuesta a @VialidadXalapa
Es la hora del taco, favor de no interrumpir. Gracias

E · 7 min
En respuesta a @VialidadXalapa
¡NO CABE DUDA! @tuADO como miembro de la administración de CAXA desprecia a sus clientes y se desentiende de procurar orden y mejoras en operaciones de servicios de la terminal. El desorden es la invitación a otros grupos de interés, que no se quejen después.

Ejemplo 3.5

En primera instancia, en la intervención inicial, el emisor representa a una página de información sobre la ciudad de Xalapa e integra en su mensaje texto junto con una imagen. Esta imagen es de la autoría del dueño de la cuenta, pero se ignora la identidad del ser humano que la utiliza o incluso si es una sola persona o varias. Por otro lado, la intervención inicial genera una cantidad considerable de reacciones de diverso tipo como respuestas textuales, emoticones reactivos y, además, es compartida 4 veces con lo se generan 4 interacciones dependientes de esta, cada una con reacciones independientes. Finalmente, si se presta atención a las reacciones textuales, se puede observar que 2 de ellas también generaron reacciones por medio de emoticones reactivos, pero la reacción del usuario identificado como D de igual forma fue compartida en una ocasión con lo que se generaría una quinta intervención dependiente, pero en este caso a partir de una respuesta. Con esta complejidad en cuenta, surgen varias preguntas al momento de tratar de identificar los papeles de producción y recepción con los modelos de Goffman y de Levinson como, por ejemplo, ¿cuál de los papeles propuestos por Goffman o Levinson daría cuenta del participante que comparte la información?, ¿a quién va dirigido su mensaje?, ¿todos los participantes que realizan alguna de las “respuestas” mencionadas en este párrafo ocupan el mismo papel?, ¿qué rol cumpliría el que responde con un emoticón reactivo?, entre otras preguntas.

Por esta razón, resulta evidente que hace falta proponer un modelo que dé cuenta de las características particulares y la complejidad de los marcos de emisión y recepción en la comunicación en redes sociales. El modelo que aquí se propone se desprende de las propuestas tanto de Goffman como de Levinson, pero integra papeles exclusivos a este tipo de interacciones y modifica algunos de los conceptos propuestos por ambos investigadores.

El modelo parte de la premisa de que, por un lado, existe un formato de producción en el que los hablantes se integran asumiendo un papel determinado ya sea por ellos mismos o por el emisor en posición inicial que genera la interacción y, por otro lado, un marco de recepción en el que los oyentes, con base en la producción del hablante previo o en ocasiones del emisor original, deciden de qué forma pueden participar en la interacción o incluso si participarán o no.

Al modelo subyacen tres características heredadas de la propuesta de Levinson: el dinamismo, la distinción entre eventos discursivos y de enunciación, y la utilización de rasgos primarios para la definición de papeles de participación tanto en la recepción como la producción. Comentaré brevemente cada una de estas tres características.

La primera de ellas es el dinamismo. Esta característica hace referencia al constante cambio entre papeles de producción que se presentan en la interacción. La gran mayoría de las interacciones comunicativas, como la conversación, se fundamentan en un intercambio de turnos dinámico que permite el intercambio de información (Briz, 2014) y el modelo propuesto aquí permite tomar en consideración esta característica de la interacción.

La segunda característica del modelo, retomada del trabajo de Levinson, es la división entre eventos discursivos y eventos de enunciación. Como ya se comentó anteriormente, los eventos discursivos se refieren a la interacción en general en donde ciertos papeles se mantienen sin modificaciones debido a la misma naturaleza de las interacciones. En cambio, como eventos de enunciación se entiende cada uno de los intercambios en donde existe una configuración específica de papeles de interacción, es decir, un evento discursivo estaría integrado por, al menos, un evento de enunciación, aunque lo normal sería que se tratara de una serie de estos. Esta distinción queda en el modelo de Levinson más bien como una

distinción teórica, sin que se aclare cuáles de los papeles y/o en qué circunstancias son papeles que definen el evento discursivo. Sin embargo, en el modelo que aquí se propone, se retoma esta distinción para preguntarnos si existen papeles invariables en cada interacción en redes sociales (eventos discursivos), además de cuáles son los papeles que sí van alternando en los eventos de enunciación.

De la tercera característica se retoma la idea de que existen rasgos primarios que al combinarse son capaces de generar papeles tanto de producción como de recepción. De este punto se hablará mucho más a profundidad cuando se expongan los marcos de producción y recepción en la CMC.

Además de estas características heredadas del modelo de Levinson, en el modelo se añan otras propiedades inherentes a la CMC y a las interacciones en RSV que afectan de manera particular a los marcos de participación en las interacciones realizadas en redes sociales. Estas características se convierten en rasgos que caracterizan a los marcos de participación, haciendo que haya rasgos y papeles nuevos, que no estaban, ni podían estar en los sistemas que describen interacción oral presencial.

3.2.1 Roles de producción

Tomando como base la propuesta de Levinson, el modelo de papeles de producción en redes sociales utiliza el proceso de deconstrucción en rasgos mínimos para posteriormente combinarlos y determinar cuáles son las formas posibles en que los individuos pueden participar en la interacción. Para describir este tipo de interacciones se proponen los siguientes seis rasgos. De ellos, los conceptos de participación y transmisión son tomados sin

modificación de la propuesta de Levinson (1987) y los cuatro restantes son propuestos de manera original en este trabajo para la interacción que nos ocupa:

Participación: Al igual que sucede en la conversación, se define a la participación como la contribución activa en la producción de mensajes.

Transmisión: Definida como la actividad física de transmitir los mensajes.

Creación de contenido: Acción de crear el contenido proposicional de los mensajes.

Modificación de contenido: Hace referencia a la acción de tomar contenido previamente creado por un tercero y reutilizarlo con una nueva significación.

Diseño: Acción de diseñar la forma lingüística y estructura de los mensajes.

Posición inicial: Se refiere a la acción de producir la primera intervención en una interacción.

Pasemos, entonces, a los papeles de los participantes que se definen en virtud de estos rasgos. En primer lugar, al identificar estos rasgos se encontró que, a diferencia de las interacciones conversacionales, en las que se llevan a cabo en redes sociales se presenta un factor distintivo que es la posibilidad de diferenciar al menos un papel que se define en el nivel del evento discursivo, mientras que los demás son papeles enunciativos. La diferencia entre eventos discursivos y eventos enunciativos quedaba solo en el plano teórico en el modelo de Levinson, pero tiene un correlato real en la diferenciación de los participantes de la interacción dentro de este modelo. A diferencia de las interacciones orales, en las llevadas a cabo en redes sociales, a pesar de que la mayoría de los papeles de producción se presentan en el nivel de la enunciación, se presenta un papel de producción exclusivo del nivel discursivo: el de emisor inicial.

Tabla 3.1 *Rasgos del emisor inicial*

	Participación	Transmisión	Creación de contenido	Modificación de contenido	Diseño	Posición inicial	Ejemplo
Emisor inicial	+	±	±	±	±	+	Emisor inicial en Instagram

3.2.1.1 **Emisor inicial:** participa +, transmite ±, crea ±, modifica ±, diseña ± inicia +.

El emisor inicial se caracteriza por producir la primera intervención en un discurso. Se diferencia de los demás papeles debido a que, al encontrarse en el nivel del discurso, se le permite la producción de ciertos tipos de intervenciones exclusivas, además de otorgarle privilegios como la capacidad de eliminar completamente la interacción y tener así control de la permanencia de la interacción. Cada discurso debe comenzar con un emisor inicial, pero éste no puede aparecer en ninguna otra posición en el discurso, es decir inicia discursos, pero no enunciaciones.

Uno de los ejemplos más claros de los privilegios del emisor inicial se presenta en la red Instagram en donde únicamente el emisor que funja como emisor inicial tiene la posibilidad de producir una intervención que incluya una imagen. El resto de los participantes sólo pueden participar con intervenciones textuales. El ejemplo (3.6) muestra al emisor inicial participando con una imagen a los demás participantes con intervenciones textuales.



Ejemplo 3.6

Otro privilegio del que goza el emisor inicial es contar con la capacidad de eliminar de tajo toda la conversación, a diferencia de los participantes no iniciales que únicamente son capaces de eliminar sus propias intervenciones.

A continuación, se presentan los demás papeles que completan el marco de producción en el nivel de la enunciación, donde es especialmente importante el potencial dinámico con el que cuentan y por el que se presentan en constante cambio dentro de la interacción.

Tabla 3.2 *Papeles producción en rede sociales*

	Participación	Transmisión	Creación de contenido	Modificación de contenido	Diseño	Ejemplo
Fuente de información	-	-	+	+	-	Hipertexto, meme

Autor	+	+	+	-	+	Interlocutor ordinario
Reproductor	+	+	-	-	-	Emisor de un retuit
Prosumidor	+	+	-	+	+	Comparte y modifica
Vocero	+	+	-	-	+	Community manager
Director	-	-	+	-	-	Representado por el vocero

3.2.1.2 *Fuente de información:* Participa -, crea +, transmite -, diseña -, modifica +

La fuente inicial de información no participa directamente en la enunciación del mensaje, pero provee contenido, y en ocasiones delimita el diseño de la forma del mensaje. Este papel se presenta comúnmente en el discurso referido en interacciones orales de tipo *Juan me dijo “No te vayas”*; sin embargo, resulta relevante que, aunque no sea exclusivo de la comunicación en redes sociales, en este tipo de interacción es sumamente común el uso de información creada por terceros para la transmisión de un mensaje y, por tanto, es muy frecuente que el marco de producción de un acto de enunciación incluya un papel “fuente” claramente diferenciado de los demás papeles del marco de producción. Un ejemplo de esto es el funcionamiento de los *memes*, imágenes acompañadas de texto transmitidas y retransmitidas por los usuarios de una red. Salvo el creador del meme, todos los demás usuarios únicamente transmiten esta intervención a sus contactos. En el ejemplo (3.7) el usuario identificado como LHV

transmite un mensaje inicialmente creado por la página VIX que fungiría como fuente inicial de información.



Ejemplo 3.7

Un ejemplo distinto de fuente inicial de información es el uso de enlaces de hipertexto cuando se comparte información de sitio de internet fuera de la red. La información contenida en el enlace es relevante para la interacción, pero su origen es externo. En este caso, como se demuestra en el ejemplo (3.8), la información incluso puede ser generada por el mismo usuario, pero en espacios distintos; así, en el ejemplo (3.8) se observa como mediante un *tuit* de un periódico virtual se enlaza mediante hipertexto a la nota en su sitio web. En este ejemplo el usuario es físicamente el mismo, pero en el evento enunciativo, la fuente de la información que se está transmitiendo, es decir la página web, participa de manera distinta de aquel participante que está transmitiéndolo, un usuario de Twitter que comparte una noticia. En este ejemplo el papel presentaría el rasgo de +creación, pero si la información tuviera un origen distinto, el rasgo presente sería el de +modifica.

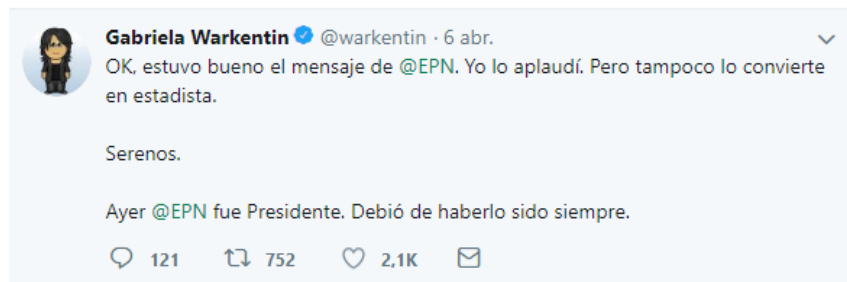


Ejemplo 3.8

3.2.1.3 **Autor:** participa +, crea +, transmite +, diseña +, modifica -

De manera similar a la figura en la propuesta de Levinson en la conversación, en la interacción en redes sociales el papel del autor se caracteriza por tener la capacidad de crear contenido, transmitirlo y diseñar el mensaje.

En el ejemplo (3.9), el emisor es el creador del contenido del mensaje, pero además él mismo lo transmite, diseña y comparte.



Ejemplo 3.9

3.2.1.4 **Reproductor:** participa+, transmite +. Crea -, modifica -, diseña-

La característica principal de este papel de participación es que únicamente transmite contenido, pero no lo crea ni lo modifica. Su función se limita a reproducir y

transmitir contenido. Cabe mencionar que el reproductor, al no contar con el rasgo de +crear, necesariamente implica que la información proviene de una fuente distinta a él.

En el ejemplo (3.10) el reproductor se limita a retransmitir la información del autor del mensaje sin agregar o cambiar nada del contenido ni del diseño de la intervención.



Ejemplo 3.10

3.2.1.5 *Prosumidor*: participa +, transmite +, modifica +, crea -, diseña +

El papel del prosumidor se centra en la idea de que el emisor es también receptor de un mensaje, es decir produce y consume mensajes. El prosumidor recibe un mensaje, lo interpreta y lo modifica para volverlo a enviar a otros receptores con una intencionalidad distinta a la original. La forma en la que el prosumidor puede modificar al mensaje original puede ser de distintas formas ya que puede cambiar la fuerza ilocutiva del mensaje, el tono o la intención con la que originalmente se creó.



Ejemplo 3.11

En El ejemplo (3.11) se observa cómo en el mensaje original publicado por el usuario @joseAMeadeK, este hace referencia a sus intenciones de ser electo como presidente, pero el mensaje, al ser tomado por @DeniseDresserG como base para crear un nuevo mensaje, y mediante una nueva aportación se burla del autor del mensaje.

Otro ejemplo de la acción del prosumidor se puede ver en (3.12) donde se retoma un video publicado por un candidato político con fines proselitistas, pero es compartido por un reportero que lo utiliza para burlarse del candidato mediante un texto satírico.



Ejemplo 3.12

3.2.1.6 **Director:** Participa -, transmite -, crea +, modifica -, diseña -

Una de las peculiaridades de la interacción en redes sociales es la presencia de entidades políticas, comerciales o gubernamentales que interactúan como si se tratara de un individuo. De manera similar a la figura del director de Goffman, estas entidades comúnmente se valen de los servicios de un usuario que los represente en la red y diseñe sus interacciones, pero es la entidad de la que se establece la posición mediante los contenidos publicados.



Ejemplo 3.13

En el ejemplo (3.13), un ser humano -que no está visible o es reconocible en la red social- funge los papeles de autor y vocero, pero el mensaje representa a una empresa, en este caso Cinépolis, que es el director, por lo que esta interacción representa los

intereses de la empresa y no del vocero y ni siquiera del que diseñó el contenido del mensaje.

3.2.1.7 *Vocero*: Participa +, transmite +, crea -, modifica -, diseña +

Si el papel del Director hace referencia a la creación de contenidos, el Vocero es el encargado de la producción del mensaje. En este sentido, se trata del individuo que participa, transmite y diseña los mensajes bajo las indicaciones del Director.

El ejemplo (3.14) ilustra como una entidad, en este caso, el partido político PRI, participa como director y la persona encargada de manejar sus cuentas de redes sociales participa como vocero.



Ejemplo 3.14

El ejemplo (3.14) muestra un mensaje publicado por @PRI_NACIONAL, cuenta oficial del partido político, pero que es manejada por un individuo que transmite los contenidos dictados por los miembros del partido.

3.2.2 Marco de recepción

El marco de recepción cuenta de igual forma con una serie de rasgos propios que, al combinarse, determinan los papeles de recepción posibles en la interacción en redes sociales. Algunos son comunes al marco de producción y otros son específicos del de recepción. De estos rasgos, participación y ratificación se retoman de la propuesta de Levinson y los otros 3 son propuestos aquí de forma original. Los rasgos son los siguientes:

Participación: Implica la participación directa o indirecta del usuario en el proceso de recepción. En el caso de la comunicación en redes sociales, la participación se refiere a la característica del usuario de recibir el mensaje ya sea de manera directa al tener acceso a la red en la que se realiza la interacción o de manera indirecta por medio de un usuario intermedio.

Conexión: Se refiere a la conexión directa del usuario al canal de comunicación. En el contexto de las redes sociales, se refiere a estar conectado de manera directa a Internet para que se lleve a cabo la interacción.

Dirección: Este rasgo se refiere al hecho de ser señalado directamente como aquel individuo o individuos a quien(es) va dirigido el mensaje a través de medios lingüísticos (conjugaciones, pronombres, etc.) o estructurales (etiquetado, o función de respuesta).

Ratificación: hace referencia al concepto nombrado de igual forma por Goffman (1981) y llamado “dirección” por Levinson (1987), pero con algunas distinciones derivadas de la dinámica interactiva de la red. La ratificación indica si un determinado receptor fue considerado como tal por el emisor del mensaje. Un ejemplo de esto en la conversación serían

dos personas hablando en los asientos del autobús que no se percatan que el pasajero en el asiento trasero está escuchando su conversación. Este tercer pasajero escucha la conversación, pero para el emisor, no forma parte de sus destinatarios, es decir, no está ratificado en el marco de recepción de este intercambio.

Registro: indica si los usuarios se encuentran o no registrados en la red. En la gran mayoría de los casos los sistemas de las redes permiten, con funcionalidad limitada, el acceso a las interacciones llevadas a cabo en ellas. De esta forma, un usuario de internet, aunque no esté registrado en Facebook, es capaz de observar las interacciones y algunos datos de los usuarios de la misma. Lo mismo sucede en Twitter, donde es posible observar las interacciones sin estar registrado, pero no participar en ellas.

Como se muestra en la Tabla 3.3, las diferentes combinaciones de estos rasgos dan como resultado los posibles papeles de recepción presentes en las interacciones en redes sociales.

Tabla 3.3: *Marco de recepción en redes sociales*

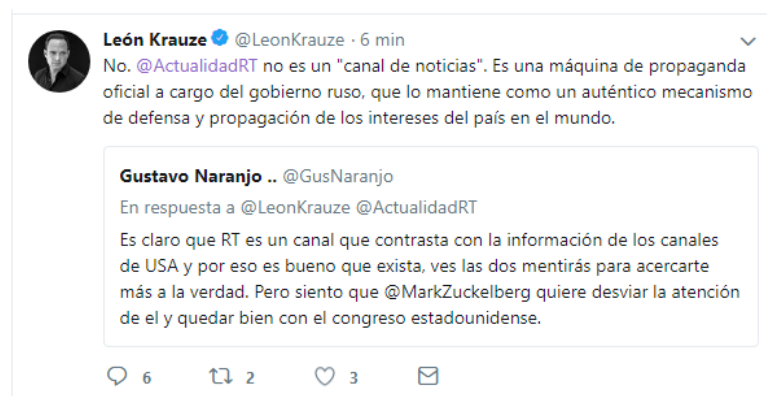
	Participación	Conexión	Dirección	Ratificación	Registro	Ejemplo
Interlocutor	+	+	+	+	+	Interlocutor ordinario
Audiencia	+	+	-	+	+	Seguidores/amigos
Receptor indirecto	+	+	-	-	+	individuos registrados en la red, pero no en el círculo directo del emisor

Receptor externo	+	+	-	-	-	Individuos no registrados en la red
Receptor casual	+	-	-	-	-	Destinatario fuera de la red

3.2.2.1 *Interlocutor*: Participa +, conectado +, dirigido +, ratificado +, registrado +

Se trata del receptor ordinario, similar al de la conversación, pero que en este contexto está sujeto a las dinámicas de la red como por ejemplo los procesos de dirección mediante etiquetación.

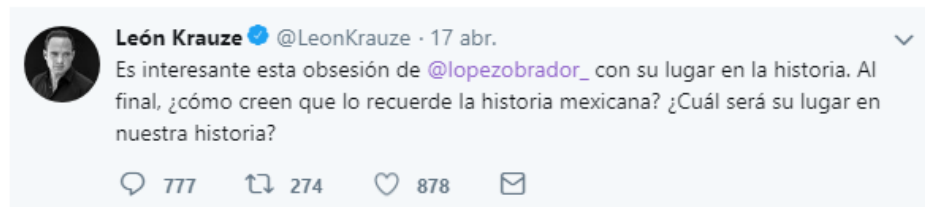
En el ejemplo (3.15) se muestra cómo, mediante la acción *responder*, el sistema organiza visualmente las respuestas directas a un interlocutor específico. En este caso, el emisor Gustavo Naranjo responde a una intervención previa de León Krauze, y éste, a su vez, responde a Gustavo Naranjo.



Ejemplo 3.15

3.2.2.2 **Audiencia:** participa +, conectado +, dirigido -, ratificado +, registrado +

A diferencia de la categoría audiencia en la conversación en donde su papel es más reducido, la audiencia en las redes participa más en el proceso de recepción de estas interacciones. Si un emisor no dirige su mensaje a un interlocutor específico, por defecto, se asume que los receptores son todos los seguidores del emisor por lo que la audiencia estará integrada por esta masa de receptores no dirigidos, pero sí ratificados y que, por ello, potencialmente pueden responder al mensaje recibido.



Ejemplo 3.16

En el ejemplo (3.16) el autor etiqueta a un interlocutor, pero además realiza una pregunta que se lanza a un indefinible grupo de interlocutores también, (designados aquí con la segunda persona de plural “creen”). Es importante diferenciar entre esta masa de interlocutores y una audiencia siempre presente en estas interacciones, que no es marcada directamente en el discurso, pero que es capaz de participar si así lo desea.

3.2.2.3 **Receptor indirecto:** Participa +, conectado +, dirigido -, ratificado -, registrado +

Además de llegar a un interlocutor específico y a una audiencia general, ambos ratificados por el emisor, un mensaje puede llegar, de manera indirecta, a un tercer receptor a través de, por ejemplo, un prosumidor intermediario.

En el ejemplo (3.17), el prosumidor Brozo retransmite un mensaje originalmente emitido en la página elmañanero diario.com agregando un comentario para acompañar su publicación. Entre la audiencia de este mensaje se encuentra un segundo prosumidor llamado Víctor que de nueva cuenta comparte el mensaje a su audiencia. Brozo genera su mensaje tomando en cuenta las características de su audiencia, pero ignora que el mismo mensaje va a llegar a una segunda audiencia a través de la retransmisión de Víctor, siendo esta segunda audiencia participe de un nuevo discurso derivado del primero. Es importante recalcar que, en este segundo discurso generado por el usuario Víctor, hay una nueva configuración de papeles ya que, en él, Brozo deja de participar como un emisor y se convierte en la fuente de información y Víctor asume un papel de prosumidor, siendo parte de la audiencia en discurso inicial.



Ejemplo 3.17

3.2.2.4 **Receptor externo:** Participa +, conectado +, dirigido -, ratificado -, registrado –

Uno de los rasgos específicos del proceso de recepción en redes sociales es la característica de los usuarios de estar o no registrados en la red. Como ya se comentó previamente, los usuarios no registrados pueden observar los mensajes generados en la red, pero no son capaces de participar en la interacción. Además, el emisor no puede tener certeza de su presencia o ausencia como sí lo hace con la audiencia.

3.2.2.5 **Receptor casual:** Participa +, conectado -, dirigido -, ratificado -, registrado -.

Papel que hace referencia a receptores externos a Internet a los que la información compartida les llega por terceras personas sí conectadas a la red mediante la generación de eventos discursivos distintos. Por ejemplo, un observador que tiene contacto con la interacción a través de la cuenta de otro usuario.

3.2.3 **Fenómenos específicos de la participación en la CMC**

Los apartados anteriores han presentado una propuesta de los marcos de participación en redes sociales virtuales que coinciden parcialmente con los marcos de participación de la conversación o de otro tipo de interacciones cara a cara, pero en los que se han ido señalando algunas diferencias en cuanto a los rasgos relevantes para definirlos y algunos de los papeles de participación exclusivos de la interacción en redes sociales (prosumidor, fuente de información y receptor casual)

Sin embargo, las particularidades de los marcos de participación en RSV no consisten solo en la presencia de participantes que no existen en los demás tipos de comunicación. Los distintos tipos de interacciones muestran también distinciones interesantes que se presentan en otros aspectos como la frecuencia y las posibilidades estructurales que permite el mismo

contexto de las redes sociales. Así ocurre con dos fenómenos particulares de los marcos de participación en la interacción en redes sociales virtuales: los *outlouds* y el sistema de etiquetación.

3.2.3.1 Outlouds

Como se mencionó al describir la propuesta de Levinson (1987, p.206), el fenómeno de *outloud* describe la situación en la que un emisor produce un mensaje sin seleccionar a un receptor ratificado directo, pero en presencia de múltiples oyentes casuales circunstanciales, como en el ejemplo del individuo que dice en voz alta, en presencia de otros individuos que esperan el autobús en la misma parada que él, “qué calor está haciendo hoy”.

Pues bien, en las interacciones orales cotidianas el fenómeno de *outloud* no es imposible pero no constituye un fenómeno frecuente. En cambio, en las interacciones en redes sociales virtuales podríamos pensar que constituye un fenómeno enormemente frecuente. Resulta ser la norma en redes sociales que las intervenciones emitidas cuentan con un número amplio pero indeterminado de observadores que pueden o no participar en la interacción, pero que sí están ratificados. El emisor, al no ignorar su presencia, es consciente de que cualquiera de los individuos comprendidos en esta masa de receptores puede tomar la palabra y reaccionar a sus emisiones, aunque evidentemente su mensaje no está dirigido a ninguno de ellos en particular. En este sentido, como se verá en el capítulo 5, será necesario definir en qué sentido las respuestas a los mensajes emitidos como *outloud* son o no esperadas. En este punto, lo que resulta relevante es que, en la interacción en redes, la configuración del evento de enunciación que llamamos *outloud*, poco común en la conversación, resulta ser la norma.

3.2.3.2 Etiquetación

Debido a la naturaleza del medio, y a diferencia del modelo de Levinson, en donde se plantea a la ratificación como una característica del mensaje con la cual se selecciona de manera

directa al receptor mediante gestos, conjugaciones en segunda persona, vocativos, miradas o una combinación de todas las anteriores (Levinson S. C., 1987, pág. 184), en la interacción en redes sociales elementos corporales como los gestos o las miradas no son funcionales y han tenido que ser sustituidos por mecanismos como el etiquetado o la distribución visual de las intervenciones (Ver 5.2.4). El sistema de etiquetado, inicialmente utilizado en Twitter, pero que ha ido extendiéndose como una práctica común en casi todas las redes e incluso en sistemas de mensajería como WhatsApp, permite mediante la anteposición del carácter @ al nombre del usuario, marcarlo o “etiquetarlo” como interlocutor de este mensaje. Este mecanismo ha demostrado ser sumamente funcional ya que, debido al carácter asincrónico de estas interacciones, además de visualmente marcar al receptor permite, de diversas formas dependiendo la red, notificar al usuario que ha sido mencionado y por lo tanto lo invita a que responda el mensaje que le ha sido enviado. En (3.18) @arnemx, autor del mensaje, se dirige directamente a @Claudiashein empleando la etiqueta como una forma de asegurarse de que el mensaje llegue a ella y la pregunta que realiza quede a la espera de una posible respuesta por parte de esta interlocutora.



Ejemplo 3.18

Sin embargo, al analizar su funcionamiento de este elemento, es posible observar que los usuarios no lo utilizan únicamente como un marcador de interlocución, sino que han desarrollado usos secundarios como los que se muestran a continuación en los ejemplos (3.19 y 3.20)



Ejemplo 3.19

En (3.19) el autor @aurelionuno utiliza la etiquetación para mencionar a @JoseAmeadeK con la intención no de ratificarlo como el interlocutor, ya que la intervención no cuenta con un interlocutor ratificado y funciona en forma de un *outloud*. En este caso, la función del etiquetado permite que se le notifique a @JoseAmeadeK que se está hablando de él. Al hacer esto, de forma crucial para la descripción de los marcos de participantes en esta interacción, mediante la función de notificación automática presente en la red, los seguidores de @JoseAmeadeK también pasan a recibir el mensaje y se convierten inmediatamente en receptores indirectos de un evento comunicativo en el que, sin la etiqueta, no habrían participado.



Ejemplo 3.20

En (3.20), además de etiquetar a @JoseAmeadeK, de nuevo no como interlocutor sino como el sujeto del que se está hablando, y con la intención de que por medio de la etiquetación el mensaje llegue de manera indirecta a sus seguidores, el autor de igual forma etiqueta a @lopezobrador_, en este ejemplo como objeto de un ataque. De esta forma se logra, como antes, con la etiqueta que el mensaje llegue a @lopezobrador, pues la red le notifica de que fue mencionado, y a sus seguidores en la red, logrando en este caso mayor difusión para el ataque que se realiza en el mensaje. Es importante notar que tampoco esta segunda etiquetación funciona como un marcador de interlocutor, ya que las formas de segunda persona del plural utilizadas indicaría que el interlocutor ratificado para el que va dirigido este mensaje es “ustedes” abstracto que representan los seguidores de @aurelionuno.

3.3 Ejemplos de participación en redes sociales

De acuerdo con el modelo propuesto, se analizarán en este subapartado dos ejemplos con la intención de ilustrar cómo los papeles propuestos describen la interacción de los usuarios en las redes sociales.



Ejemplo 3.21

Tabla 3.4 *Secuencia de participaciones en ejemplo (3.21)*

Enunciación 1	<p>Rol de producción Emisor inicial: Martha</p> <hr/> <p>Rol de recepción Interlocutores: Seguidores de Martha ratificados por el pronombre Receptor indirectos: No seguidores</p>	¿Quién de ustedes llega a la oficina a las 9 en punto y se pone a trabajar?
Enunciación 2	<p>Rol de producción Autor: Dorys Leal</p>	

	<p>Rol de recepción participantes</p> <p>Interlocutor: Martha</p> <p>Audiencia: seguidores de Dorys Leal</p> <p>Receptores indirectos: seguidores de Martha</p> <p>Receptor externo: no seguidores</p>	<p>Yo llego a las 7:50 y a las 8 ya estoy revisando proyectos</p> <p>¡BOOM!</p>
Enunciación 3	<p>Rol de producción</p> <p>Autor: Martha</p>	Muy bien Dorys!!
	<p>Rol de recepción</p> <p>Interlocutor: Dorys Leal</p> <p>Audiencia: Seguidores de Martha</p> <p>Receptores indirectos: seguidores de Dorys</p> <p>Receptor externo: no seguidores</p>	

El ejemplo (3.21) del que se comenta solo la primera parte- ilustra una interacción con tres enunciaciones distintas; una primera intervención donde Martha realiza una pregunta al aire, en forma de *outloud* a sus seguidores, que recibe 181 respuestas (siguiente evento de enunciación, 2), a las que en algunas ocasiones Martha responde de nuevo (tercer evento de enunciación, 3). En la enunciación 1, el rol de producción es cubierto por Martha en forma de autor, pero sin un receptor ratificado en específico. Los roles de recepción se dividen en una audiencia compuesta por todos los seguidores de Martha y un grupo de receptores externos que son los usuarios de Twitter no seguidores de Martha.

En el evento de enunciación 2, Dorys Leal cumple la función de autor ya que produce una intervención dirigida a Martha mediante la opción de responder que brinda el sistema. Los

roles de recepción participante se integran por un interlocutor, en este caso Martha, al que se dirige el mensaje, una audiencia integrada por los seguidores de Dorys Leal, un grupo de receptores indirectos a los que este mensaje les llega a través de la cuenta de Martha y los demás usuarios de Twitter no seguidores de ninguna de las dos que accedan a este mensaje funcionarían como receptores externos.

Finalmente, en la enunciación 3, Martha vuelve a ocupar la función de autor de la intervención y produce un mensaje dirigido a Dorys Leal que toma la función de interlocutora delante de una audiencia integrada por los seguidores de Martha, un grupo de receptores indirectos, es decir, los seguidores de Dorys Leal y de nueva cuenta un número amplio de no seguidores ocupando el papel de receptores externos.

Es importante mencionar que el ejemplo (3.21) es una muestra de una interacción sumamente sencilla en comparación con el grado de complejidad que puede llegar a desarrollarse en este tipo de interacción. El ejemplo muestra un corte de 3 eventos de enunciación en una interacción que a nivel de discurso cuenta con más de 200 enunciaciones distintas, pero a pesar de esto, es posible notar que en el marco de recepción la configuración es siempre compleja y con una multiplicidad de participantes. A continuación, se desarrolla un ejemplo más complejo especialmente en lo que respecta a los marcos de emisión.



2-1



2-2



2-3



2-4



2-5

Ejemplo 3.22

Tabla 3.5 Participación en ejemplo (3.22)

<p>Enunciación 1</p>	<p>Marco de producción</p> <p>Prosumidor: @jrisco</p> <p>Fuente inicial: Nota de Rolando Herrera publicada en Reforma, Twits de @Rosario Robles_</p>	<p>La respuesta de @Rosario_Robles_ a la nota de @Reforma</p>
----------------------	---	---

	<p>Marco de recepción</p> <p>Interlocutores: @Reforma y @Rosario_Robles_</p> <p>Audiencia: Seguidores de @jrisco</p> <p>Receptor indirecto: Seguidores de @Reforma y @Rosario Robles.</p> <p>Receptor externo: No seguidores de @jrisco, @Reforma y @Rosario_Robles</p>	
--	--	--

El ejemplo (3.22) presenta únicamente el primer evento de enunciación de un evento discursivo sumamente complejo ya que, cabe recordar, en el contexto de la interacción en redes sociales los eventos discursivos pueden llegar a incluir cientos e incluso miles de eventos de enunciación, por lo que la complejidad en cuanto a los papeles de participación es bastante mayor de lo que suele presentarse en una conversación oral. La tabla (3.5) muestra una intervención que incluye dos fuentes iniciales dentro de ella, una imagen de una nota publicada en un periódico y una serie de *tuits* publicados por otra usuaria.

En el marco de producción, en este evento de enunciación, @Jrisco toma el papel de prosumidor al compartir información previamente publicada, organizarla y presentarla modificada para su audiencia. Es interesante mencionar que, si bien las dos fuentes de información participan en la interacción de manera similar, sus características son bastante distintas.

La primera fuente de información (imagen 2-1) es una nota periodística publicada fuera de la red y funciona de la misma forma que un enlace de hipertexto, solo que al presentarse en formato de una imagen no es necesario acceder a ella en un espacio ajeno al mensaje. En

cambio, la segunda fuente de información se retoma de una serie de tres *tuits* publicados por @Rosario_Robles_ (imágenes 2-3 a 2-5), en donde etiqueta a dos receptores más: a @SHCP_mx y a @SFP_mx y que podría ser analizada como una enunciación independiente, pero en el marco del evento discursivo que se analiza en este ejemplo, estas intervenciones únicamente llegan al receptor por medio del mensaje publicado por @jrisco, por lo que, a pesar de estructuralmente ser una enunciación, en este caso su función se limita al papel de fuente de información.



Ejemplo 3.23

El ejemplo (3.23) muestra algunas de las respuestas generadas por este mensaje realizadas por miembros de la audiencia de @jrisco, es decir, los eventos de enunciación, posteriores a (3.22), parte todos ellos del mismo evento discursivo.

Tabla 3.6 *Participantes en ejemplo (3.23)*

Enunciación 2	<p>Marco de producción Autor: @oachis</p> <hr/> <p>Marco de recepción Interlocutores: @Jrisco, @Rodrigo49437297, @Reforma y @Rosario_Robles_ Audiencia: Seguidores de @oachis Receptor indirecto: seguidores de @jrisco, @Rodrigo49437297, @Reforma y @Rosario_Robles Receptor externo: No seguidores</p>	¿A poco creen que va tener el dinero a su nombre? Los que saben a dónde se fue el dinero son los que la contrataron para quitarle votos a ya sabes quién en el 2012
Enunciación 3	<p>Marco de producción Autor: @Bishitoo</p> <hr/> <p>Marco de recepción Interlocutor: @Tollomz, @jrisco, @Reforma y @Rosario_Robles_ Audiencia: seguidores de Bishitoo Receptores indirectos: seguidores de :@Tollomz, @jrisco, @Reforma y @Rosario_Robles_ Receptor externo: no seguidores</p>	La está exhibiendo. Para que la gente de se cuenta de la hipocresía de Chayito.
Enunciación 3.1	<p>Marco de producción Autor: @gusagus3</p>	Hopocrecia?

	<p>Marco de recepción</p> <p>Interlocutor: @Bishitoo</p> <p>Audiencia: Seguidores de @gusagus2</p> <p>Receptores indirectos: seguidores de: @Bhistoo, @Tollomz, @jrisco, @Reforma y @Rosario_Robles_</p>	<p>Conveniencia política digo yo, no olvidemos de donde proviene la Robles</p>
Enunciación 4	<p>Marco de producción</p> <p>Autor: @angelsoy4</p>	<p>Sería estúpido pensar que el dinero lo tendría en su cuenta. No sé con quién crees que estás tratando</p>
	<p>Marco de recepción</p> <p>Interlocutor: @jrisco, @Reforma y @Rosario_Robles_</p> <p>Audiencia: Seguidores de @angelsoy4</p> <p>Receptores indirectos: seguidores de @jrisco, @Reforma y @Rosario_Robles_</p> <p>Receptor externo: no seguidores</p>	
Enunciación 5	<p>Marco de producción</p> <p>Autor: @OcamQuim</p>	<p>Si no la están acusando de pen... la están acusando de haber permitido el desvío, que si bien no terminó en su cuenta si terminó en campañas del @PRI_nacional_</p>
	<p>Marco de recepción</p> <p>Interlocutores: @jrisco, @ Reforma y @Rosario_Robles_</p> <p>Audiencia: Seguidores de @OcamQuim</p> <p>Receptor indirecto: seguidores de @jrisco, @ Reforma y @Rosario_Robles_</p> <p>Receptor externo: No seguidores</p>	

Esta serie de repuestas son una pequeña muestra, reducida, de la complejidad que puede llegar a alcanzar la distribución de papeles de participación en las interacciones en redes sociales, ya que incluso se presenta un segundo nivel de enunciación en 3.1 mediante una respuesta a una respuesta previa. Con respecto a este fenómeno de los múltiples niveles discursivos se ahondará más en el capítulo 5 referido a las unidades de la interacción.

3.4 Conclusiones

Las interacciones conversacionales y las que se llevan a cabo en las redes sociales virtuales comparten una buena cantidad de rasgos y elementos en sus marcos de producción y recepción; sin embargo, como este capítulo ha tratado de demostrar, estos marcos también se diferencian en aspectos importantes. No todos los rasgos relevantes en la descripción de los marcos de participación en la conversación resultan útiles para describir las interacciones en la CMC debido al grado de complejidad presente en la comunicación en redes sociales.

Es por esto que los modelos descriptivos realizados para las interacciones orales se vuelven insuficientes para describir lo que se lleva a cabo en estos nuevos espacios. Modelos simples como el de Shanon y Weiver (Shannon & Weaver, 1948), o incluso los propuestos por Gofmman (1981) y Levinson (1987) brindan un gran punto de partida para el análisis, pero las mismas distinciones propias de estos medios hacen que los modelos previos, pensados principalmente para las interacciones orales y prototípicamente cara a cara, no sean completamente funcionales para su aplicación a las interacciones que se lleven a cabo en las redes sociales. En este capítulo se ha propuesto un modelo de análisis de los marcos de participación en la interacción en redes sociales virtuales. En este modelo se propone un conjunto de papeles de participantes en el marco de emisión y otro para el marco de

recepción, basados en rasgos que caracterizan específicamente la interacción en redes sociales virtuales. Además, la distinción teórica entre eventos discursivos y de enunciación tiene su correlato real en uno de los participantes del marco de emisión.

Asimismo, además de que hay rasgos y papeles que diferencian ambos tipos de interacciones, existen también algunas diferencias de frecuencia. Por ejemplo, aunque el papel de “audiencia” se había descrito ya para dar cuenta de un papel del marco de recepción de las conversaciones, el funcionamiento de la interacción en redes sociales otorga a este papel una posición central en el funcionamiento de estas interacciones, que no tiene en las conversaciones.

Fenómenos generales de la CMC como la asincronicidad o la prominencia del canal visual, y fenómenos específicos del funcionamiento de los marcos de participación como los *outlouds*, la etiquetación o las abundantes distinciones entre posibles emisores o receptores, dejan en claras estas diferencias.

La anterior confirma que un modelo como el que se propone en este capítulo contribuye a comprender cómo son las interacciones que aquí se analizan, es decir, cómo se materializa esa intuición de que son interacciones muy complejas y, específicamente, cómo esa intuida complejidad puede depender en parte de las diferentes maneras en que los individuos pueden participar en ellas.

4. Unidades monológicas de la interacción en redes sociales

En el capítulo 2 se expuso que un paso elemental para describir el funcionamiento de las interacciones y tener herramientas rigurosas para su análisis es la descripción de un sistema de segmentación en unidades y se presentó el modelo creado por Val.Es.Co. para dar cuenta de las unidades y estructura de la conversación coloquial. En este capítulo y el siguiente se abordará el análisis de las unidades, monológicas y dialógicas respectivamente, de la interacción en las redes sociales virtuales, tomando como punto de referencia la mencionada propuesta del modelo Val.Es.Co.

El objetivo de estos dos capítulos es ofrecer un modelo de unidades pertinente para describir la estructura de la interacción en redes sociales. Como se ha mantenido desde el principio de la tesis, se toma como punto de partida un modelo procedente del análisis de la conversación coloquial para enfrentarlo a la realidad de la interacción que nos ocupa y obtener, de este ejercicio de reflexión y contraste, una propuesta específica para la interacción en redes sociales virtuales. El análisis, además, se realiza con la idea de que las diferencias que, estructuralmente, existan entre la interacción en redes sociales y la conversación cara a cara deben estar relacionadas, al menos en buena medida, con las características que se han especificado ya en los primeros capítulos para la interacción en RSV: predominio de la comunicación asincrónica, predominio de lo visual, espacio virtual, y marcos de participación.

En los siguientes apartados de este capítulo se describirá a nivel específico cada una de las unidades en las que se divide la interacción en RSV hasta antes del momento de la interacción propiamente dicha, es decir las unidades monológicas del modelo. El capítulo se estructura de la siguiente manera: en 4.1. se abordará el acto; en 4.2, la unidad denominada subacto; en el apartado 4.3 se describen las intervenciones digitales y su clasificación para finalizar en el apartado 4.4 con la unidad turno.

4.1 Acto

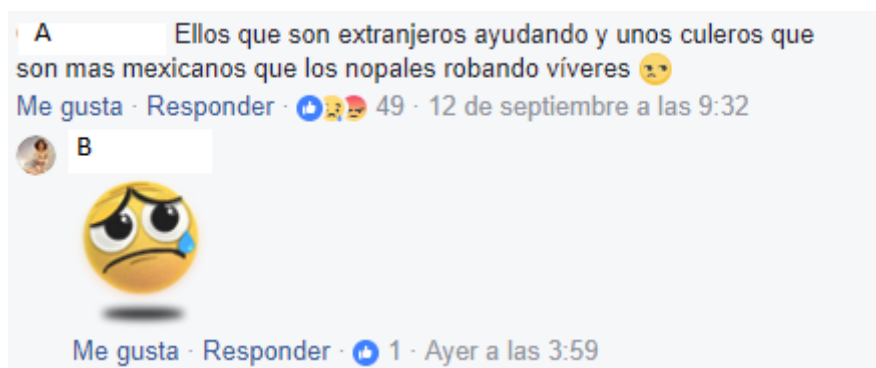
Al analizar interacciones llevadas a cabo en redes sociales virtuales es posible identificar que la unidad estructural menor del sistema Val.Es.Co., el acto, también resulta funcional para el análisis de dichas interacciones, ya que, a pesar de las diferencias entre las dos formas de interacción, el acto es la unidad en donde recae el peso informativo y comunicativo de las intervenciones. Así, en palabras de los lingüistas valencianos “el acto es principalmente una unidad pragmática que corresponde a una acción comunicativa” (Grupo Val.Es.Co, 2014, pág. 40).

De acuerdo con la propuesta de Val.Es.Co., en la conversación el acto cuenta con dos características esenciales: 1. ser aislable, por contar con una fuerza ilocutiva y un contenido proposicional y 2. ser identificable, por presentar marcas lingüísticas propias y un contorno melódico propio. Es en esta segunda característica en donde se encuentran las diferencias entre la unidad en el contexto conversacional cara a cara y en las RSV.

Es importante recordar que las interacciones en RSV, y la gran mayoría de la comunicación mediada por computadora, son sistemas de comunicación mayoritariamente visuales, por lo que la característica de contar con un contorno melódico propio -como uno de los factores

que permiten identificar un acto como tal- pierde funcionalidad. Por esta razón, junto con las marcas lingüísticas presentes al igual que en la conversación, el peso de la identificabilidad recae en el contenido proposicional y la fuera ilocutiva y se puede complementar también con el aspecto visual del medio.

Uno de los elementos más característicos de este tipo de interacciones, por su inexistencia en otro tipo de comunicación, son los emoticones y resultan aquí pertinentes porque ilustran cómo la unidad de acto resulta útil para dar cuenta de elementos no verbales, como los emoticonos, pero que pueden aportar significado y/o fuerza ilocutiva; así, demuestran de manera muy clara cómo se puede prescindir de los elementos fónicos, en pro de los elementos visuales propios del medio.



Ejemplo 4.1

Ii A #Ellos que son extranjeros ayudando# y #unos culeros que son más mexicanos que los nopales robando víveres# # (cara de disgusto) #

Ir B # (cara de tristeza con lágrima) #

En el ejemplo (4.1), proveniente de una interacción en Facebook, es posible apreciar cómo el emoticón incluido al final de la intervención iniciativa de A funge como un acto más,

constituyente de la intervención a la que pertenece. Esta primera intervención está constituida por 3 actos con fuerza ilocutiva propia cada uno de ellos. Los dos primeros cumplen funciones asertivas informando sobre una situación y el tercero, por medio de un emoticón, realiza una evaluación de la información. Al igual que los primeros dos actos, el emoticón final cumple con los criterios de aislabilidad, por contar con una fuerza ilocutiva propia, y de identificabilidad porque, a pesar de no contar con un contorno melódico o incluso ni siquiera ser un elemento propiamente lingüístico, visualmente es perfectamente identificable como una unidad independiente y de esta forma, es capaz de expresar una acción comunicativa distinta a la de los actos anteriores.

Por otro lado, el único acto que conforma la intervención reactiva de B se realiza exclusivamente por medio de un emoticón. Y a diferencia de la intervención de A, este elemento no lingüístico se comporta de manera distinta ya que, en este caso está constituyendo una intervención independiente por completo. En apartado 4.3.1.4 se ahondará sobre el concepto de emoticón y su funcionalidad como intervención, pero es importante mencionar aquí, que, por ser el único elemento en la intervención y ser identificable y aislable, el emoticón también es el único acto que constituye a la intervención.

La unidad de acto, en resumen, resulta útil como unidad mínima de la interacción y para su identificación en estas interacciones se emplean los criterios de contenido proposicional y fuerza ilocutiva pero no el contorno melódico. Esta unidad resulta útil para dar cuenta también de la función en la interacción de elementos no lingüísticos, como los emoticones, pues cumplen con los requisitos de aislabilidad e identificabilidad.

4.2 Subacto

El subacto es una unidad informativa identificable por dos criterios: el semántico informativo y el prosódico, pero tomando en cuenta las características de la interacción en CMC ya mencionadas, el criterio prosódico pierde funcionalidad al no utilizarse el canal fónico de manera prioritaria y será el criterio semántico-informativo, apoyado por elementos visuales, en el que recaiga mayormente la funcionalidad de los subactos.

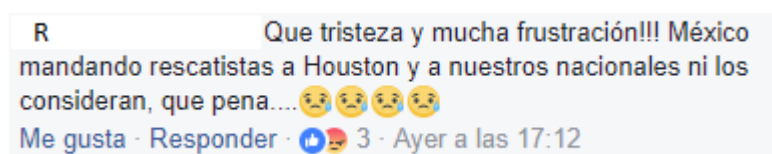
En la comunicación en redes sociales puede establecerse una asociación, aunque no categórica, entre los tipos de subactos y la forma en que estos se presentan. Resulta importante recordar que los subactos, a pesar de ser la unidad más pequeña del modelo, son unidades bastante complejas en tanto a su clasificación. En primera instancia son clasificables en subactos sustantivos y subactos adyacentes si es que transmiten o no contenido proposicional y, además de acuerdo a su función, se organizan en subactos directores y subactos subordinados. Dentro de los subactos adyacentes, es decir, los que no transmiten información proposicional, existe una subclasificación que los delimita en: subactos adyacentes textuales (SAT), subactos adyacentes interpersonales (SAI) y subactos adyacentes modalizadores (SAM). (ver cap. 2)

Pues bien, aunque hay excepciones, parece que tanto los subactos sustantivos directores como los subordinados prototípicamente se expresan por medio de elementos lingüísticos en la comunicación en redes sociales. En general, debido a su característica de transmitir contenido proposicional, es la modalidad lingüística la más frecuentemente empleada para codificar estos subactos, lo que equipara este tipo de interacción, en este aspecto, a la interacción cara a cara. En cambio, los subactos

adyacentes se presentan con cierta frecuencia por medio de otros elementos multimodales como, por ejemplo, los emoticones, las imágenes o los videos.

En el caso de estos subactos que no están transmitiendo un contenido proposicional, sino que organizan el flujo del habla (SAT), implican interacción entre participantes (SAI) o introducen algún tipo de matización modal (SAM), parece que son estas funciones no propiamente informativas las que más se prestan a ser codificadas por medio de formatos no lingüísticos, como en este apartado se ilustrará. Esto, sin embargo, es solo una tendencia de preferencias porque es posible que estos elementos adquieran peso informativo y puedan constituir unidades superiores por sí mismos para llegar a constituir un acto por sí mismo, como se ha mostrado en el ejemplo (4.2).

En los siguientes ejemplos se ilustra cuál es el funcionamiento de los subactos en las interacciones en redes sociales poniendo especial atención en los casos en donde el concepto difiere de su contraparte en la conversación coloquial. Se utiliza la convención del modelo Val.Es.Co. de que los subactos son marcados entre corchetes { }.



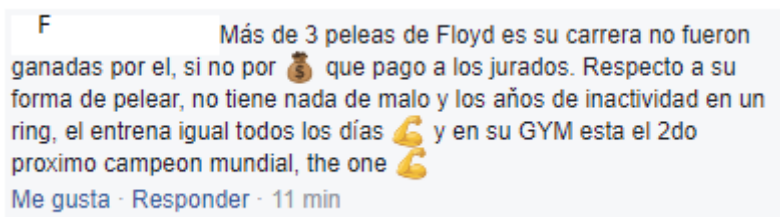
Ejemplo 4.2

#Que tristeza y mucha frustración# # {México mandando rescatistas a Houston} {y a nuestros nacionales ni los consideran} # # {que pena} {(cara triste X4)} #

En la transliteración de (4.2) se observa cómo la presencia de los emoticones finales cumple con funciones de subacto adyacente modalizador marcando el tono emotivo con el que debe interpretarse el mensaje y que cumple la misma función que el elemento lingüístico precedente que expresa la frase “qué pena”, que también constituye un subacto adyacente modalizador en el análisis aquí presentado pero que se realiza de forma lingüística.

Es importante marcar la diferencia entre este ejemplo y (4.1), en donde el emoticón funciona como acto. Esta diferencia se debe a que en los contextos correspondientes el emoticón de (4.1) expresa un contenido distinto al de acto anterior, por lo que cumple con el criterio de aislabilidad; en cambio en (4.2), el contenido expresado por la serie de emoticones únicamente cumple una función modalizadora del segmento lingüístico al que acompaña, por lo que no cuenta con el contenido proposicional distinto necesario para constituirse como un acto independiente.

En algunos otros casos, el contenido comunicado a través del emoticón no es identificable de manera tan evidente, como en (4.3), en donde el emisor utiliza el mismo emoticón con funciones distintas dentro de la misma intervención, pero aun así es posible identificar cuál es la función que cumple cada uno de los emoticones y cómo se integran como actos o subactos en la intervención.



Ejemplo 4.3

#{Más de 3 peleas de Floyd es su carrera no fueron ganadas por el}, {sino por (dinero) que pago a los jurados}#. #{Respecto a su forma de pelear}, {no tiene nada de malo}# y #{los años de inactividad en un ring}, {el entrena igual todos los días}# (brazo) y #{en su GYM está el 2do próximo campeón mundial, the one} {(brazo)}#

En (4.3) se muestran 3 usos distintos de emoticones en la misma intervención. En primera instancia, en el primer acto, la imagen representando al dinero cumple con funciones léxicas y por lo tanto se integra dentro del subacto a cuyo contenido proposicional contribuye. El segundo emoticón se constituye como un acto al ser aislable e interpretarse como una mención sobre la fuerza del boxeador del que se habla sin una relación dependiente del acto anterior. Esto se puede comprobar si se elimina el emoticón y se observa que ninguno de los actos que lo rodean se ven afectados ni en su estructura ni en su contenido proposicional, por lo que es aislable e identificable como acto. Finalmente, el tercer emoticón únicamente cumple con funciones modalizadoras de la expresión referencial “the one” haciendo referencia a la fuerza del sujeto del que se habla.

Ejemplos como los anteriores muestran que, a pesar de ser la unidad menor del sistema, su presencia dentro la interacción en RSV y en CMC en general es sumamente compleja. Podría pensarse que la inexistencia del criterio de identificación basado en características fónicas aumentaría la complejidad de identificar las diferencias entre subactos adyacentes y sustantivos, ya que dejaría al investigador en la necesidad de sustentar su análisis exclusivamente en criterios semántico-informativos y estos podrían ser insuficientes. Pero al analizar la estructura de los actos y subactos en la comunicación escrita en CMC se observa no aumenta la dificultad: los subactos encontrados en interacciones en RSV son perfectamente identificables aun cuando se expresan por medio de elementos visuales y el

criterio de selección semántico informativo y, especialmente, la fuerza ilocutiva de las expresiones hacen que el criterio fónico no sea necesario. Con respecto a lo anterior, una de las posibles conclusiones en tanto a las unidades de acto y subacto es que, aun cuando en la comunicación oral cara a cara el criterio fónico y la prosodia sean elementos característicos y muy útiles para el analista, no son elementos esenciales para su identificación y la clasificación de los subactos.

Los actos y los subactos son unidades básicas en el análisis de la estructura de la interacción y no parecen mostrar grandes diferencias entre los diversos tipos de interacción. Parece claro que los criterios de contenido y fuerza ilocutiva tienen gran peso en su definición y la necesidad de aislarlos e identificarlos puede satisfacerse gracias a elementos auditivos o visuales, según sea el canal en el que se desarrolle el intercambio. En último extremo, las unidades de acto y subacto resultan claras teóricamente pero su aplicación y la definición de criterios definitivos resulta compleja y discutida incluso dentro del modelo de Val.Es.Co, donde existen incluso propuestas alternativas para su tratamiento (Pons Borderia, 2016)

4.3 Intervenciones digitales

Recordemos que, en el modelo de Val.Es.Co., una intervención es la unidad máxima a nivel monológico y que se caracteriza principalmente por producir una reacción en el interlocutor.

En la propuesta de Val.Es.Co. se menciona la posibilidad de encontrar intervenciones lingüísticas, paralingüísticas y no lingüísticas, pero en las interacciones en redes sociales se vuelve necesario ampliar esta clasificación debido a la naturaleza del canal en el que se llevan a cabo.

A diferencia de interacciones más restringidas, como las llamadas telefónicas en donde únicamente se cuenta con un canal (oral) de comunicación, las intervenciones en las conversaciones coloquiales cara a cara son interacciones principalmente orales que se ven apoyadas de otros sonidos no identificados como signos lingüísticos (paralingüístico) y de movimientos corporales (no lingüístico), por lo que se utiliza un canal auditivo acompañado de un canal visual en menor cantidad.

A diferencia de éstas, en las interacciones a través de medios computacionales, los hablantes usan principalmente, aunque no de manera exclusiva, el canal visual para compartir información de formas imposibles en contextos conversacionales tradicionales como, por ejemplo, producir una intervención con información textual, integrada por palabras (lingüístico) y otros elementos no lingüísticos como los emoticones (paralingüísticos) pero que son capaces de integrarse al texto, y a la que finalmente se le insertan imágenes o videos (no lingüísticos).

La naturaleza de esta unidad en la comunicación en redes sociales motiva la propuesta que una nueva delimitación del concepto intervención, articulada en dos criterios: la naturaleza de sus componentes y la dinámica con la que se relacionan entre sí. Esta manera de abordar las intervenciones permite capturar las particularidades derivadas de la prominencia del canal visual en las interacciones en RSV. Además, se propone como una posibilidad de este tipo de interacción el concepto de intervención mixta ya que, como se explica en el apartado 4.3.1.6, en las RSV lo más común es utilizar más de un tipo de intervención a la vez.

4.3.1 Clasificación de las intervenciones por la naturaleza de sus componentes

4.3.1.1 Texto

El texto sigue siendo el vehículo por excelencia de las interacciones a través de computadoras principalmente por razones técnicas (Crystal, 2011). Debido a la menor cantidad de datos computacionales que representa transmitir texto en comparación con audio o video, el texto se ha utilizado primordialmente para comunicarse desde la primera interacción por correo electrónico registrada hasta la actualidad.



Ejemplo 4.4

En el análisis de las intervenciones textuales, es más directamente aplicable lo propuesto para el análisis de intervenciones lingüísticas en la bibliografía previa. A diferencia de la intervención lingüística conversacional propuesta por Val.Es.Co., la intervención textual en redes sociales se caracteriza por la evidente ausencia de información prosódica y por la inclusión de hipertextos o de información no lingüística -como emoticones- junto con el texto en una misma intervención (ver intervención mixta, 4.3.1.6).

4.3.1.2 Imagen

Frente a los tres tipos de intervenciones presentes en la conversación, la prominencia del canal visual sobre el auditivo favorece la aparición de otro tipo de intervención no lingüística, la imagen. La mayoría de las RSV permiten que una imagen o una serie de ellas puedan constituir por sí mismas una intervención.

A

compartió una publicación.

10 h · 👤



Sprachen Comedy

11 de noviembre a las 23:58 · 🌐

👍 Me gusta esta página

Poor diagram.

👍👍👍 4

Ejemplo 4.5

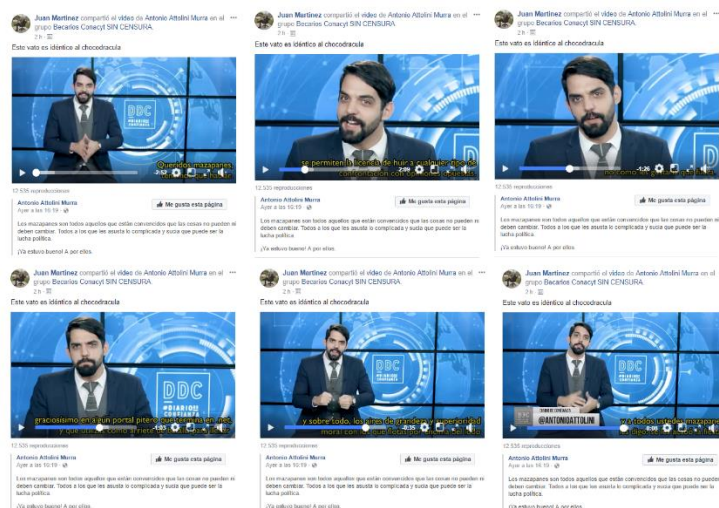
El análisis de las imágenes supondría un análisis semiológico que excede los límites de la presente investigación. En este caso, nos limitamos a señalar la función que estas pueden cumplir en términos de estructura de la interacción.

Aunque, como ilustra el ejemplo (4.5), es posible tener una intervención que consista solo en una imagen, y la posibilidad de interpretarla por su contenido conceptual es suficiente para que cumpla en la interacción la función de una intervención completa, es más frecuente que las imágenes se inserten en intervenciones mixtas, típicamente combinadas con material lingüístico.

4.3.1.3 Video

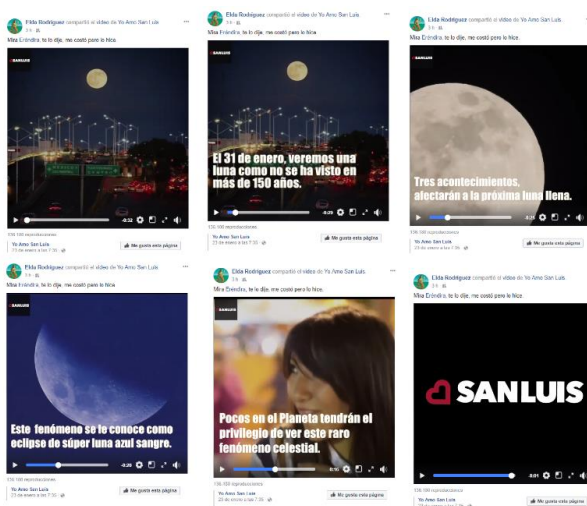
En varios aspectos la intervención constituida por uno o varios videos es similar a la intervención imagen, aunque las características del mismo permiten otras posibilidades. Al igual que sucede con la intervención anterior, el formato de los videos varía dependiendo de la RSV en aspectos como la duración o incluso la calidad con que puedan ser compartidos, pero generalmente se permite iniciar una interacción por medio de un video acompañado de un descriptor textual. Es decir, es posible construir intervenciones únicamente con un video o intervenciones mixtas que incluyan video y texto en su configuración interna.

El contenido y su relación con el acompañamiento textual puede derivar en una inmensa cantidad de posibilidades ya que los videos en sí mismos pueden constituir un mensaje lingüístico al tratarse, por ejemplo, de una declaración de un individuo en donde el video solo muestra a una persona hablando, siendo esto susceptible de análisis como una intervención lingüística junto con elementos semiológicos en las elecciones que atañen al componente visual del video.



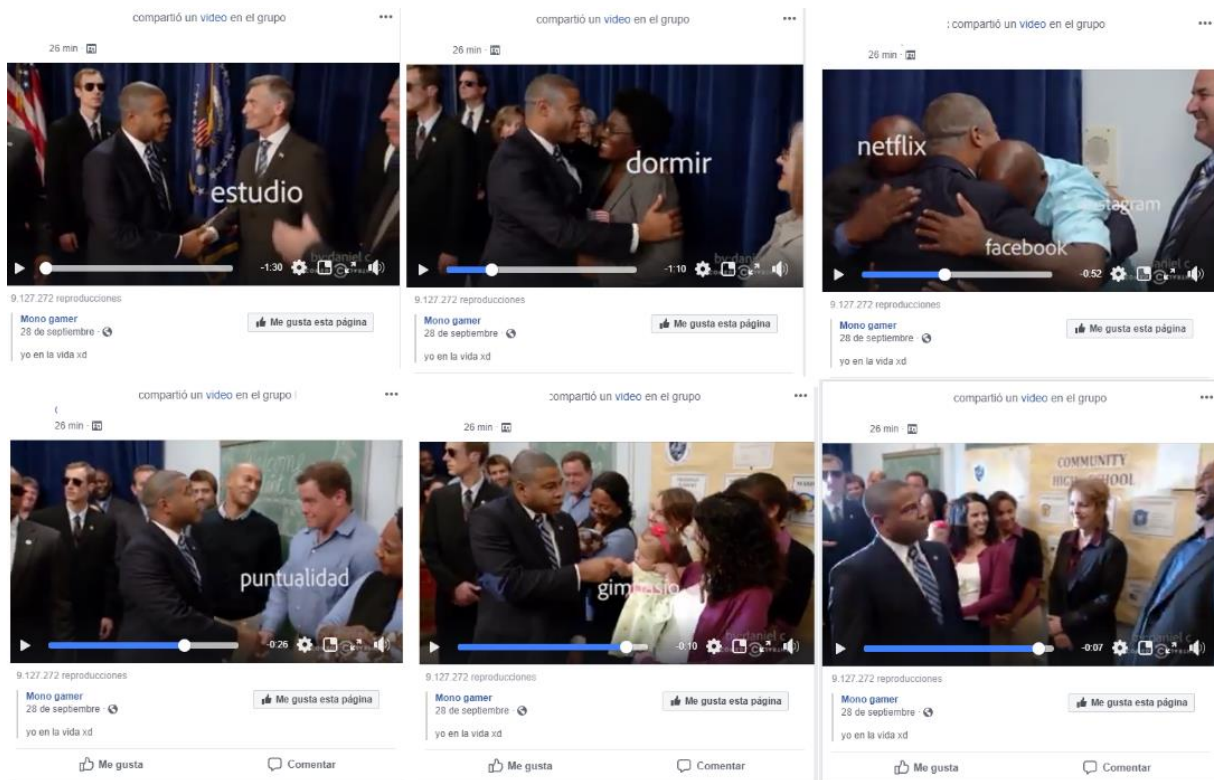
Ejemplo 4.6

Otra posibilidad es que el video muestre una secuencia de textos escritos en diferentes formatos, como cartulinas u hojas de papel o incluso texto editado directamente en el mismo, por lo que se puede afirmar que existen intervenciones en video que realmente son, principalmente, intervenciones lingüísticas presentadas en un canal distinto, aunque de nuevo las elecciones respecto al formato visual en que se presenta el texto podrían ser objeto de análisis semiológico.



Ejemplo 4.7

Por otro lado, hay intervenciones en video que no se centran en transmitir un mensaje lingüístico, sino que utilizan el video y el texto anexo como mensajes complementarios. Estas intervenciones se comportan de manera similar a las intervenciones imagen ya que el descriptor textual modifica la interpretación del video y por lo tanto genera de igual forma una intervención mixta. Así, en (4.8) el video utilizado adquiere significación por medio del texto insertado en el mismo, pero este mismo video ha sido utilizado innumerables veces con textos distintos adjudicándolo de igual forma significaciones distintas.



Ejemplo 4.8

4.3.1.4 Emoticones¹³

Una de las características más distintivas de la escritura en medios digitales es la presencia de emoticones incluidos en intervenciones textuales o de manera independiente cumpliendo por sí mismos las funciones de una intervención. En los apartados 4.1 y 4.2, referidos a los actos y subactos respectivamente, se ilustró la posibilidad de aparición de los emoticones

¹³ De acuerdo con Novak (Novak, Smalinoc, Sluban, & Mozetic, 2015), los emoticonos suelen verse como un medio de expresión sumamente novedoso, pero realmente su existencia se puede datar desde el siglo XIX en la escritura informal y principalmente con fines humorísticos. En el campo de la escritura mediada por computadora su existencia se atribuye al profesor Scott Fahlman, que el 19 de septiembre de 1982 en un mensaje publicado en un foro de discusión propuso marcar los mensajes con la siguiente secuencia de caracteres: -) o : - (para delimitar si se trataba de mensajes que debían ser interpretados en tono de broma o como mensajes serios. Actualmente, el concepto ha evolucionado a lo que se conoce como emoticón o emoji (palabra de origen japonés que literalmente significa 'imagen letra').

como estas unidades menores y se comentó la capacidad que tiene para realizar diversas funciones interactivas a distintos niveles de complejidad.

En (4.9), se observa cómo un emoticón puede llegar a cumplir distintas funciones de una intervención al utilizarse como parte de una intervención y respuesta a una intervención lingüística previa. Además, se presenta una serie de 9 emoticones reactivos como respuesta a la intervención iniciativa.

The image shows a screenshot of a Twitter post and its replies. At the top, user 'A' has shared a post on November 11 at 15:02 with the hashtag #EsPrebuntaSeria and a sad face emoji. The main post by user 'B' asks, 'Oigan, ya díganme qué onda con el amor ¿Sí existe o no, o también son los papás?'. Below the post, there are 9 likes and 1 comment. The first reply from user 'C' says, 'Es lo que los papás te dicen que existe para que salgas a buscarlo y te vayas de su casa' with three laughing face emojis. The second reply from user 'A' says, 'caí en la trampa!' with a sad face and a shocked face emoji.

Ejemplo 4.9

Existe una variedad específica de emoticones que cuentan con la característica de funcionar como unidades reactivas exclusivamente. Dichos elementos, nombrados a partir de este punto *emoticones reactivos*, son los que se presentan en la gran mayoría de los sistemas de redes sociales bajo la forma del emoticón reactivo *me gusta*.

La naturaleza reactiva de estos emoticones limita sus posibilidades de aparición a puntos concretos en la interacción dado que no es posible construir una intervención reactiva posterior al emoticón. Las tres redes trabajadas utilizan distintos niveles de complejidad en el uso de los emoticones reactivos: tanto Twitter como Instagram únicamente cuentan una posibilidad de reacción con el botón “me gusta”, mientras que Facebook cuenta con una gama de reacciones posibles dependiendo del contexto y de lo que el usuario pretenda expresar.

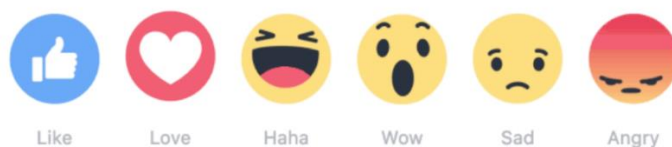
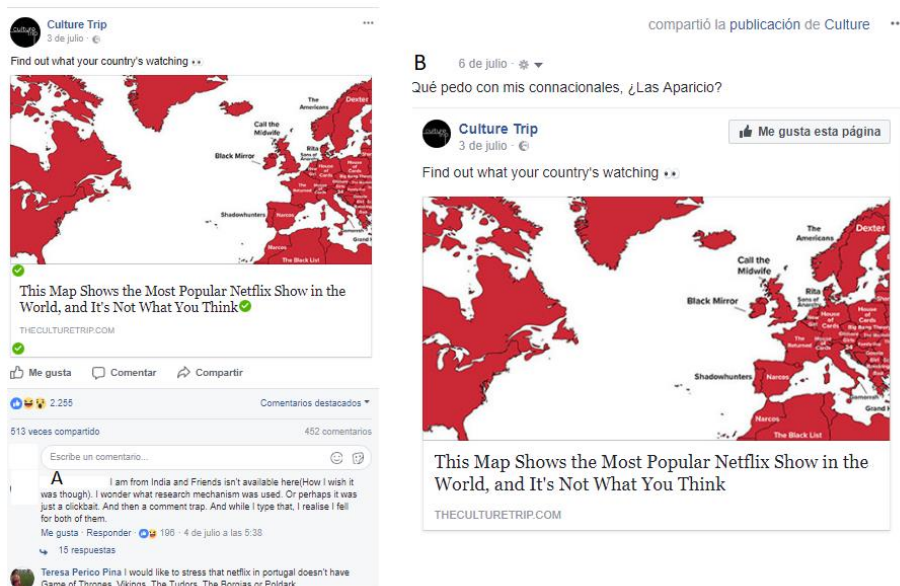


Figura 4.1: Emoticones reactivos en Facebook

4.3.1.5 Compartir

Las tres redes permiten reaccionar a una intervención previa por medio de la acción de compartir esta intervención en un espacio distinto para, de esta forma, generar una nueva interacción. Esta acción reactiva constituye, por tanto, un tipo de intervención particular a esta interacción. Al igual que los emoticones reactivos, este tipo de intervención cierra la posibilidad de continuar la interacción en línea directa dependiente de esta unidad, pero a diferencia de ellos, permite la generación de una nueva interacción estructuralmente independiente a la primera, pero ligada por el contenido temático. En el ejemplo (4.10) se

muestra como el usuario B comparte la publicación original en su propio perfil. La naturaleza de los discursos unidos mediante esta unidad se comentará más a fondo en el apartado dedicado a la unidad denominada “discurso” (5.3).



Ejemplo 4.10

La clasificación de tipos de intervenciones deja en claro que la delimitación propuesta en el modelo Val.Es.Co. que, en este sentido, categoriza a las intervenciones en lingüísticas, paralingüísticas y no lingüísticas, resulta insuficiente para describir a las intervenciones digitales. Si bien es posible identificar como lingüísticas a las intervenciones textuales y, en algunos casos, a las intervenciones de video, como no lingüísticas a las imágenes y como paralingüísticas a los emoticones, se presentan con mucha frecuencia casos en donde una intervención es lingüística y no lingüística a la vez, como lo son las intervenciones mixtas integradas por imagen y texto y, de forma crucial, el caso de la intervención “compartir” que no cabe directamente en ninguna de las categorías propuestas por los lingüistas valencianos. Estos fenómenos presentes en las interacciones en RSV generan la impresión de que se trata

de interacciones mucho más complejas estructuralmente de lo que son las conversaciones orales por lo que vale la pena cuestionarse en dónde reside esa complejidad.

En una conversación oral cara a cara, el canal oral juega un rol evidentemente preponderante sobre el canal visual que, generalmente sirve únicamente para acompañar o completar la información lingüística. En cambio, en las interacciones en RSV esta relación no es tan clara y en muchas ocasiones no es posible de manera tan fácil determinar cuál de los canales está cumpliendo con una función principal en la interacción y cuál está acompañando, lo que aumenta la complejidad de funcionamiento de las intervenciones mixtas.

4.3.2 Intervenciones mixtas

Como se mencionó en los apartados anteriores, es común que en las RSV se presenten intervenciones en donde, por ejemplo, una imagen o un video se acompañen de un descriptor lingüístico, configurándolas como intervenciones mixtas. Una intervención mixta es, por tanto, una intervención que incluye, por lo menos, dos tipos de intervenciones de diferente naturaleza, generalmente -pero no de forma exclusiva- una visual y una lingüística trabajando en conjunto para transmitir un contenido a un receptor.

Las intervenciones mixtas reparten la información que transmiten en sus distintos elementos constituyentes: tanto el elemento visual como el lingüístico transmiten información distinta y estos pueden constituir diferentes tipos de subunidades. Así, dependiendo del caso, la parte visual podría fungir como acto independiente (4.9) o como un subacto integrado a otros más (4.3). De igual manera, el componente lingüístico podría configurarse como acto o subacto de la intervención mixta en la que se incluyen.

Aunque parece que todas las posibles combinaciones entre material lingüístico y visual y el tipo de unidad que constituyen están abiertas, una configuración común de una intervención mixta en redes sociales es aquella en la que la imagen muestra un objeto, persona o lugar y mediante el componente lingüístico se pregunta la opinión de los receptores sobre lo que se muestra en la imagen. Así, se introduce un referente por medio de la imagen y se realiza el acto de habla en cuestión por medio del material lingüístico.

Otra configuración común de las intervenciones mixtas, aunque como acabamos de ver no necesaria, consiste en que el componente textual sea el encargado de transmitir la información proposicional y la información visual juegue un rol modalizador; por ejemplo, es frecuente que tras un contenido lingüístico que narra algo se introduzca un emoticono que aporta la modalización del enunciado, añadiendo una actitud del hablante hacia el contenido (enojo, tristeza, alegría, duda, etc.), configurándose así ambos elementos como dos subactos que forman una unidad superior.

De nuevo, la complejidad de las intervenciones mixtas, incluso considerando solamente las compuestas por dos tipos de componentes, radica precisamente en que las combinaciones posibles en términos estructurales y funcionales entre estos dos elementos son muchas: el anterior ejemplo presenta la posibilidad en el que la imagen aporta modalización al presentarse como un subacto modalizador y el texto el contenido proposicional pero la relación contraria es también posible y nada extraña. Por otro lado, en (4.11), el contenido proposicional es aportado tanto por la imagen como por el texto, constituyéndose así ambos como actos independientes dentro de la misma intervención.

A. becario sin duda



Memes con vacío existencial.
11 de noviembre a las 20:07

Me gusta esta página

Hace 5 años le pregunte a mi crush que si quería salir conmigo. Hoy por fin le he preguntado si se quiere casar conmigo...
Ambas veces me dijo que no, así que miren esta pareja bien bonita que saque de google

Ejemplo 4.11

Por estas razones, el interés de las intervenciones mixtas radica, por tanto, en la complejidad presente en las múltiples posibilidades de combinación: complejidad, en primer lugar, por los diferentes tipos de unidades que pueden combinarse, pero, además, por las diferentes posibilidades de combinación entre estas en relación al tipo de contenido que cada una transmiten. Las intervenciones mixtas son, además, muy frecuentes en la interacción que nos ocupa.

4.3.3 Clasificación de las intervenciones por su función dialógica

En el modelo de Val.Es.Co, una de las características más importantes de las intervenciones es la posibilidad que tienen de generar una reacción en el interlocutor para así motivar la conversación y la interacción (Grupo Val.Es.Co, 2014). Es decir, resulta esencial en el modelo el hecho de que, sin este juego de acción y reacción, no es posible llegar a un nivel dialógico, elemento esencial en la conversación. Esta capacidad interactiva de las intervenciones se mantiene en las interacciones en RSV, pero su funcionamiento varía en algunos casos debido a que en las interacciones a través de medios digitales existen elementos distintos que modifican la dinámica de acción y reacción presente en las intervenciones en la conversación coloquial.

En este apartado se atiende al funcionamiento de la unidad intervención como elemento con función dialógica que, consecuentemente, establece relaciones con otras intervenciones de otros participantes. Atender a este aspecto de la intervención lleva a una clasificación de las intervenciones por su función posible. Resulta relevante observar cómo la clasificación de las intervenciones por la naturaleza de su contenido (textual, imagen, video, etc.) se cruza con la clasificación de las intervenciones por su posición en las diferentes redes sociales, como se comentará más adelante.

En primera instancia hay que recordar que en el modelo Val.Es.Co., y en la gran mayoría de la tradición del Análisis conversacional (Heritage, 1984) (Sidnell & Stivers, 2013), existen tres posiciones para las intervenciones: iniciativa, cuando no existe o no se toma en cuenta una intervención previa en la producción de esta; reactiva, la que resulta de la reacción a una intervención previamente recibida; reactivo/iniciativa, las que reaccionan a una intervención

previa, pero a la vez invitan al interlocutor a generar una nueva reacción a esta. De esta forma, la estructura básica de un intercambio está constituida por una intervención iniciativa, una serie de reactivos-iniciativas y una reactiva al final.

Las particularidades de la interacción en redes sociales y, quizá de forma aún más relevante, un criterio que permite distinguir el funcionamiento de unas redes frente a otras, se encuentran no tanto en la clasificación de las intervenciones por su posición como en el cruce entre las dos clasificaciones propuestas: por la naturaleza de sus componentes y por la posición de la intervención.

Así, la primera diferencia entre la interacción en redes sociales y la interacción cara a cara es la posibilidad de contar con tipos de intervenciones que, por la naturaleza de los elementos que la componen, únicamente pueden aparecer en posición iniciativa o reactiva. Si bien en la conversación existen intervenciones que, por contenido o fuerza ilocutiva, aparecen sólo en posición inicial o final (saludos, despedidas, etc.), no existe ningún condicionante que limite la posición de la intervención en virtud del tipo de intervención, es decir, no existe ninguna condicionante -o al menos no ha sido descrita hasta ahora- que limite la posibilidad de que una intervención lingüística, paralingüística o no lingüística ocupe una posición iniciativa o reactiva.

En cambio, como vamos a ver, en las interacciones en redes sociales hay ciertos tipos de intervenciones que sólo aparecen en posición inicial absoluta, es decir, como la intervención que inicia la interacción, otros tipos de unidades que únicamente pueden ubicarse en el cuerpo de la interacción o tipos de unidades que sólo aparecen en posición final, de los que no puede generarse ninguna intervención dependiente.

Dado que, como se comentaba previamente, este fenómeno presenta variaciones entre una red a otra y es, de hecho, un criterio que puede permitir diferenciar el funcionamiento de unas y otras, en los siguientes apartados se profundiza en los condicionantes que cada red impone respecto a las posibilidades de que intervenciones de diferente naturaleza puedan o deban ocupar diferentes posiciones.

4.3.3.1. Dinámica de intervenciones en Twitter



The screenshot shows a Twitter post by user **Ciro Gómez Leyva** (@CiroGomezL). The tweet text is: "#Ahora Javier Duarte manda otra carta a Imagen Noticias facebook.com/CiroGomezLeyva". It has 5 retweets and 5 likes. Below the tweet are seven replies, labeled A through G. Reply A: "Porque le dan voz a un indiciado? Ha sido una desgracia para el estado y le siguen dando espacio... lamentable". Reply B: "Más allá de informar enaltecen el descaro de Javier durante al leer las cartas de ese nefasto no lo entiendo ciro...!!!". Reply C: "Como puedes seguir leyendo las mentiras del ratero de Duarte". Reply D: "Ni como tratar de lavarse las manos, se pone a juzgar lo que no hizo en su mandato, ahora es blanca Paloma, trata que lo juzguen inimputable". Reply E: "No creo que sea letra del raterazo de @Javier_Duarte ..". Reply F: "Un juez debe decidir si Yunez es delincuente o no, igual a Duarte, pero el hecho de que Yunez sea corrupto, no le quita lo corrupto a Duarte". Reply G: "Parece un problema personal entre estos dos y que se ha tornado mayúsculo por los medios".

Ejemplo 4.12

En el ejemplo (4.12) se puede apreciar una intervención iniciativa integrada por un enlace de hipertexto marcado en la normatividad de la red con signo de #, acompañado de un texto simple y finalizando con un enlace más de hipertexto a una página de Facebook. También se puede observar que la intervención ha recibido como intervenciones reactivas diez comentarios, cinco *retuits* y cinco emoticones reactivos “me gusta”. Tanto los *retuits* como los emoticones reactivos son intervenciones únicamente reactivas ya que no permiten que ni el emisor original, ni ninguno más de los interlocutores pueda reaccionar a ellas de manera

directa. Es importante aclarar que, si bien ninguna de estas dos intervenciones permite continuar con intervenciones dependientes de ellas, el retuit abre la posibilidad de iniciar una nueva interacción en un discurso distinto tomándola como intervención inicial (ver apartado 5.3).

Por otro lado, todos los comentarios realizados a la intervención inicial son potencialmente intervenciones reactivo-iniciativas ya que el emisor, o cualquier otro usuario de la red, pueden responder directamente a cualquiera de estos mensajes. Además, la red permite que cualquier usuario reaccione a cualquiera de las reacciones previas realizadas por otros usuarios. En el ejemplo se muestra que el usuario G reacciona a la intervención inmediata anterior del usuario D y no del mensaje original. Esta estructura genera un modelo de interacción como el que se muestra en la Tabla 4.1.

En resumen, en Twitter, los tipos de intervenciones se organizan de acuerdo a sus posibilidades interactivas de la siguiente forma: como intervención iniciativa, las intervenciones pueden estar construidas por medio de texto e imagen o por video acompañadas o no de texto. Como intervenciones reactivo/iniciativas, pueden aparecer intervenciones textuales, de imagen acompañada de texto, video acompañado de texto y el retuit que, aunque en primera instancia cierra la interacción, permite iniciar un nuevo discurso con este retuit como base. Finalmente, las intervenciones reactivas pueden ser todas las anteriores, además del emoticón reactivo que, además, imposibilita la presencia de intervenciones dependientes de esta.

La siguiente tabla sintetiza las posibilidades de acción y reacción de las intervenciones en Twitter, donde cabe recordar que la diferencia entre una intervención reactiva y una reactivo-iniciativa depende de la respuesta del interlocutor, ya que, a excepción de los emoticones

reactivos, toda intervención reactiva es potencialmente reactivo-iniciativa si se genera una reacción por parte del interlocutor.

Tabla 4.1 *Clasificación de tipos de intervenciones in Twitter*

Intervenciones iniciativas	Intervenciones reactivo/iniciativas	Intervenciones reactivas
Intervención textual. Puede incluir enlaces de hipertexto.	Intervención textual. Puede incluir enlaces de hipertexto.	Intervención textual. Puede incluir enlaces de hipertexto.
Imagen acompañada o no de descriptor textual.	Imagen. Acompañada o no de descriptor textual.	Intervención en imagen. Acompañada de descriptor textual.
Video acompañado o no de descriptor textual.	Video. Acompañada o no de descriptor textual.	Intervención en video. Acompañada o no de descriptor textual.
	Retuit.	Retuit.
		Emotición reactivo “me gusta”.

4.3.3.2 Dinámica de intervenciones en Instagram

En Instagram, únicamente existen dos tipos de intervenciones posibles como intervención iniciativa: la imagen acompañada o no de un breve descriptor textual que puede incluir hipertextos, y el de video o secuencia de videos breves igualmente acompañada o no de un descriptor textual.

Es posible reaccionar a estas intervenciones iniciativas mediante dos tipos de intervenciones reactivo/iniciativas: el comentario lingüístico o el reenvío de publicación dentro de la red o en otros sistemas de comunicación como WhatsApp o el servicio de mensajería de Facebook, de manera similar al retuit de Twitter, pero a través de distintos medios de comunicación

digital. Finalmente, es posible reaccionar con una unidad exclusivamente reactiva que es el emoticón reactivo “me gusta”; dicha intervención cierra la conversación y no es posible emitir una nueva intervención dependiente de esta unidad. En el apartado 5.1.4 se abordará más detalladamente el funcionamiento de este tipo de intervención.

Tabla 4.2 *Clasificación de tipos de reacciones asincrónicas en Instagram*

Intervención iniciativa	Intervención reactivo/iniciativa	Intervención reactiva
Imagen acompañada de texto descriptivo.	Intervención textual	Intervención textual
Video o secuencias de videos acompañadas de texto descriptivo.	Reenvío de publicación.	Reenvío de publicación.
		Emoticón reactivo “me gusta”.

Una unidad que se distingue de las anteriores es el video en vivo (Tabla 4.3) ya que, si bien una de las características de la interacción a través de redes sociales es que, en general, se trata de una comunicación asincrónica, la transmisión de video en vivo permite la comunicación de manera sincrónica. El video en vivo permite que el emisor inicie una interacción y los interlocutores puedan reaccionar a éste por medio de intervenciones reactivo/iniciativas textuales y por medio de intervenciones reactivas con el emoticón reactivo. El video permanece disponible por las siguientes 24 horas y es posible reaccionar de manera asincrónica con intervenciones textuales, pero como intervenciones reactivas que no permiten la interacción posterior.

Tabla 4.3 *Tipos de intervenciones sincrónicas en Instagram*

Intervención iniciativa	Intervención reactivo/iniciativa	Intervención reactiva
Video en vivo	Intervención textual. Durante la transmisión	Emotición reactivo “me gusta”
		Intervención textual. Posterior a la transmisión durante 24 horas (respuesta asincrónica)

En el ejemplo que se muestra a continuación, la interacción comienza con una intervención iniciativa integrada por una imagen junto con un hipertexto. Esta intervención genera 43 intervenciones reactivas en forma de emoticones reactivos y dos comentarios textuales con potencial de convertirse en intervenciones reactivo/iniciativas. El primer comentario no recibe una respuesta por parte del emisor original, en cambio, el segundo sí genera una reacción del emisor.



Ejemplo 4.13

4.3.3.3 Dinámica de intervenciones en Facebook

En el caso de Facebook, dentro de la modalidad asincrónica, existen los siguientes tipos de intervención disponibles como interacción iniciativa: a) intervenciones textuales; b) imágenes acompañadas o no de texto; o c) videos acompañados o no de texto.

En Facebook, las intervenciones textuales pueden ir acompañadas de plantillas que expresan una emoción, un dato personal, una actividad, la ubicación geográfica del usuario o una imagen precargada llamada *sticker*. Es interesante mencionar que la información comunicada a través del *sticker* puede integrarse como un acto o como un subacto dependiendo de su contenido;



Figura 4.2: Posibilidades intervención iniciativa en Facebook

Si bien es posible iniciar una interacción únicamente con un video o una imagen, es común conformar una intervención mixta que incluya información lingüística y no lingüística. La relación entre cada una de estas informaciones depende del contexto de cada interacción, ya que pueden configurarse al interior de la intervención como actos o subactos dependiendo de sus características. Cabe mencionar que en esta red es posible agrupar videos e imágenes en la misma intervención generando intervenciones mixtas, pero con contenido visual únicamente.

Con las intervenciones reactivo/iniciativas es posible interactuar casi con las mismas posibilidades que en las intervenciones iniciativas a través de: a) intervenciones textuales, b) imágenes o c) videos y la combinación de texto con las otras dos. Otra posibilidad de interacción es d) compartir la publicación acompañada o no de un texto adicional. Dicha acción de compartir puede realizarse como mensaje privado a otro usuario, reproducirla para iniciar una nueva interacción en el perfil del emisor, o incluso compartirla en un grupo o evento específico con lo que potencialmente se inicia un discurso nuevo con esta intervención como base.

En resumen, a nivel asincrónico Facebook permite como intervenciones reactivas: a) intervenciones textuales, b) imágenes, c) videos, d) reenvíos de publicaciones, y e) emoticones reactivos.

Tabla 4.4 *Tipos de intervenciones asincrónicas en Facebook*

Intervenciones iniciativas	Intervenciones reactivo/iniciativas	Intervenciones reactivas
Intervención textual. Puede incluir enlaces de hipertexto.	Intervención textual. Puede incluir enlaces de hipertexto.	Intervención textual. Puede incluir enlaces de hipertexto.
Imagen acompañada o no de descriptor textual.	Intervención en imagen. Acompañada de descriptor textual.	Intervención en imagen. Acompañada de descriptor textual.
Video acompañado o no de descriptor textual.	Video. Acompañada o no de descriptor textual.	Video. Acompañada o no de descriptor textual.
	Reenvío de publicación en Facebook por servicio de mensajería.	Reenvío de publicación en Facebook por servicio de mensajería.
		Emoticones reactivos (me gusta, me encanta, me

		entristece, me sorprende y me molesta)
--	--	--

Al igual que Instagram, Facebook cuenta transmisiones de video en vivo que permiten la interacción sincrónica. Durante la transmisión es posible emitir intervenciones reactivo/iniciativas en forma de intervenciones textuales e intervenciones reactiva a través del emoticón reactivo me gusta y sus variantes de expresión.

Tabla 4.5 *Tipos de intervenciones sincrónicas en Facebook*

Intervenciones iniciativas	Intervenciones reactivo/iniciativas	Intervenciones reactivas
Video en vivo	Intervención textual. Durante la transmisión	Emoticones reactivos (me gusta, me encanta, me entristece, me sorprende y me molesta)

En el ejemplo (5.14), se muestra una primera intervención iniciativa construida con texto acompañado de una serie de emoticones. Esta intervención recibe 10 intervenciones reactivas en forma de emoticones reactivos: seis “me divierte”, tres “me gusta” y un “me asombra”. La primera intervención genera tres intervenciones reactivo/iniciativas directas, de las cuales se desprenden cinco intervenciones reactivo/iniciativas de la primera y una más para las otras dos.



Ejemplo 4.14

4.3.4 Resumen de tipos de intervenciones en diferentes RSV

Después de analizar las posibilidades interactivas en estas tres RSV es posible afirmar que la unidad texto es la más común en todas ellas, ya que además de aparecer, salvo en Instagram, en todas las posiciones posibles, es capaz de generar intervenciones mixtas con la gran mayoría de las unidades visuales. En cambio, las unidades visuales como la imagen o el video, rara vez aparecen solas y, aunque en Facebook pueden agruparse videos e imágenes en una sola intervención, sus posibilidades de combinación son menores.

En resumen, la unidad intervención propuesta en el modelo Val.Es.Co resulta mucho más compleja en el contexto de la interacción en RSV, tanto por el tipo de contenido que puede componerla (imagen, texto, emoticón, etc), como por las variadas posibilidades disponibles de tipos de unidades (acto, subacto, intervención); pero, según el análisis aquí propuesto, las intervenciones en RSV son complejas, principalmente, por las muy elevadas posibilidades que se generan al cruzarse los parámetros: el tipo de contenido y el tipo de unidad, ya que

en última instancia, cualquier tipo de contenido puede constituir cualquier tipo de unidad e incluso, la combinación de varios tipos de contenido pueden constituir una unidad cualquiera; así, por ejemplo, texto más emoticón pueden ser un subacto, o un acto, o una intervención según requiera el emisor.

Además de la complejidad de las intervenciones y sus subunidades en RSV, se ha expuesto que probablemente el mayor elemento de complejidad en la interacción en RSV en lo que atañe a las unidades analizadas resulta de cruzar los parámetros de tipo de intervención (ya complejas de por sí) y sus posibilidades de aparición en diferentes posiciones y el cruce de estos dos parámetros se considera aquí relevante, además de por capturar la complejidad de estas interacciones, como un elemento útil para comparar diferentes redes sociales virtuales.

Me parece que este aspecto es uno de los que principalmente muestra la complejidad presente en estas interacciones ya que las posibilidades de variación en las realizaciones de la interacción son potencialmente mucho más altas que en la conversación oral cara a cara.

4.4 Turnos digitales

Para la gran mayoría de los sistemas de análisis conversacional, la unidad turno es la unidad máxima a nivel monológico, pero es necesario recordar que en el modelo propuesto por el grupo Val.Es.Co., la intervención y el turno son unidades de dimensiones distintas. La intervención es una unidad meramente estructural, pero el turno pertenece a la dimensión social de la comunicación. Por esta razón el elemento diferenciador entre las dos unidades no es un factor estructural, sino un elemento interactivo.

El concepto clave en la propuesta de Val.Es.Co. para diferenciar entre turnos e intervenciones es el reconocimiento por parte de los interlocutores y, por lo tanto, la posibilidad de desarrollar comunicativamente la interacción. En el contexto de la interacción en redes sociales, este proceso de reconocimiento mantiene los criterios generales de reconocimiento propuestos por los lingüistas valencianos para el análisis de las conversaciones coloquiales, pero difiere en las realizaciones materiales por medio de las cuales el analista puede cerciorarse de que, efectivamente, una intervención ha sido reconocida por el interlocutor y se ha convertido en un turno.

Es útil recordar que el modelo Val.Es.Co. permite diferenciar entre las unidades intervención y turno *a priori* y *a posteriori* ya que, si bien sólo la respuesta a una intervención por parte del interlocutor logra identificar que esa intervención es, además, un turno, hay pistas en la primera parte del intercambio que pueden indicar la presencia del turno. Qué elementos sirven como claves para señalar que una intervención es, además, un turno, son parcialmente diferentes cuando se describe a la conversación y a la interacción que aquí se analiza. Estas diferencias derivan, directamente, de algunos de los rasgos distintivos entre los dos tipos de interacciones mencionados en el capítulo 1 y se observan en los siguientes subapartados.

4.4.1. Canal visual y marcas gráficas

La principal diferencia que se encuentra, a este respecto, entre la interacción conversacional y la interacción en RSV es que la preferencia por la escritura y, en general, la preponderancia del canal visual hace que varios de los criterios basados en características fonéticas no sean relevantes en las interacciones en redes sociales. Marcas como la pausas, silencios, tonemas descendentes o suspendidos y alargamientos vocálicos que en la conversación sirven como

marcas de posibles cambios de turno, se vuelven improcedentes en este contexto, aunque, presumiblemente, la información que se transmite mediante estos fenómenos fonéticos debe de ser comunicada por algún otro medio y no simplemente anularse.

Una propuesta de sustitución de la información fonética es lo que Daniel Cassany (2015) llama escritura ideofonemática. En dicho texto, se describe un nuevo tipo de ortografía presente en Internet que se caracteriza principalmente por, entre otros fenómenos, la repetición de vocales e incluso sílabas para marcar alargamientos (oyeeeeee, holaaaaa), el uso de mayúsculas continuadas para marcar un grito o una subida de tono o volumen (Dije que NO vas a salir) o la inclusión de emoticones para matizar la expresividad del hablante. Las características propuestas por Cassany de la escritura en contextos digitales me llevan a pensar que funcionan como elementos coloquializadores de la lengua, pero no muestran al analista pautas para indicar con base en ellos que se está dando el reconocimiento a la intervención necesaria para tomarla en cuenta como turno.

A diferencia de las representaciones visuales de elementos fonéticos, son los mecanismos sintácticos y pragmáticos los que principalmente permiten identificar al investigador que una intervención ha sido aceptada como turno. Segundas partes de pares adyacentes, marcadores de aceptación, reformulaciones, repeticiones léxicas y las referencias pronominales o elipsis que llevan a información en la intervención previa son mecanismos usados por el investigador para el reconocimiento de turnos en este campo al igual que en las conversaciones coloquiales.

4.4.2. Sincronicidad y asincronicidad: el tiempo y los silencios

Otro elemento que interviene en el análisis y posibilidad de caracterizar una intervención como turno en las RSV, y que resulta diferenciador entre esta interacción y las conversaciones coloquiales orales, es el factor tiempo, es decir, la asincronicidad de la interacción.

En las interacciones orales cara a cara, o incluso no cara a cara como las telefónicas, la ausencia de una respuesta a una intervención en un tiempo breve de incluso menos de un minuto, es interpretada como un silencio significativo que afectaría el desarrollo de la interacción al indicar probablemente una falta de cooperación por parte del interlocutor.

Debido al carácter asincrónico de las interacciones en CMC, y frente a lo que ocurre en la conversación, los silencios -entendidos como ausencia de respuesta esperada (Gallardo Pauls, 1993) aunque sean prolongados en el tiempo, no significan necesariamente que la intervención no haya sido reconocida como turno, ya que podría significar, por un lado, que el usuario no ha visto el mensaje todavía o, por otro, que será reconocido como turno más tarde.

La primera de estas posibilidades -que una intervención no sea reconocida como turno porque no es, de hecho, recibida físicamente- tiene que ver con un fenómeno interesante en ciertos tipos de interacción en RVS. En la conversación cara a cara, suele tenerse certeza sobre si el interlocutor ha recibido físicamente el mensaje -lo ha oído-, por lo que un silencio, cuando no hay duda de que el mensaje se ha recibido, se vuelve significativo. Algunos sistemas de comunicación mediada por computadora como los servicios de mensajería instantánea (WhatsApp, Facebook Messenger) intentan mitigar la incertidumbre producida por la falta

de confirmación de si el interlocutor ha o no recibido el mensaje por medio de notificaciones al emisor cuando su mensaje ha sido visto, o en el caso de las redes sociales, cuando el receptor ha respondido al mensaje. Estas estrategias permiten al emisor comprobar si su intervención ha sido recibida por los interlocutores potenciales.

Surge entonces la siguiente pregunta: ¿estas respuestas automáticas generadas por el sistema son suficientes, a consideración de los participantes en la interacción, como validaciones de que su intervención ha sido aceptada y, por lo tanto, elevada a categoría de turno? Mi respuesta a esta pregunta es que no: a pesar de que estas respuestas automáticas muestran que la intervención fue recibida por el interlocutor, no sirven para validarlas como turnos y no satisfacen, como se verá en 5.1.3, la expectativa de un turno reactivo a ese primer turno. En definitiva, los participantes no solo necesitan -por la asincronía de la interacción- una confirmación automática de que físicamente se recibió el mensaje, sino que, en el acuerdo implícito que rige esta interacción, también precisan una confirmación intencional y voluntaria del otro para que se considere que su intervención tuvo el efecto pretendido de convertirse en turno.

La segunda de las posibilidades mencionadas arriba -que la intervención no haya sido reconocida como turno inmediatamente, pero lo pueda ser más tarde- tiene también que ver directamente con el concepto de sincronía/asincronía. Un rasgo característico de las RSV es la persistencia de los mensajes: los mensajes permanecen accesibles para los usuarios -potenciales participantes en la interacción- y estos pueden retomarlos en cualquier momento. No hay, por tanto, un plazo de tiempo breve en el que deba un participante validar una intervención como turno. Esto hace que, en la mayoría de los sistemas de interacción CMC, potencialmente toda intervención se pueda convertir en turno en cualquier momento. A

diferencia de lo que sucede en la conversación cara a cara, donde la validación de una intervención suele aparecer en menos de un segundo (aproximadamente en 200 milisegundos (Levinson, 2013), en las interacciones en CMC, incluidas las llevadas a cabo en RSV, una intervención puede ser recuperada después de un lapso de tiempo considerable (días, meses o incluso años) y validada como turno y de alguna forma reactivando una interacción aparentemente no exitosa. Durante este tiempo, el silencio generado -de nuevo, entendido como ausencia de respuesta- no es interpretado como un silencio significativo.

Para cerrar este apartado sobre la unidad denominada turno se puede afirmar que esta funciona de manera similar a la conversación oral en la interacción en RSV debido a que el elemento diferenciador entre intervenciones y turnos, es decir, la aceptación y posterior reacción del interlocutor se presenta en ambos contextos comunicativos. Sin embargo, la validación debe distinguirse de los medios que estos sistemas ponen en marcha para señalar la recepción del mensaje, paso previo imprescindible para poder interpretar un silencio como significativo.

Por otro lado, las variadas posibilidades de tipos de intervenciones en las RSV permiten que la reacción que convierte una intervención en un turno se dé de diversas maneras y esto condicione la continuación de la interacción; por ejemplo, si únicamente se responde a una intervención con un emoticón reactivo, se genera interacción, pero posiblemente con esto la misma se dé por terminada. Este tipo de relaciones entre turnos son el punto de inflexión entre las unidades monológicas y las dialógicas y, en esta tesis, marcan el paso al análisis de las unidades dialógicas en el próximo capítulo.

4.5 Conclusión

En este capítulo se desarrolló la propuesta de unidades monológicas en RSV tomando como base el modelo Val.Es.Co. para el análisis de la conversación coloquial. Se encontró que las unidades diseñadas para el análisis conversacional son, en general, funcionales para el análisis de las interacciones en RSV: es posible identificar todas las unidades, pero en todos los casos, debido a algunas de las diferencias entre los dos tipos de interacción, las diferentes unidades requieren de reinterpretaciones o precisiones para su correcta aplicación al estudio de las redes sociales virtuales.

Tanto el acto como el subacto son unidades informativas que resultan pertinentes aun si, en la conversación, un componente relevante para su identificación era la prosodia; como se observó en este capítulo, debido a las características propias de la interacción en RSV, el peso de la identificación recae más en aspectos visuales y semánticos y es aplicable a unidades no solo lingüísticas.

Por otro lado, una gran cantidad de las distinciones que se notan entre la conversación oral y estas interacciones se dan en el nivel de la intervención y del turno. En primera instancia, la intervención es una unidad sumamente compleja en las RSV debido a las muy diversas posibilidades de producción disponible (texto, imagen, video, etc), así como también las múltiples posibilidades combinatorias entre todas ellas en intervenciones mixtas y las restricciones respecto al tipo de intervención que puede aparecer en diferentes posiciones en las diversas redes sociales.

Por su parte, el turno es la unidad que se encuentra en la frontera entre lo monológico y lo dialógico al depender de factores sociales como la validación por parte del interlocutor para

constituirse como turno. En las RSV, el turno presenta algunas características distintivas en tanto a los criterios que utilizan los usuarios para validar intervenciones y convertirlas en turnos; de igual forma, el turno se convierte en una unidad muy compleja gracias al carácter asincrónico de las intervenciones, permitiendo que hipotéticamente, cada intervención realizada en una interacción, sin importar la antigüedad de esta, puede constituirse como turno en cualquier momento. Son precisamente las características definitorias del turno las que, en cierta forma, determinan lo que pasa una vez que la interacción dialogal se da. Este fenómeno se aborda en el análisis de las unidades dialogales en el siguiente capítulo.

5. Las unidades dialógicas en la interacción en redes sociales

Uno de los elementos principales, si no el más importante, dentro del concepto de conversación es la característica de ser un discurso realizado de forma cooperativa entre, por lo menos, dos participantes (Briz, 2014). Se trata de una actividad por definición interactiva y, por consiguiente, cooperativa.

Esta cooperación es particularmente notoria en tanto dos conceptos: posición y secuencia (Clift 2016). "Dependiendo de la corriente semántica desde la que se analiza, se considera que diversos procedes contribuyen en la construcción del significado de un enunciado, pero los estudios de la interacción y particularmente el análisis conversacional ha servido para señalar que en ocasiones el significado de un enunciado puede derivarse de la interacción misma. (Clift, 2016, pág. 6) comparte el ejemplo de la palabra inglés *Thank you* y su aparente equivalente francés *merci*, y comenta que en algunos contextos, como puede ser respuesta a recibir un regalo, ambas palabras funcionan de manera equivalente, en cambio, en otro contexto, como responder al ofrecimiento de una bebida, las dos palabras presentar significaciones distintas, ya que en inglés *thank you* puede ser interpretado como la aceptación de la oferta y en francés, *merci* se suele interpretar como un rechazo de la oferta, por lo que se puede deducir que el significado del enunciado es dependiente de la intervención previa al mismo. Este ejemplo nos lleva a plantear dos ideas fundamentales para el análisis conversacional, por un lado, la importancia de la secuenciación de enunciados, y por lo tanto de la acción-reacción presente en el diálogo y su relevancia para la determinación de la interpretación de una intervención, independientemente de cuál sea la intencionalidad del emisor y, por otro lado, la relevancia del concepto denominado posicionamiento, que

postula que: la ubicación de un turno en una secuencia es tan importante como la misma composición del mismo para establecer cómo será interpretado la intervención.(Clift 2016, pág. 16)¹⁴

Por razones como esta, en esta tesis se decidió dividir la delimitación de las unidades presentes en las interacciones en RSV en dos capítulos: el capítulo anterior, capítulo 4, en donde se abordaron las unidades monológicas y el presente capítulo en donde se abordarán las unidades dialógicas.

El modelo propuesto por Val.Es.Co. cuenta con cuatro unidades dialógicas, las cuales son retomadas en esta investigación, pero reinterpretadas debido a las características propias de las interacciones en RSV. Las primeras dos unidades son el *intercambio* y la *alternancia de turnos*, que serán atendidos en la sección 5.1. Posteriormente, en el apartado 5.2, se abordará la unidad denominada *diálogo*, para finalizar en el apartado 5.3 con la unidad mayor del sistema, denominada *discurso*.

Una de las constantes a lo largo de esta investigación ha sido poner a prueba, en el análisis, en qué sentido o hasta qué punto se sostiene la idea intuitiva de que las interacciones en RSV son más complejas que las que se llevan a cabo cara a cara por medio de la conversación. En el capítulo 4 se determinó que las unidades monológicas son más complejas gracias a la cualidad de materializarse de formas mucho más diversas que en la conversación oral; no obstante, a pesar de esta complejidad, se observó que las unidades propuestas por el modelo Val.Es.Co., añadiendo las particularidades derivadas de esta mayor variedad de producción de unidades visuales, sí permiten describir los procesos llevados a cabo en este nuevo campo

¹⁴ Traducción propia.

de interacción. En el caso de las unidades dialógicas, vale la pena también cuestionarse lo siguiente: ¿son las unidades dialógicas en RSV más complejas, en algún sentido, que en la conversación cara a cara?; si la respuesta es positiva, ¿son las mismas características las que hacen más complejas a las unidades dialógicas que a las unidades monológicas o se trata de rasgos distintos en este nivel?; y, en el modelo de análisis empleado en esta tesis, ¿son las unidades dialógicas del modelo Val.Es.Co. suficientes para dar cuenta de la interacción en RSV o es necesario reinterpretarlas o incluso proponer nuevas unidades para describir lo que sucede en esta interacción? En el presente capítulo se intentará responder a estas preguntas.

5.1 Intercambios y alternancias

Es importante recordar que, a diferencia de las distintas propuestas de análisis conversacional, la propuesta del grupo Val.Es.Co. distingue entre el intercambio y la alternancia de turnos, por lo que conviene recordar brevemente cuál es su interpretación de estos conceptos. Los intercambios se integran por, por lo menos, dos intervenciones, una iniciativa y una reactiva, aunque comúnmente pueden incluir una serie de intervenciones reactivo/iniciativas, o incluso, una sola intervención iniciativa que genera múltiples reacciones reactivas como se ilustra en el ejemplo (5.1).

Ii 1B1: ¿QUE cuándo iréis al pueblo por fin?

Ir-i 2A1: ¿al pueblo? ((a ver)) mañana/ sábado/// pero ¿cómo quíés decir↓ de vaca [ciones↑?]

Ir C1: [[[¡ayy!]])]§

Ir-i 3B2: § sí↓ de vacaciones

Ir 4A2: en agosto

(Briz y Grupo Val.Es.Co., 2002, 224, líneas, 1-6)¹⁵

Ejemplo 5.1

El intercambio se entiende como una unidad de orden estructural interno que implica un cambio de emisor. En cambio, la alternancia se trata de una unidad de orden social externo, y se diferencia del intercambio debido a que necesita la aceptación por parte del interlocutor para validarse como alternancia; es temporalmente lineal y es la encargada de la progresión conversacional.

En principio, los conceptos de intercambio y alternancia son directamente extrapolables al contexto digital dado que también en estas interacciones encontramos estas unidades dialogales, que son colaborativas, implican acción y reacción y son el elemento constituyente de las unidades superiores. Sin embargo, de nueva cuenta, las particularidades de esta interacción y las diferencias entre los intercambios y alternancias de la interacción conversacional cara a cara y los de la interacción en RSV se presentan al momento de la realización. Este apartado analiza estas diferencias.

5.1.1. Composición de los intercambios y alternancias en RSV

Una de las características más evidentes, que se deriva lógicamente de la descripción de los tipos de intervenciones desarrollada en el capítulo 4, es la posibilidad de componer intercambios con diferentes tipos de intervenciones (lingüística, imagen, emoticono, etc.). La

¹⁵ Ejemplo tomado de (Grupo Val.Es.Co, 2014, pág. 26)

variedad de tipos de intervenciones que estas interacciones permiten cristaliza potencialmente en un gran número posible de combinaciones entre ellas en el nivel dialogal. La pregunta que surge, por tanto, es si todas las combinaciones entre diferentes tipos de intervenciones formando un intercambio son posibles en RSV y, en caso de que haya limitaciones, cuáles son estas y de qué dependen.

En general, en las interacciones en RSV, al igual de como sucede en la conversación cara a cara, es posible iniciar intercambios con la mayoría de los tipos de intervenciones y, a su vez, responder a cualquiera de esos tipos de intervenciones, de igual forma, con la mayoría de las opciones. Esta libertad general en la posibilidad combinatoria de los diversos tipos de intervenciones redundante, de nuevo, en la gran variedad de presentaciones que, en la práctica, puede mostrar la unidad mínima dialogal en este tipo de interacciones.



Ejemplo 5.2

En el ejemplo (5.2), obtenido de Facebook se observa como A comparte una intervención del autor identificado como El guarromántico sin acompañarlo de ningún texto. Esta

intervención genera dos reacciones, una textual producida por B y una imagen por parte de C. Además, la intervención iniciativa de A genera 8 emoticones reactivos de “me divierte” como intervenciones reactivas.

Existen, no obstante, casos específicos en donde el sistema limita estas posibilidades. Uno de estos casos es el de la RSV Instagram en donde la intervención imagen únicamente se puede utilizar en posición inicial absoluta y no es posible utilizarla en ninguna intervención reactiva, por lo que se deriva que existe un patrón fijo que limita la posición en el intercambio que pueden utilizar algunos tipos de intervenciones. Esta limitante es particular de una RSV y nos muestra, por tanto, que observar las posibilidades de conformación de los intercambios y alternancias en diferentes redes sociales constituye uno de los rasgos que caracteriza a las posibles interacciones en unas redes frente a otras.

Las unidades de intercambio y alternancia, en resumen, son en principio unidades útiles para el análisis estructural de la interacción en redes sociales virtuales en el sentido de que la interacción se sustenta, siempre, en una unidad dialogal mínima, formada -al menos- por dos intervenciones que guardan entre sí una relación. Las RSV se caracterizan, en términos generales, por la gran flexibilidad de su composición en cuanto al tipo de intervenciones que las componen aunque resulta interesante considerar este aspecto como un rasgo que distingue las interacciones en diferentes RSV, dado que las particularidades y limitaciones de la relación que pueden establecer diversos tipos de intervenciones es regulada por conjuntos de reglas particulares a cada RSV y tienden a convertirse en rasgos distintivos y señalables de las RSV.

5.1.2 Alternancias paralelas consecuencia de intervenciones *outlouds*

Otra de las particularidades que, a nivel de la alternancia y el intercambio, muestran las interacciones en RSV tiene que ver con el fenómeno de *outloud* que se presentó en el apartado 3.2.3.1. Como se explicó, es muy frecuente en las interacciones en RSV la emisión de intervenciones que no van dirigidas a un destinatario específico, frente a lo que suele ocurrir en la conversación cara a cara. Hay que recordar que el término *outloud*, retomado de Levinson (1987), se presenta en interacciones en donde emisor no selecciona a un receptor particular y lanza su intervención en espera de que se genere una reacción por parte de un receptor cualquiera.

Pues bien, en las interacciones en RSV, este tipo de intervenciones emitidas sin un destinatario seleccionado potencialmente pueden generar, y con mucha frecuencia generan, múltiples respuestas por autoselección de los receptores. El capítulo dedicado a los participantes en esta interacción ya puso de relieve que, en general, el número de potenciales interlocutores es muy grande en la interacción en RSV y no hay limitación para que muchos de ellos se autoseleccionen después de una intervención tipo *outloud*. Estas respuestas automáticamente validan la intervención inicial (de tipo *outloud*) como turno, conformando así una alternancia. No obstante, es común que muy pocas de estas intervenciones reactivas, por autoselección, sean validadas como turnos por una respuesta del emisor original.



Ejemplo 5.3

En (5.3) se ilustra cómo la intervención inicial, ubicada a la izquierda, no marca de ninguna forma a un interlocutor, por lo que las intervenciones reactivas son resultado de esta intervención iniciativa en forma de *outloud* a la cual reaccionan de manera directa. Cada par formado por la intervención / turno iniciativo y una de las respuestas constituye, en este análisis, una alternancia y, a la vez, un intercambio.

Es frecuente encontrar en RSV, por tanto, una estructura particular en el nivel mínimo dialogal en el que diversos intercambios se generan paralelamente teniendo en común todos ellos el turno iniciativo.

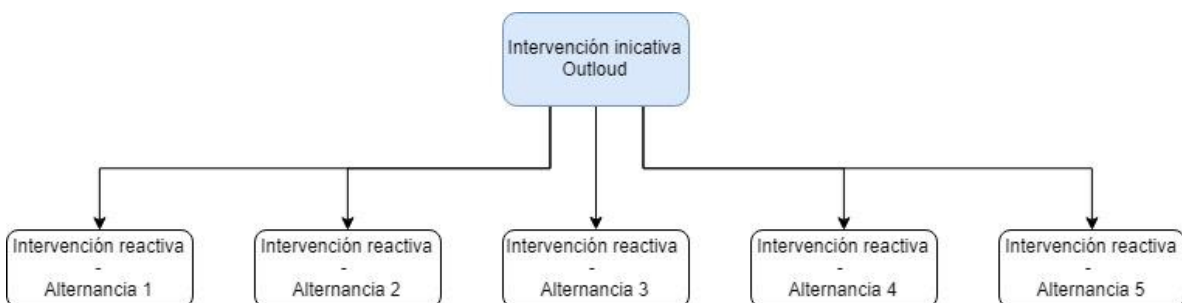


Figura 5.1: Esquema de alternancias outloud

Como ocurría en otros elementos en la interacción en RSV, la multiplicación de alternancias e intercambios, que en la interacción cara a cara nos remite a la dimensión temporal (se realiza un intercambio, y a continuación otro, y a continuación otro, etc.), no remite aquí a la dimensión temporal -o no necesariamente- sino más bien a la espacial: en la página de la RS, el espacio virtual físico donde visualmente se plasman las interacciones, coexisten diversos intercambios.

Nótese también que el emisor original no vuelve a participar en la interacción y no valida como turnos a ninguna de las intervenciones reactivas. A reserva de datos cuantitativos que confirmen este extremo, parece plausible señalar también como una particularidad de estos intercambios iniciados por un turno *outloud* el que la segunda intervención no sea, típicamente, validada por el primer emisor sino, eventualmente, por otros participantes.

5.1.3 Intercambios en RSV y la relación entre turnos

Las unidades de intercambio y alternancia, como unidades mínimas dialogales en el modelo Val.es.co, emparentan claramente con el concepto de par adyacente empleado en los trabajos clásicos de análisis conversacional. (Sacks, Schegloff, & Jefferson, 1974, págs. 716-717) Este concepto recoge la idea de que algunos tipos de intervenciones iniciativas requieren tipos de intervenciones específicas como reacción. El par de una intervención iniciativa y la intervención reactiva correspondiente esperada conforma un par adyacente. Así, una pregunta requiere de una respuesta como reacción y ambas forman juntas un par adyacente; de forma similar, una invitación requerirá de una aceptación o de un rechazo y formará con esta respuesta un par adyacente.

El adjetivo “adyacente” puede llevar a confusión: idealmente en este intercambio prototípico las intervenciones aparecen en posiciones contiguas, de forma que la primera y la segunda parte del par se produjeran una inmediatamente después de la otra, pero en la práctica no es necesario que sean realmente adyacentes para que los reconozcamos como un par adyacente. La contigüidad no es necesaria porque lo que está estableciendo una relación entre la primera y la segunda intervención no es su cercanía física, sino una relación discursiva de dependencia que los analistas de la conversación han llamado *pertinencia condicional*. (Sperber & Wilson, 1986)

La *pertinencia condicional* se refiere a la relación de dependencia que existe entre los actos que se realizan en intervenciones distintas y se define generalmente en términos de expectativa de una respuesta (Gallardo Pauls, 1998, pág. 19). Esta expectativa funge como una suerte de contrato conversacional que, o se sigue, o se rompe notoriamente de forma que esta ruptura tiene consecuencias en la conversación. De este modo, no dar respuesta a una pregunta tiene consecuencias en la interacción cara a cara: puede dar lugar a un relanzamiento, a un reproche por la falta de respuesta, a la interpretación del silencio como significativo, etc.

Es en este punto donde emerge una diferencia notable entre las interacciones cara a cara, como la conversación, y las interacciones en RSV. Considero necesario aquí redefinir la relación entre intervenciones que forman una unidad dialógica (alternancia o intercambio) en redes sociales para dar cuenta de que la expectativa de una respuesta ante un turno iniciativo no es del mismo tipo (o del mismo grado) que la que se halla en la conversación.

Es, así, necesario capturar la realidad de que, en las RSV, el contrato o acuerdo implícito que se establece entre el emisor y sus receptores potenciales es distinto al que se lleva a cabo en

la conversación cara a cara: no hay, en general, una exigencia de que aparezca un turno reactivo a uno iniciativo (o iniciativo-reactivo), aunque determinado turno iniciativo sigue *convocando* determinados tipos de actos reactivos.

Mi propuesta para dar cuenta de esta diferencia entre la interacción en RSV y la conversación consiste en afirmar que, con frecuencia, en las RSV, las intervenciones reactivas constituyen intervenciones convocadas por el turno anterior, pero no requeridas (Reig & Elizondo, 2018). Con *convocadas* me refiero a que son intervenciones admitidas en el intercambio –es decir que no suponen, una intromisión en la interacción-, posibilitadas por el sistema, que funcionan como respuesta a un turno anterior -lo validan y, además, realizan un acto que es pertinente para el acto que realizaba el turno iniciativo correspondiente- y, sobre todo, que el interlocutor -emisor del turno iniciativo- sabe que pueden recibirse pero que pueden también no aparecer. La clave, por tanto, para justificar que se hable de “intervenciones convocadas” y no esperadas o exigidas es el hecho de que, por las características del medio, en la interacción en redes sociales esta segunda parte del par adyacente no es esperada en el mismo grado o en la misma manera que en las interacciones cara a cara: su ausencia no tienen las consecuencias en el intercambio, y potencialmente en la relación entre los participantes, que tendría la ausencia de respuesta verbal en la conversación. En términos psicológicos, no negamos que un usuario de las redes espere que se dé respuesta a sus intervenciones y que la ausencia de respuestas pueda causarle determinados estados mentales negativos (desilusión, etc.), pero lo que nos interesa aquí no son los estados mentales o psicológicos sino la dinámica interaccional y es en este punto en el que estriba la diferencia que me interesa: la ausencia de intervención reactiva en una interacción cara a cara tiene unas consecuencias en la interacción mientras que, en la mayor parte de las intervenciones iniciativas en redes sociales, la ausencia

de respuesta no tiene consecuencias en la interacción o en la relación entre los participantes, porque estas continuaciones o respuestas son solo convocadas, pero no exigidas o esperadas.

¿A qué se debe esta diferencia? Considero que la explicación para este hecho se debe, principalmente, a que en la interacción en redes sociales el componente de toma de turno funciona de manera diferente a la prototípica en una conversación cara a cara, como ya se explicó en 3.2.3: en la interacción en redes sociales virtuales, lo más frecuente es que no haya selección de otro hablante para tomar el turno siguiente, sino que cualquiera de los participantes ratificados puede autoseleccionarse, o puede que ninguno de ellos lo haga. Que no haya un interlocutor seleccionado para tomar el siguiente turno y haya, como suele ocurrir en estas interacciones, un amplio número de destinatarios potenciales que podrían autoseleccionarse, pero de los que ni siquiera se puede asegurar que hayan recibido el mensaje, hace que la expectativa de una reacción al turno iniciativo se relaje: no se requiere, en nuestros términos, el turno reactivo, sino que solo se convoca.

Como era esperable, cuando sí se selecciona en RSV a un destinatario específico o a un grupo de ellos, el interlocutor asimila que el emisor de la intervención iniciativa espera una respuesta para completar o avanzar en el intercambio, por lo que efectivamente se ve mucho más comprometido a reaccionar de alguna forma.

5.1.4 Los emoticonos como intervenciones reactivas y componentes del intercambio

La validación de una intervención como turno y la presencia de una intervención reactiva como respuesta a la iniciativa es lo que mínimamente debe darse para que hablemos de alternancia e intercambio en este modelo y, como se acaba de argumentar, esta respuesta es típicamente convocada pero no exigida por el turno iniciativo en RSV.

Resulta fácil extrapolar del análisis conversacional la certeza de que una intervención lingüística que sea pertinente sirve para componer un intercambio o par adyacente. La pregunta que se aborda en este apartado es si los emoticonos reactivos -un tipo de intervención reactiva particular de las RSV, como se describió en el capítulo anterior- deben considerarse también propiamente intervenciones reactivas que componen una alternancia e intercambio y, en su caso, cómo funcionan.

Nos referimos aquí a pares integrados por una intervención lingüística o de imagen y por un emoticón reactivo de los que las redes sociales ponen a disposición del usuario de modo que, solo presionando el botón correspondiente, se emite la reacción en forma de emoticóno.



Ejemplo 5.4

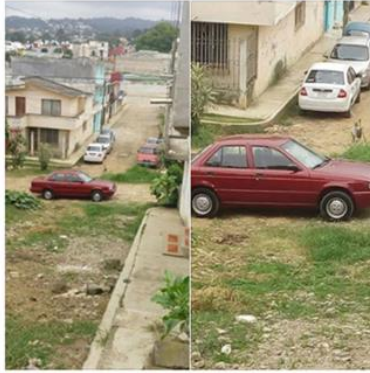
Estos emoticonos, como se argumentó en 4.3.1.4, son particulares en el sentido de que ocupan posiciones finales absolutas en la interacción: llenan turnos reactivos, pues necesariamente reaccionan a una intervención previa, y constituyen el final del intercambio, pues a ellas no

puede reaccionarse con un turno posterior. Además, según se acaba de ver, estas intervenciones reactivas son convocadas, pero típicamente no exigidas. La muy alta frecuencia de uso de los emoticonos reactivos responde probablemente a que permiten a los usuarios de forma rápida y cómoda validar la intervención anterior como turno, generando así un intercambio y, con esto, satisfacer la preferencia psicológica de su interlocutor de que su intervención sea validada, cumpliendo así más funciones sociales que comunicativas.

Que las respuestas por medio de emoticonos reactivos, además de completar un intercambio en términos de la interacción, cumplen primordialmente el papel de incidir en las buenas relaciones sociales en RSV se ve sustentado por el hecho de que, ante la posible ambigüedad en la interpretación del emoticono reactivo “me gusta” (especialmente cuando era el único emoticono disponible, pero aún hoy), los usuarios tienden a asignarle una interpretación que puede alejarse de la literal (valoración positiva) si la literal supondría un daño a la relación con el interlocutor (Reig & Elizondo, 2018).

De esta forma, el emoticón reactivo “me gusta” se asocia con una interpretación literal de valoración positiva, que se desprende de la representación semiótica de un puño cerrado con el pulgar desplegado apuntando hacia arriba. Sin embargo, es frecuente encontrar este emoticono reactivo “me gusta” tras intervenciones cuyo contenido no se espera que sea valorado positivamente por el interlocutor, como anuncios de males acaecidos al emisor o malas noticias en general. El ejemplo (5.5) ilustra esto.

Con el permiso de la administracion el dia de hoy me robaron mi carro un tsuru color rojo brillante con placas YJBB8333 se encontraba estacionado en la calle prolongacion av miguel aleman en la colonia ferrocarrilera junto a la clinica 67del IMSS y los talleres alstom si pueden compartir en otros grupos lo agradecería, dejen un puntito para que no se pierda la publicacion 🙏



Me gusta Comentar

Ejemplo 5.5

El ejemplo 5.5 muestra una intervención iniciativa mixta integrada por un texto y un par de imágenes en donde el emisor comunica que su auto ha sido robado y pide apoyo a la comunidad para encontrarlo. Evidentemente la interpretación literal del *me gusta*, la valoración positiva, no sería apropiada ya que alegrarse de una situación como esta no es una actitud socialmente aceptada.

En casos como este, y en aras de mantener las relaciones sociales, es frecuente en redes sociales que se reinterprete el emoticono “me gusta” reactivo como una marca de empatía, una valoración del acto ilocutivo realizado o incluso como una marca fática que indica que el mensaje fue recibido (Reig & Elizondo, 2018).

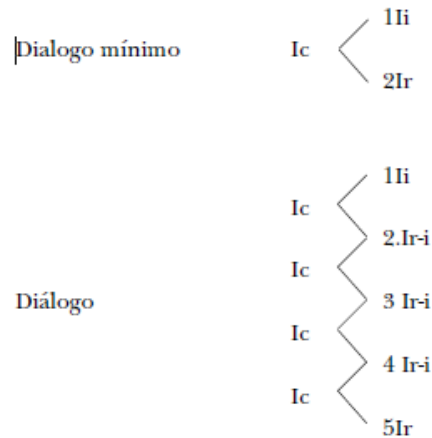
En definitiva, los emoticonos reactivos constituyen intervenciones reactivas que completan un intercambio y que, según aquí se argumenta, resultan un instrumento interaccional muy

útil en las redes sociales porque permiten validar intervenciones de los demás, incorporando la dimensión social sin mayor esfuerzo por parte del emisor.

A modo de resumen de lo expuesto respecto al intercambio, podemos concluir que, tanto la unidad denominada intercambio como la alternancia de turnos son ambas unidades útiles para el análisis de las interacciones en RSV y que su análisis permite establecer particularidades de este tipo de interacciones y dar cuenta ya, de forma más rigurosa, del origen de la percibida mayor complejidad de estas interacciones. Fenómenos como las múltiples combinaciones posibles de intervenciones para conformar un intercambio, la mayor presencia de intervenciones del tipo *outloud* y la consecuente posible generación de múltiples intercambios paralelos, y la menor exigencia de las intervenciones reactivas en RSV constituyen características de la interacción de RSV explicadas al nivel de esta unidad estructural.

5.2 El diálogo

Una de las más grandes diferencias entre la interacción conversacional y la que se lleva a cabo en las RSV en tanto a los diálogos es el establecimiento de límites y criterios para delimitar las unidades. La definición incluida en el modelo Val.Es.Co. delimita a los diálogos como las interacciones prototípicamente constituidas por, por lo menos, una alternancia de turnos, pero que generalmente se lleva a cabo en secuencias mayores.



[Intercambio (Ic), Intervención iniciativa (Ii), Intervención reactivo-iniciativa (Ir-i), Intervención reactiva (Ir), Turno: indicado con el número a la izquierda]

Figura 5.2: Estructura del diálogo conversacional¹⁶

Además, dado que las conversaciones se desarrollan de forma no premeditada, los diálogos se caracterizan por contar necesariamente con una frontera inicial constituida por una intervención iniciativa, pero dado que es posible finalizar una conversación de manera abrupta, no siempre, aunque comúnmente sucede, se cuenta con una intervención reactiva que marque el final del diálogo (Grupo Val.Es.Co, 2014, pág. 33)

Finalmente, hay que recordar que los diálogos en el modelo valenciano se organizan en una estructura jerárquica de diálogos marco (que dan inicio y cierre a la conversación), diálogos cuerpo (integrantes de la interacción) y diálogos laterales (secuencias al margen del hilo conversacional principal de la interacción) (Grupo Val.Es.Co, 2014).

Ii A: hola Mercedes

Ir B: pasa ¿qué tal?

¹⁶ Tomada de Briz (2006), p. 6.

li A: te tengo que contar que estuve con Rafa el fin de semana

Ir-i B: ¿ah sí? pues cuéntame

Ir-i

Ir-i

li B: ¿quieres tomar algo?

Ir A: no/ gracias

Ir-i

Ir-i

Ir-i

Ir-i

((...))

Ir: B: tienes razón

li A: oye que me tengo que ir/ ya nos veremos

Ir B: adiós

Ejemplo 5.6¹⁷

El ejemplo (5.6) muestra cómo se segmenta en diálogos una conversación separando por medio de sangrías entre diálogos marco al inicio y final de la conversación, diálogos cuerpo con una sangría a la derecha y un diálogo lateral marcado con doble sangría a la derecha.

¹⁷ Tomado de (Briz, 2014)

En el contexto de las interacciones en RSV, la unidad diálogo implica una serie de características que modifican su funcionamiento, ya que la asincronía, la gran cantidad de participantes involucrados, e incluso la organización jerárquica de las subunidades sufren modificaciones al hablar de diálogos en RSV. Observaremos en los siguientes apartados algunas de las principales características y limitaciones de esta unidad estructural en la interacción que nos ocupa.

5.2.1 Ausencia de secuencias de cierre

En primera instancia, hay que indicar que, a diferencia de las conversaciones cara a cara y particularmente de otro tipo de interacciones mediadas como lo son las llamadas telefónicas -en donde las secuencias de cierre son sumamente elaboradas-, lo común en RSV es que no exista un turno que marque la culminación de un diálogo: el carácter asincrónico de estas interacciones permite que las secuencias de intervenciones continúen acumulándose potencialmente sin un fin. Este hecho, si bien no elimina la relevancia del diálogo como unidad útil para la descripción de la interacción, sí imposibilita el concepto de diálogo marco y, por consiguiente, obliga a redefinir los criterios necesarios para la identificación de los límites de la unidad. La evidencia más clara de lo anterior se observa en que es posible -aunque no muy frecuente- encontrar en RSV saludos u otras secuencias asociadas con el inicio de interacciones, pero es sumamente raro encontrar despedidas.

La presencia de este fenómeno no se limita a las interacciones en redes sociales y parece presentarse en la mayoría de las interacciones en CMC. Un ejemplo puntual de la falta de cierres se puede encontrar en las conversaciones de sistemas de mensajería como Whatsapp en donde los participantes suelen iniciar sus interacciones con secuencias de apertura como

saludos únicamente en su primera participación del día, pero al no existir una secuencia predeterminada de participaciones, los participantes nunca están seguros de cuál será su última participación y, por lo tanto, no utilizan secuencias de cierre.

5.2.2 Permanencia temporal y estructura ramificada

La asincronía característica de las interacciones en RSV y, especialmente, la permanencia en el tiempo de las intervenciones producidas por los participantes y la facilidad de acceder a ellas por el apoyo visual central en estos medios virtuales, genera otro fenómeno en los diálogos que los aleja de su equivalente en la conversación cara a cara.

Una de las características esenciales de las alternancias de turno en la conversación y, por consiguiente, de los diálogos es que se organizan de manera lineal en el tiempo, es decir, una nueva intervención validada como turno sustituye a la anterior y así sucesivamente. Si bien es posible recuperar una intervención ocurrida un tiempo atrás y validarla como turno, el paso del tiempo y la acumulación de participaciones hace que en la conversación sea complicado y no muy frecuente que los hablantes recuperen una intervención muy anterior, la validen como turno y generen un nuevo diálogo a partir de esta. En todo caso, si esto se hace tiende a señalarse explícitamente la vuelta a una intervención ya alejada temporalmente (“oye, de lo que me preguntabas de...”).

Por el contrario, por la prevalencia de lo visual frente a lo auditivo, todas las intervenciones en la interacción permanecen accesibles para cualquier participante en cualquier momento. De esta manera, en las RSV, los participantes tienen la posibilidad de intervenir y reaccionar a casi cualquier intervención previa incluida en la interacción y no exclusivamente a la inmediata anterior o a la que se encuentra en posición inicial absoluta. Lo interesante no es

solo que esta posibilidad exista, sino que de hecho los participantes la ponen en práctica con frecuencia, de forma que en cada interacción en RSV es habitual que exista un gran número de diálogos organizados como una especie de entramado jerárquico en donde cada intervención es capaz de generar un diálogo nuevo -o varios- si es que se valida como turno y genera, así, una secuencia de interacción distinta a la que se generaba a partir de la rama principal de la interacción.

A partir de esto, considero pertinente la posibilidad de diferenciar entre una línea principal de interacción proveniente directamente de la intervención en posición inicial absoluta (diálogo central) y una serie de diálogos secundarios generados a partir de intervenciones posteriores a la ubicada en posición inicial absoluta (“diálogos secundarios, terciarios, etc.).

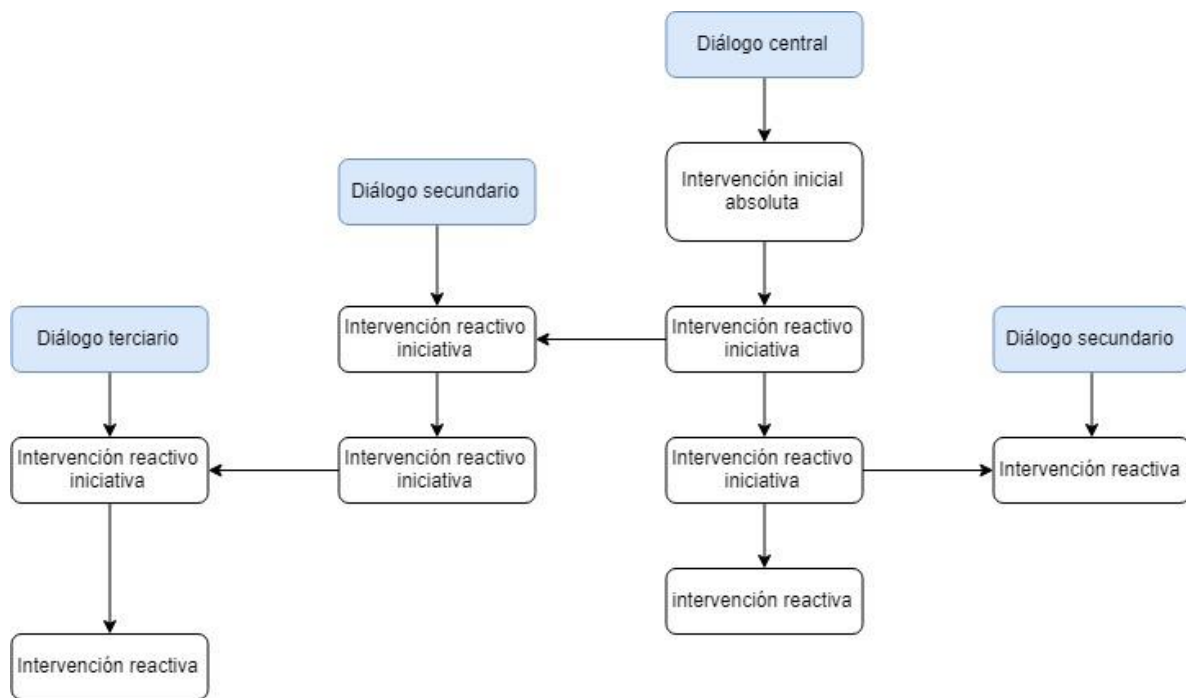


Figura 5.3: Estructura ramificada de diálogos

La figura (5.3) muestra de manera esquemática cómo un diálogo en RSV puede constar de un diálogo central del que se derivan diálogos secundarios de cualquier intervención reactivo-

iniciativa presente en el diálogo central; a su vez, cualquier intervención perteneciente a un diálogo secundario es capaz de sostener un nuevo diálogo, en este caso, denominado terciario y continuar con la ramificación hasta un hipotético infinito. Este esquema captura ya cómo en el nivel del diálogo se observa, estructuralmente, una gran complejidad en las interacciones en RSV.

La estructura jerárquica en la que diferentes diálogos se van organizando resulta con frecuencia, por tanto, en un complejo entramado de intervenciones que se relacionan entre sí formando intercambios y estos, a su vez, diálogos con un estatus diferente respecto al nodo central, formado por la intervención inicial absoluta. Para tratar de organizar esta complejidad, las RSV hacen uso, en ocasiones, de la marcación visual de diálogos (5.2.4).

5.2.3 Multiplicidad de participantes y multiplicidad de diálogos

Aunque en el esquema recogido en (5.2) ya se vislumbra lo complejo de la interacción en RSV en el nivel del diálogo, este esquema recoge una interacción muy simple. A las posibilidades que en el apartado anterior se han señalado hemos de sumar el hecho de que, como se analizó en el capítulo 3, el marco de participación en la interacción en RSV incluye un gran potencial de participantes.

Varios tipos de participantes como los autores, reproductores, prosumidores o voceros pueden, en cualquier momento de la interacción, autoseleccionarse y, o bien continuar un diálogo abierto, o bien abrir otro diálogo a partir de cualquiera de las intervenciones ya presentes en la interacción. Así, se multiplica la generación de grandes estructuras ramificadas de diálogos.

Por ejemplo, en las RSV es frecuente, como se apuntaba en el apartado 5.1. al hablar de intercambio, que de la intervención inicial surjan un gran número de alternancias e intercambios, debido a la presencia de muchos participantes en estas interacciones y el frecuente fenómeno de *outloud* que ya se comentó. Pues bien, cada una de ellas, en ese caso, constituiría con la intervención inicial absoluta y sus potenciales continuaciones, diálogos centrales.

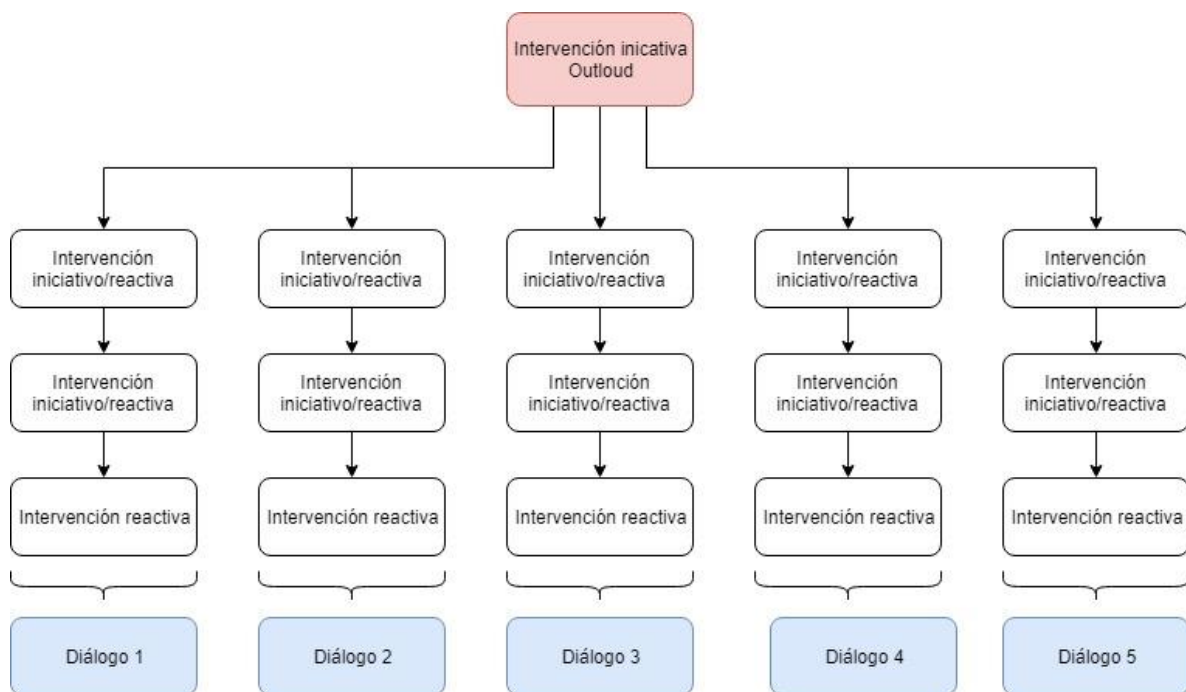


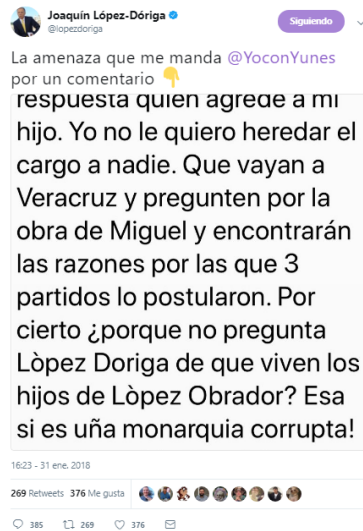
Figura 5.4: Diálogos en outloud

Igualmente, dependiendo de las configuraciones de la intervención iniciativa en posición inicial absoluta, cualquier usuario de la red es capaz de participar si así lo desea en cualquier posterior intervención e iniciar una nueva cadena de intervenciones/turno y, por consiguiente, un diálogo secundario. Esta situación fomenta la generación de hipotéticamente infinitos subconjuntos de intervenciones.

5.2.4 Marcación visual de diálogos

La multiplicidad y organización jerárquica de diálogos en las interacciones en RSV resulta, por tanto, un elemento distintivo de estas. Para tratar de organizar la complejidad de esta estructura de diálogos, algunas de las redes han implementado una distribución visual de las intervenciones que las agrupa en pequeños conjuntos, visiblemente diferenciados, que representan distintos niveles de interacción. Con las herramientas teóricas aquí empleadas, puede describirse que ciertas RSV implementan un modelo de marcación visual que pretende permitir al usuario organizar sus intervenciones en diálogos y diferenciar los niveles de los diálogos (central, secundario, terciario...).

De esta forma, cuando en Facebook o Twitter una nueva intervención se crea posicionándola como reacción a una intervención distinta a la que se encuentra en posición inicial absoluta - es el usuario quien determina a qué intervención reacciona su propia intervención y escoge responder a esa-, el sistema literalmente conecta con una línea las intervenciones que forman un diálogo secundario dentro de la interacción principal. Además, Facebook presenta la particularidad de agrupar diálogos en diferentes niveles, que corresponderían a niveles jerárquicos inferiores (secundario, terciario, etc.) y mostrar visualmente cuando una intervención reactiva parte de la intervención inicial absoluta o de otra intervención ya incluida en un diálogo.

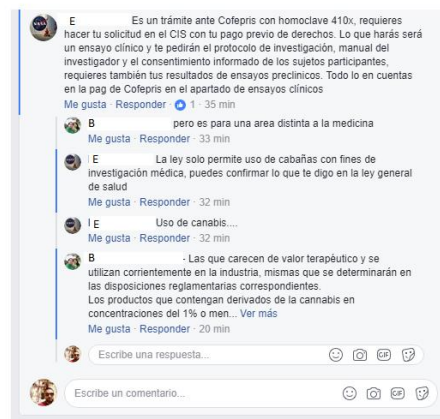
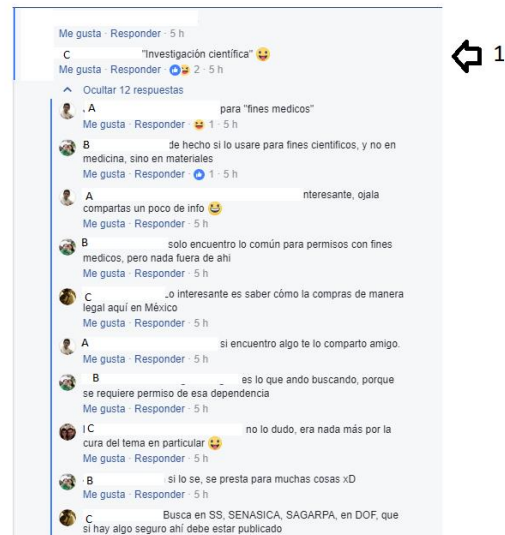


Ejemplo 5.7

El ejemplo (5.7) muestra cómo, a partir de la intervención iniciativa en posición inicial absoluta (a la izquierda de la imagen en 5.7), las intervenciones reactivas se agrupan visualmente marcando cuáles están conectadas entre sí y cuáles son respuestas directas a la intervención en posición inicial absoluta. De esta forma, en (5.7) hay dos diálogos, uno de ellos el diálogo central, del que surgen las dos primera intervenciones reactivo / iniciativas, y un diálogo secundario que surge a partir de la segunda intervención reactivo / iniciativa de la que se producen cuatro intervenciones más.

En otro tipo de redes con estructuras interactivas más simples, como Instagram, el sistema no discrimina visualmente diálogos en diversas jerarquías, por lo que la única forma de diferenciar los diálogos que componen una interacción es por medio de elementos pragmáticos como la presencia de respuestas con interlocutores marcados explícitamente o a través del contenido temático de las intervenciones y la relevancia de unas intervenciones para con otras.

En las redes que presentan sistemas de marcación visual de diálogos, son los usuarios los que, al crear una intervención, escogen en qué posición aparecerá, esto es, respondiendo a qué otra intervención y, por tanto, en qué diálogo. Esto da lugar a situaciones interesantes desde el punto de vista del estudio de la interacción y que ilustraremos a partir del ejemplo (5.8) de Facebook.



Ejemplo 5.8

El ejemplo (5.8), en donde las intervenciones clave comentadas más adelante se enumeran para facilitar su seguimiento, muestra que a partir de la intervención en posición inicial absoluta (emitida por B), hay una primera intervención reactiva del hablante C (1) que cambia el tono de la interacción de informativa a broma; las intervenciones posteriores continúan con el tono humorístico y reaccionan directamente a esta intervención C(1), ahora reactivo-iniciativa, que se posiciona como la intervención inicial de este diálogo secundario. Posteriormente, el hablante D realiza una intervención reactivo iniciativa (2), que responde también a la intervención inicial absoluta, con la que pretende realizar una nueva broma. Lo más interesante ocurre cuando el hablante E realiza una intervención (E3) en la que, por su contenido, responde a la intervención iniciativa absoluta, pero su respuesta aparece visualmente -porque así él la situó, probablemente de manera inconsciente- como una intervención perteneciente al diálogo secundario que se venía manteniendo a partir de D2, y no como una intervención que responda a la iniciativa absoluta y abra un nuevo diálogo. A partir de este punto (4), B y E mantienen una serie de intercambios de intervenciones relativas a la pregunta original que dio lugar a la interacción, esto lo hacen en un diálogo dependiente de la intervención de D que a su vez depende de la intervención iniciativa absoluta. En definitiva, el espacio en que E inserta su intervención (3) no es en el que debería hacerlo estructuralmente hablando, ya que él pretende completar el par adyacente iniciado por la pregunta en la intervención inicial absoluta, pero lo hace dentro del diálogo iniciado por D.

A pesar de que varias RSV cuentan con apoyos que permiten diferenciar visualmente dentro de qué diálogo se incluye una secuencia de alternancia de turnos, los usuarios, que son quienes deben incluir su intervención en uno u otro nivel, cometen con cierta frecuencia

errores en ese posicionamiento: sitúan su participación en diálogos a los que no pertenece, vinculándola a intervenciones a las que no pretendía reaccionar.

Lo realmente interesante de este fenómeno es que, a pesar de cometer errores de ubicación en sus intervenciones, los participantes son capaces de reconstruir los diálogos, mal representados visualmente, basándose en el contenido de la intervención. Es el contenido comunicativo de las intervenciones, la pertinencia condicional y la relevancia de los mensajes, como ocurre en las interacciones no mediadas por computadora, lo que en último extremo sostiene la interacción y permite la comprensión de las relaciones pretendidas entre turnos y, así, las relaciones dialógicas. Parece que, cuando estos principios pragmáticos entran en conflicto con la representación visual en diálogos, los usuarios hacen caso omiso de la representación visual y la supeditan a la búsqueda de coherencia en la interacción que les permite funcionar con éxito en interacciones cooperativas por cualquier medio.

En resumen, la unidad diálogo en las interacciones en RSV se caracteriza y diferencia de su equivalente en la conversación en varios aspectos. Primero, por no presentar de manera sistemática secuencias de cierre que permitan delimitar el fin de un diálogo y el inicio de uno posterior de manera clara. Segundo, por contar con una mayor complejidad como consecuencia de su permanencia temporal y la consecuente accesibilidad visual de cualquier intervención pasada, que puede dar lugar a un nuevo diálogo. Tercero, por la posibilidad de contar con grandes números de participantes involucrados en cada interacción, lo que multiplica a su vez la posibilidad de diálogos paralelos. Cuarto, por generar una estructura ramificada en donde es necesario diferenciar una relación de diálogos centrales y ramas secundarias, lo cual se compensa por medio de apoyos visuales con los que se orienta al usuario sobre el nivel dialógico en el que se encuentra.

5.3. Discurso

La unidad discurso, entendida como la unidad superior en la conversación, precisa de algunos ajustes para ser aplicable al análisis de interacciones en las RSV como su unidad superior. Esto se debe principalmente a que ciertas características propias de las redes sociales virtuales dificultan o anulan algunos de los criterios de delimitación propuestos por Val.Es.Co. como indicadores de un posible cambio de discurso. Es importante recordar que cada uno de estos indicadores puede o no marcar un cambio de discurso en la conversación según el análisis del grupo valenciano y, de igual forma, no es obligatoria la presencia de todos ellos.

Para una mejor comprensión de las diferencias existentes, en los siguientes apartados se recuerdan los indicadores de cambio de discurso según el modelo de Val.Es.Co., enfocándonos especialmente en las coincidencias y diferencias existentes entre las interacciones en redes sociales y la conversación.

- a) **El primer indicador en la conversación es el cambio de número de interlocutores en la interacción.** Como ya se ha mencionado, el número de participantes en las interacciones en redes sociales es mucho más variable que en la conversación ya que, en teoría, cualquier usuario que sea miembro de la red del emisor de la intervención inicial es capaz de recibir el mensaje y a su vez de responder al mismo. Por esta razón, al no ser posible determinar un número total de participantes, este indicador se vuelve poco funcional para determinar un cambio de discurso debido a que el sistema prevé la inserción de nuevos usuarios sin que esto sea indicador de un rompimiento con el discurso existente.

- b) **El segundo indicador que puede motivar un cambio de discurso en la conversación es el cambio de papel funcional de los interlocutores en la interacción.** Al igual que en la conversación, los papeles de producción y recepción se alternan conforme se intercambian intervenciones, pero, como ya se comentó en el capítulo 4, en la interacción en redes sociales existe una mayor variación posible en tanto a los cambios de papeles en la interacción, en parte debido al uso de la intervención *compartir*. Un receptor puede reaccionar a una intervención previa mediante la acción de compartir dicha intervención ya sea en su perfil dentro de la red o incluso en otros medios digitales como los servicios de mensajería instantánea. En este caso el receptor pasa a ser *Reproductor* o un *Prosumidor* de una nueva interacción que, si bien recupera el mensaje de forma íntegra, puede modificar la intencionalidad del mensaje acompañándolo de un descriptor textual que oriente la interpretación de los nuevos receptores en una dirección distinta a la original. De esta forma, una intervención reactiva funciona como vínculo a un nuevo discurso
- c) **El tercer indicador de cambio de discurso es el cambio de relación jerárquica entre los interlocutores.** En las interacciones en RSV resulta complicado modificar el orden jerárquico entre los interlocutores. La única relación jerárquica entre participantes que nos parece que se establece en las interacciones en RSV es la del emisor inicial frente a los demás participantes (ver apartado 3.2.1.1), ya que el sistema permite al *Emisor inicial* funciones exclusivas como, por ejemplo, la posibilidad de eliminar intervenciones de otros usuarios. Esta relación jerárquica, no obstante, no puede modificarse en el curso de la interacción, lo cual impide que la delimitación de la unidad "discurso" pueda depender de un cambio en la relación jerárquica entre interlocutores.

- d) **El cuarto punto marcado en la clasificación Val.Es.Co. habla sobre un cambio en la dinámica en la toma de turnos: de determinada a no determinada.**

Las limitaciones del sistema hacen que la toma de turnos siempre esté no determinada y no es posible dentro de la misma interacción modificar esta característica.

- e) **Finalmente, el último indicador que podría marcar un cambio de discurso en la conversación coloquial es el cambio de registro.** Evidentemente es posible encontrar diferentes registros en las interacciones mediadas por computadora; aunque es importante comentar que con el paso del tiempo algunos géneros discursivos se han orientado a un registro más formal, como es el caso del correo electrónico, en las interacciones en redes sociales virtuales el registro más común es el coloquial. Incluso hablantes que debido a su rol social en cualquier otro medio utilizarían un registro más formal, es muy común que en las interacciones en redes sociales utilicen un registro coloquial. Por esta razón, si bien es posible utilizar otros registros en las interacciones en redes sociales, la predominancia del registro coloquial hace que estos cambios no sean un indicador de cambio de discurso.

En conclusión, parece que la funcionalidad de la unidad discurso para el análisis de las interacciones que nos ocupan resulta, cuando menos, cuestionable según estos criterios. En la conversación cara a cara, como describe Val.Es.Co., existen múltiples posibilidades en las que uno o varios de los indicadores de cambio de discurso pueden presentarse y, por tanto, resulta pertinente para el analista diferenciar en la interacción discursos.

En cambio, prácticamente ninguno de los criterios definitorios del discurso es aplicable, como acabamos de ver, a la interacción en RSV.

Mi propuesta en este punto es que, en las interacciones en redes sociales virtuales, la única posibilidad de generar un discurso diferenciado a partir de otro discurso es mediante la intervención *compartir*. La generación del nuevo discurso permite al interlocutor retomar el contenido de una intervención previa, ajena, y perteneciente a otro discurso y, si lo desea, modificar factores como la intencionalidad del mismo o añadir contenido comunicativo a esa intervención.

Con esta propuesta, estoy señalando dos factores que permiten, en la interacción en RSV, diferenciar un discurso de otro. El primero de ellos tiene que ver con los participantes del marco de recepción: al crear un nuevo discurso se están cambiando los receptores a los cuales llegará esta intervención, lo que sería aquí un factor clave para hablar de nuevo discurso.

El segundo, relacionado con este, tiene que ver con el espacio en el que se desarrolla el discurso: al generar un nuevo discurso mediante la función *compartir*, el segundo discurso se ancla en el perfil del usuario de donde se comparte la interacción, logrando que coexistan dos discursos -diferentes pero relacionados- en perfiles, es decir, espacios, distintos. Por último, al crear un nuevo discurso a partir de una intervención perteneciente a otro, se puede mantener o se puede modificar el tono o la fuerza ilocutiva asociada al mensaje.

En los ejemplos (5.9) y (5.10) se observa cómo (5.10) se genera al compartir la intervención inicial de (5.9) teniendo como resultado dos discursos con interacciones independientes pero que cuentan con una intervención inicial común. Además, en los ejemplos se ilustra cómo una intervención con fines informativos publicada por un periódico, y que genera intervenciones reactivas en el mismo tono, es retomada por un usuario distinto que la utiliza para burlarse de lo dicho en el mismo y, de esta forma, fomenta que las intervenciones

subsecuentes que constituyen ese segundo discurso en su propio perfil continúen con este tono de burla.



Ejemplo 5.9



Ejemplo 5.10

En relación con la unidad discurso, por tanto, la pregunta pertinente es si la unidad máxima dialógica que se considera útil en la conversación coloquial según el modelo de Val.Es.Co., lo es también para describir las interacciones en RSV. Se ha argumentado que la poca funcionalidad, en la interacción en redes sociales, de los rasgos definitorios del discurso

propuestos en el modelo Val.Es.Co. exige una reinterpretación de esta unidad dialogal de nivel superior. Así, ante la pregunta de qué es pertinente para diferenciar, en RSV, la unidad dialogal superior se desprende una nueva definición del término presentada a continuación.

Por discurso se entiende la unidad máxima de la interacción en RSV, que inicia por una intervención iniciativa absoluta publicada por el emisor inicial en su propio perfil -y, así, anclada en ese espacio-, al que sigue por lo menos una intervención reactiva de cualquier tipo (texto, imagen, emoticón). A pesar de que, estructuralmente, una sola alternancia puede ser considerada como un diálogo y, por consiguiente, un discurso en su mínima expresión, es común en las RSV que los discursos estén conformados por una red jerárquica y compleja de diálogos considerados una sola unidad discursiva debido a que dependen, en el nodo más alto de la estructura, de una única intervención inicial y se despliegan anclados en un solo espacio de la red -un solo perfil-. Lo anterior se muestra en el esquema de la Figura 5.5:

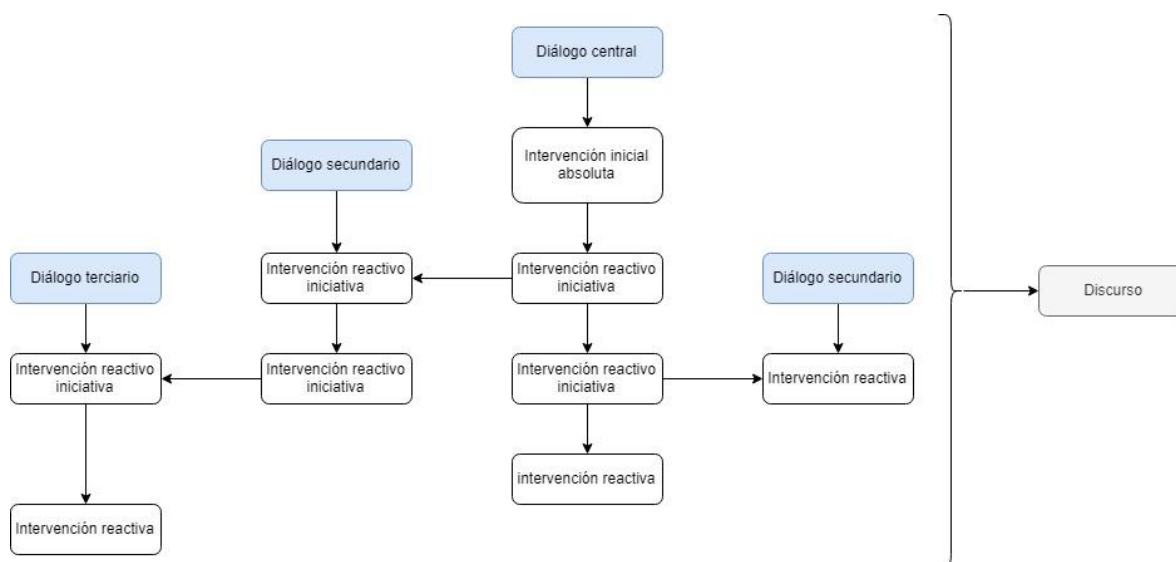


Figura 5.5 Esquema de unidad discurso

Otro punto a considerar, que aleja a la unidad discurso en las RSV de la presente en la conversación cara a cara, es la coexistencia y dependencia de una serie de discursos mediante la unidad compartir. Como se mostró en el ejemplo (5.10), al compartir una intervención y, por consiguiente, generar un discurso en un espacio virtual distinto, se establece una relación de dependencia entre discursos.

Esta característica de contar con unidades superiores relacionadas entre sí presupondría la existencia de una hipotética macro unidad denominada Interacción que englobaría a un conjunto de discursos al igual que en la conversación cara a cara un conjunto de discursos hipotéticamente se englobaría en una macro unidad denominada conversación.¹⁸

5.4 Ejemplos de análisis completos

En los siguientes apartados se lleva a cabo un ejercicio de análisis de interacciones provenientes de las siguientes tres redes: Twitter, Instagram y Facebook, con el fin de ilustrar la aplicación de las unidades dialógicas mencionadas de forma conjunta en el análisis ejemplos reales.

¹⁸ El grupo Val.Es.Co. se cuestiona también sobre la existencia de esta macro unidad “conversación” que englobe a los conjuntos de discursos, pero no llegan a integrarla a su modelo de análisis.

5.4.1 Twitter

The image shows a screenshot of a Twitter thread. At the top, a tweet from Enrique Peña Nieto (@EPN) is visible, dated August 27, 2017, at 19:41. The tweet text reads: "En 2012 habían 6 mil 700 Escuelas de Tiempo Completo, ahora son 25 mil. Conoce más datos en: gob.mx/informe #5toInforme". Below the text is a collage of photos showing children in school uniforms. The tweet has received 3428 replies, which are visible in a scrollable list below. The replies include various text-based comments, some with images, and some with emojis. For example, one reply says "Se nota la diferencia en la ropa y en su cara cuidada, que lástima que ni les bolearan los zapatos como los suyos..." and another says "Creo q es Photoshop nunca estubo en una casa de clase baja,media en su vida el señor Presidente". There are also replies with images of rural schools, such as one showing a simple wooden building with a corrugated metal roof and another showing a more modern school building. The replies are dated from August 28, 2017, and range from 14 hours to 21 hours after the original tweet.

Ejemplo 5.10

En el ejemplo (5.10) se presenta una primera intervención publicada en la cuenta de Enrique Peña Nieto el 28 de agosto de 2017. La intervención en posición inicial absoluta se caracteriza como una iniciativa de imagen que incluye un descriptor textual, dentro del cual se incluye un fragmento de hipertexto. Como reacción, esta intervención recibe 3428 intervenciones reactivas, de las cuales 20 son intervenciones textuales, una es una imagen acompañada de un descriptor textual, una más es una intervención compartida desde otra interacción y el resto son emoticonos y compartir. Así, esta intervención absoluta participa de 3428 alternancias / intercambios, según el análisis propuesto. De las intervenciones

textuales, 8 intervenciones responden directamente a la intervención en posición inicial absoluta y los 12 restantes se agrupan en 6 diálogos distintos; esto se indica visualmente mediante una línea que conecta las intervenciones relacionadas directamente dentro de un diálogo de nivel secundarios.

Entre las intervenciones reactivas, la intervención inicial recibió 2033 emoticones reactivos, que completan el mismo número de alternancias, y fue compartida en 1373 ocasiones, lo que hipotéticamente indica el inicio del mismo número de discursos dependientes de éste. Resulta importante indicar que 10 de las intervenciones reactivo/iniciativas fueron compartidas 45 veces en total, lo cual aumenta el número de discursos dependientes, pero en este caso no provenientes de la interacción en PIA

La descripción general del ejemplo (5.10) se esquematiza en la Figura (5.6) en donde se muestran las líneas de interacción entre cada intervención, así como el número de emoticones reactivos (MG) y veces en las que fue compartida (R) cada intervención.

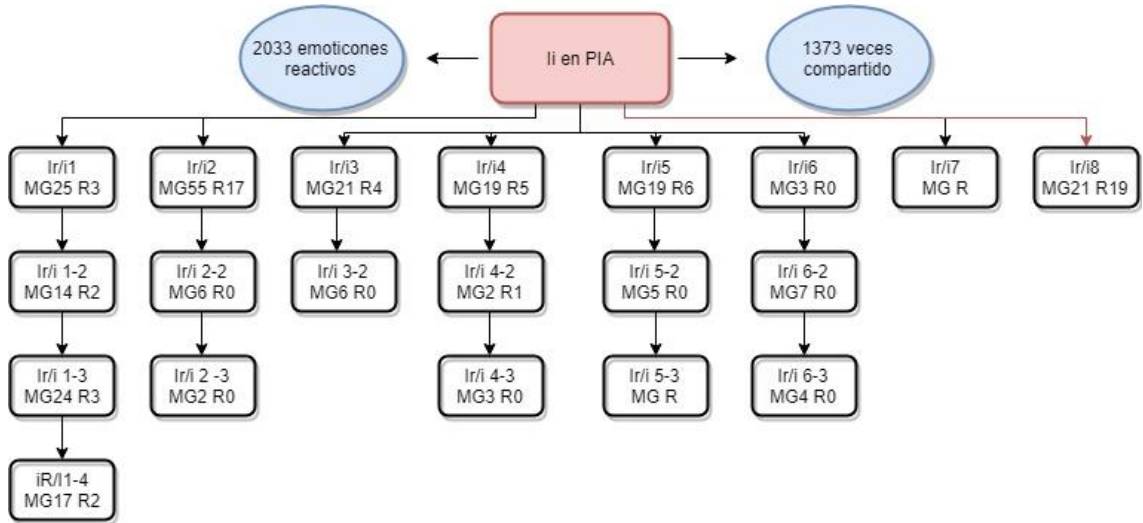


Figura 5.6: Esquema de interacción en Twitter

5.4.2 Instagram



Ejemplo 5.11

En el ejemplo (5.11), la intervención iniciativa en posición inicial absoluta, integrada por una imagen y un descriptor lingüístico, recibe 17 emoticones reactivos y 2 intervenciones reactivo/iniciativas textuales directamente relacionadas. Cada una de ellas genera un pequeño diálogo secundario integrado por 4 y 3 intervenciones reactivo/iniciativas respectivamente. En el caso de Instagram, los diálogos no cuentan con una marcación visual como sí lo hacen las otras dos redes, pero es posible relacionar las intervenciones ya que cada una de ellas hace mención directa al usuario al que va dirigido. En este ejemplo no se encuentra ninguna intervención que comparta esta interacción y, por lo tanto, se trata de un único discurso. La figura (5.7) muestra las líneas de interacción que siguen las intervenciones en este ejemplo.

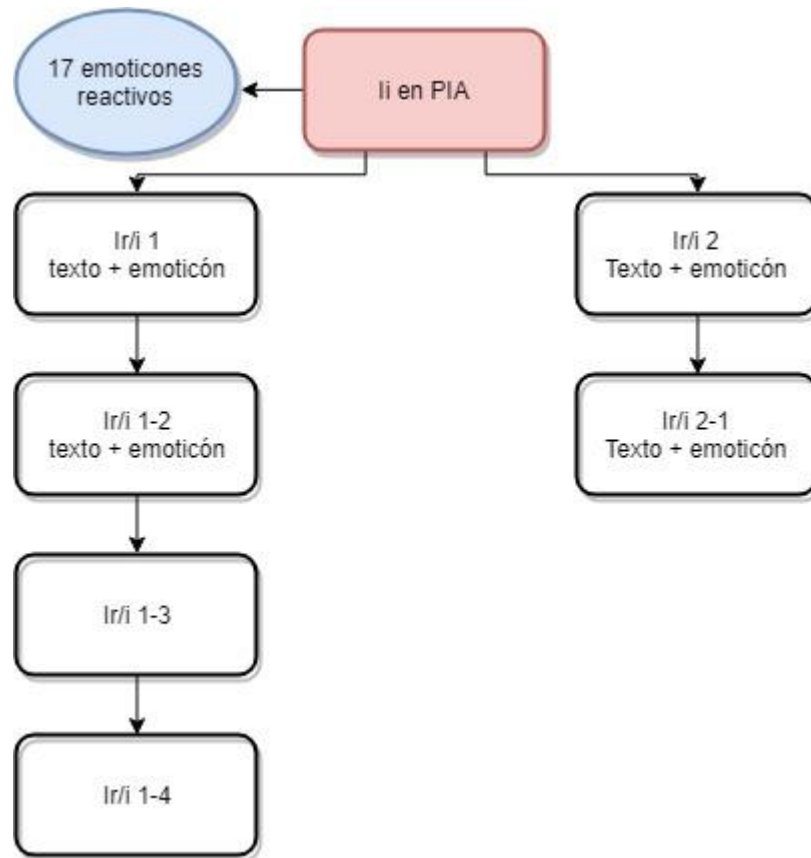


Figura 5.7: Esquema de interacción en Instagram

5.4.3 Facebook

The image shows a Facebook post from 'El País México' with the headline 'Estos migrantes centroamericanos hacen labores de rescate por el sismo en Oaxaca'. The post includes a photo of migrants and a link to the article. Below the post, there are 54 comments and 531 reactions. The comments are a mix of praise for the migrants' efforts and criticism of the government's handling of the situation. Some users express gratitude, while others demand more support and resources. The reactions include likes, shares, and various emojis.

Ejemplo 5.12

En el ejemplo (5.12), recuperado de Facebook, la intervención iniciativa en posición inicial absoluta está constituida por un pequeño texto acompañado de una imagen y un enlace de hipertexto. Dicha intervención iniciativa generó 2636 emoticonos reactivos, se compartió 531 veces y obtuvo 58 intervenciones reactivas o reactivo/iniciativas. De esas 58 intervenciones, 46 son reacciones directas a la intervención inicial, las demás se integran en 3 diálogos secundario con 4, 5 y 3 intervenciones dependientes respectivamente (Figuras: 5.8, 5.8.1, 5.8.2 y 5.8.3). En el primer diálogo de segundo nivel se puede identificar un diálogo terciario en donde el hablante D responde directamente a C, pero no lo hace en el lugar correcto por lo que no existe una marcación visual de este tercer nivel.

Facebook permite de manera más accesible que Instagram y Twitter la presencia de diálogos de más rangos por lo que el sistema marca literalmente con una línea en el margen izquierdo el nivel de diálogo en el que se encuentra con la posibilidad de integrar márgenes adicionales si se presentan más diálogos interiores.

En cuanto a los discursos, la intervención iniciativa en PIA fue compartida 531 veces, lo que implicaría por lo menos 531 discursos dependientes de éste sin tomar en cuenta la posibilidad de que estos discursos compartidos fueran a su vez compartidos una segunda o tercera ocasión.

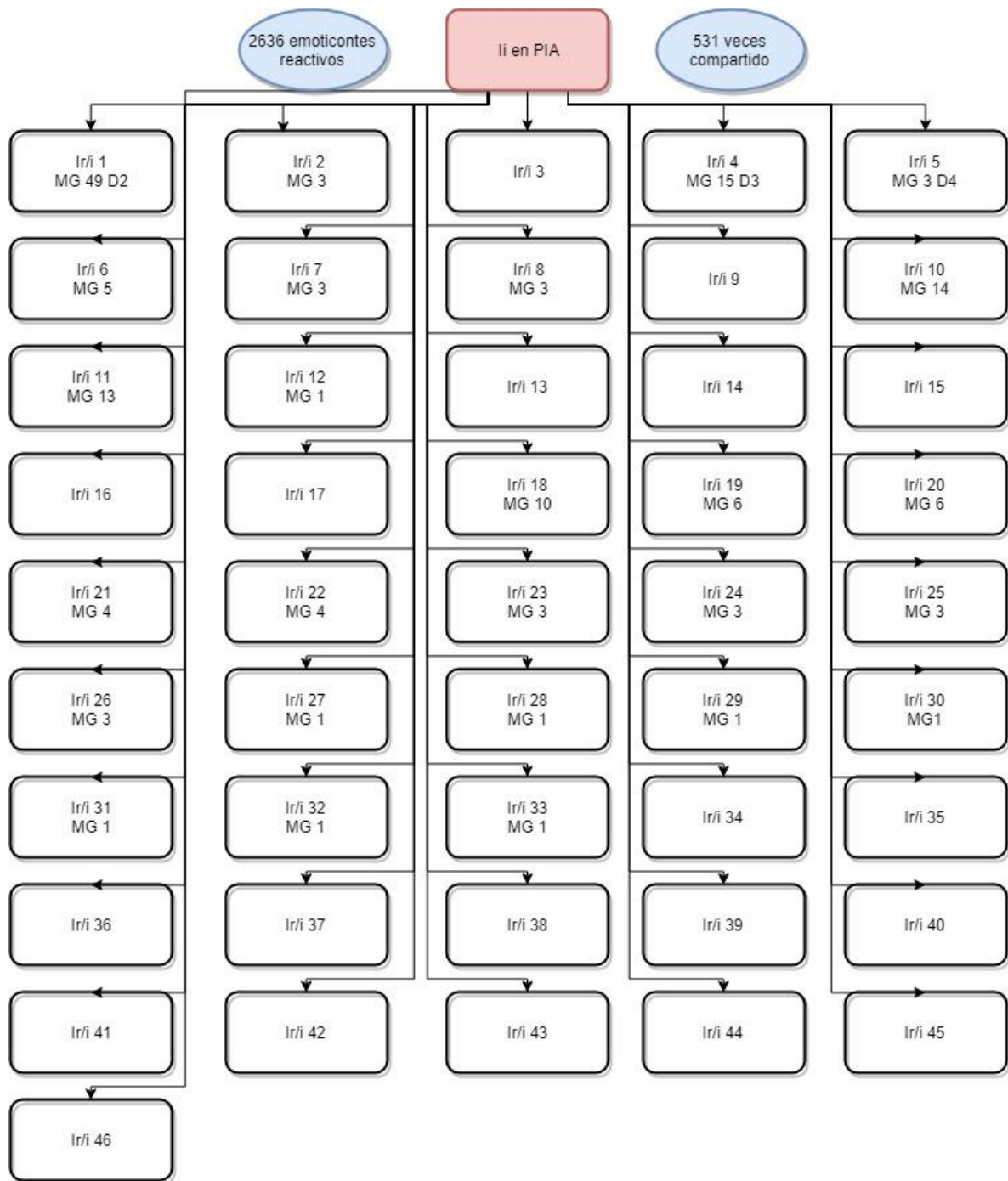


Figura 5.8: Esquema de interacción en Facebook

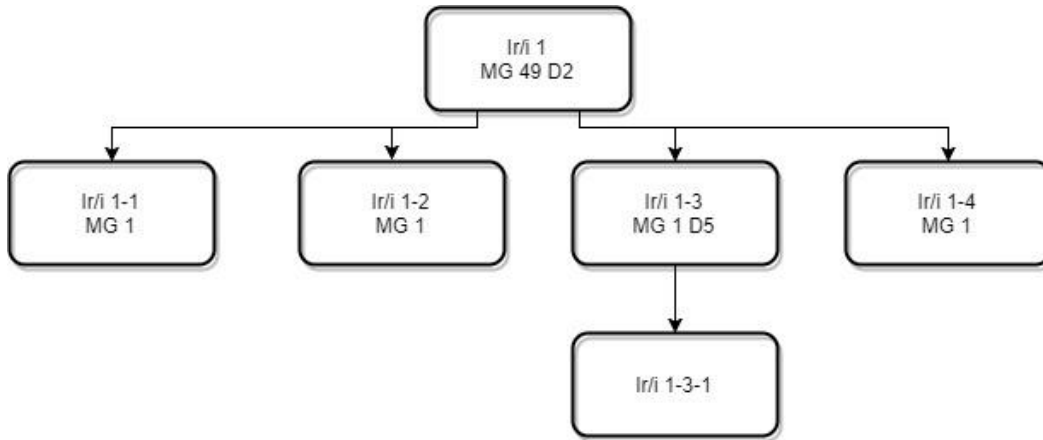


Figura 5.8.1: Diálogo de segundo nivel y de tercer nivel en Facebook



Figura 5.8.2: Segundo diálogo de segundo nivel en Facebook

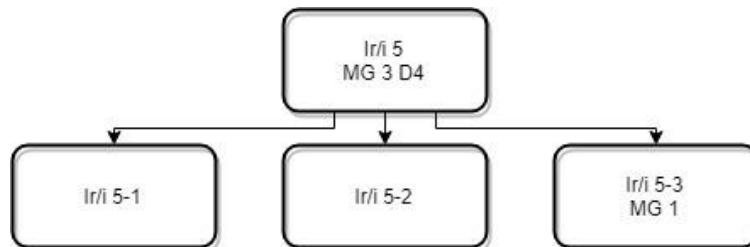


Figura 5.8.3: Tercer diálogo de segundo nivel en Facebook

5.5 Conclusiones

El objetivo de este capítulo fue mostrar cómo las unidades dialógicas de la interacción en RSV exhiben características y comportamientos distintos al que despliegan en la conversación cara a cara. De esta forma, las unidades denominadas intercambio y alternancia en RSV se caracterizan por permitir una mayor cantidad de combinaciones posibles debido a la mayor cantidad de tipos de intervenciones posibles. Además, se presentan modificaciones en tanto a los criterios mediante los cuales una intervención es validada como turno y se establece una relación entre intervenciones que difiere de la de pertinencia condicional tal y como se entiende en la interacción cara a cara. Por otra parte, también se encontró que la frecuente aparición de intervenciones tipo *outloud* en las redes sociales virtuales provoca que sea muy común una particular estructura de intercambios y alternancias que se generan en paralelo, gracias a la permanencia de la intervención iniciativa y la multiplicidad de participantes.

En cuanto a los diálogos, en RSV se encontró que, debido al carácter asincrónico del medio, se presentan en mucha menor medida secuencias de cierre, por lo que los límites del diálogo aparentemente se difuminan. En contraparte, los diálogos presentan una estructura jerárquica distinta a la que se da en la conversación, en este caso provocada por la permanencia y la distribución de las unidades que permite que se establezca un diálogo secundario terciario, potencialmente, cualquier intervención en la interacción.

Finalmente, la unidad discurso cuenta con un funcionamiento en gran medida distinto y que, en este análisis, se vincula con la acción de la reacción *compartir*. En RSV los discursos se

interconectan en una estructura dependiente en donde una intervención compartida en un espacio distinto permite la creación de un segundo discurso derivado del primero.

Por lo anterior, se puede concluir que tanto las unidades monológicas como las unidades dialógicas propuestas por el grupo Val.Es.Co. son identificables en las interacciones en RSV. Sin embargo, la naturaleza del medio digital obliga a redefinir y modificar varias características de las unidades descritas en la conversación para que su aplicación resulte útil en el análisis de la interacción mediada por computadora llevada a cabo en las redes sociales virtuales.

6. Conclusiones

El objetivo que se planteó con esta tesis doctoral fue determinar cuáles eran las características de las interacciones que se llevan a cabo en las redes sociales virtuales con el fin último de identificar algunas particularidades de estas interacciones y discriminar los elementos que son comunes a otros tipos de interacción. Para lograr esto, en primera instancia era necesario delimitar el objeto de estudio, ya que, a pesar de ser un elemento sumamente común de la vida moderna, se encontró que, debido a lo novedoso del tema, se carecía de una base teórica amplia para su análisis y que particularmente en español el número de investigaciones era incluso aún menor. Por esta razón, la primera necesidad que hubo que satisfacer fue definir cómo se iba a definir y describir el concepto de red social en esta investigación.

La aproximación empírica a las RSV llevaba a pensar que se trataba de un tipo de interacción con grandes similitudes con otros tipos de interacciones orales como la conversación; sin embargo, también se observaba se presentaba elementos exclusivos de este medio y que, por lo tanto, las aproximaciones teóricas diseñadas para el análisis de las interacciones orales no resultaban completamente funcionales, por lo que el supuesto inicial de la investigación era que las interacciones en las RSV eran, en ciertos aspectos, más complejas que las llevadas a cabo en la conversación.

Con esto en cuenta, se retomó el concepto de red social desde la sociología y el concepto de virtualidad para proponer una definición funcional de lo que se denominó red social virtual (Cap. 1). Como parte de esta definición se identificaron cinco conceptos en los que se

concentraban la mayoría de las distinciones entre la conversación y las RSV: Espacialidad, Temporalidad (sincronía y asincronía), Canal, Cantidad y Volumen de las interacciones y posibilidades multimedia. Posteriormente se encontró que estos conceptos aparecían constantemente como la fuente de muchas de las particularidades de las RSV.

Ya que se contaba con una definición funcional, el siguiente paso fue determinar cuál era el acercamiento teórico que funcionaría como punto de partida para el análisis de las RSV. Para esto, se optó por utilizar dos acercamientos: la teoría proveniente del Análisis conversacional y particularmente el modelo propuesto por el grupo de investigación Val.Es.Co., para el desarrollo de un sistema de segmentación de unidades (Cap. 4 y Cap. 5) y los modelos de análisis de participantes en la interacción de Goffman y Levinson para la descripción de los papeles de producción y recepción en las interacciones en RSV (Cap. 3).

La revisión del modelo Val.Es.Co. permitió el desarrollo de un modelo de segmentación de unidades para la interacción en RSV que fuera capaz de describir cada uno de los matices y características presentes en la misma debido a que, por un lado, permitía analizar de manera adecuada los puntos similares entre la conversación y la RSV, y por el otro lado, se trataba de un modelo suficientemente flexible como para permitir las modificaciones necesarias para poder describir los elementos particulares de las redes sociales virtuales. La propuesta presentada en esta tesis recuperó las 8 unidades del modelo Val.Es.Co. pero cada una de ellas fue reinterpretada de la siguiente manera:

- Los actos y los subactos funcionan de manera muy similar, pero no son identificables por las mismas vías que en la conversación. Son los elementos visuales de la interacción los que los identifican y son aislables porque cuentan con una fuerza ilocutiva propia.

- Las intervenciones y los turnos son unidades mucho más complejas en las RSV por tres razones: 1. Por la naturaleza de sus componentes, es posible identificar cinco tipos de intervenciones distintas con características únicas cada una de ellas. 2. Por sus posibilidades combinatorias se determinó que, aunque las intervenciones mixtas son comunes en la conversación, las posibilidades de combinación en RSV son exponencialmente más complejas y abundantes. 3. Por la dinámica dialógica de las intervenciones, es posible encontrar que no todas se relacionan de igual manera en tanto a si se comportan como intervenciones iniciativas, reactivas o reactivo iniciativas, encontrándose incluso unidades que exclusivamente pueden funcionar como unidades reactivas o iniciativas en determinados contextos.
- Para Val.Es.Co. en la conversación, la distinción entre intercambios y alternancias se sustenta en la potencialidad de que una intervención sea validada socialmente y, por consiguiente, adquiera el estatus de turno y sea capaz de continuar con la interacción. Además del análisis de los criterios presentados como validadores, se encontró que un fenómeno relativamente marginal en la conversación como los *outlouds* se presentaba con mucha mayor frecuencia en las RSV. Por otro lado, se revisó la relación entre los miembros de un intercambio a partir del concepto de pertinencia condicional y se observó el caso interesante de los emoticones reactivos y su papel en los intercambios en RSV.
- En tanto a los diálogos, en primer lugar, se determinó que, debido a las características propias del canal, los criterios de identificación y delimitación de esta unidad requieren reinterpretarse: al no contar con elementos claros que marquen su cierre y gracias al carácter asincrónico, los diálogos permanecen abiertos a la espera de una

nueva intervención que les dé seguimiento. Este mismo carácter asincrónico y el concepto de permanencia derivado de él, permite el desarrollo de una estructura de diálogos ramificada en la que las relaciones de dependencia entre las unidades generan estructuras sumamente complejas e hipotéticamente infinitas. Finalmente, esta misma estructuración compleja en red genera secuencias complejas con múltiples participantes y múltiples diálogos de distinto orden (primarios, secundarios, terciarios, etc.). Los sistemas de marcación visual de la interacción que las redes sociales ponen a disposición de sus usuarios se describen, así como sistemas que permiten organizar los distintos niveles jerárquicos de los diálogos, aunque se observa también que, en último extremo, son las relaciones de dependencia por relevancia y pertinencia condicional lo que guía, en último extremo, la comprensión en la interacción.

- La unidad mayor del modelo, denominada discurso, de igual forma se reinterpretó: sigue empleándose este término para designar la unidad mayor de la interacción, pero se redefine aquí en términos de su surgimiento de la intervención inicial absoluta en determinado espacio virtual. La máxima utilidad de esta unidad, además de ser en sí misma una unidad superior, radica en dar cuenta de la posibilidad de compartir intervenciones ajenas en espacios virtuales distintos, lo que queda ahora descrito como la generación de discursos interconectados en una relación de dependencia en la que cada intervención en la interacción puede generar un nuevo discurso si es compartida en un espacio distinto.

Con estas aclaraciones en cuenta, el modelo propuesto es un modelo funcional que permite identificar de una manera precisa las particularidades presentes en las RSV tomando en cuenta su propia naturaleza interactiva.

Por otro lado, el sistema de participación en tanto a la producción como a la recepción de mensajes de igual forma presentaba distinciones relevantes entre los papeles estudiados en la conversación y los que se presentaron en el análisis de los marcos de producción y recepción en RSV.

En primera instancia, en el marco de producción, se recuperó de la propuesta de Levinson (1987) la distinción entre nivel discursivo y nivel enunciativo, pero con la distinción de que en las RSV se presentaba un rol de producción exclusivo al nivel del discurso: el emisor inicial. En el nivel de la enunciación se recuperaron papeles como el autor, vocero y director, aunque con modificaciones resultado de las características del medio. Además de estos papeles, se propusieron 3 roles de producción nuevos: prosumidor, fuente de información y reproductor que responden directamente a las necesidades específicas de la interacción en RSV. En el lado de la recepción, se reinterpretaron los papeles de interlocutor y audiencia, pero se propusieron los roles de receptor indirecto, receptor externo y receptor casual con la intención de abarcar todas las posibilidades de participación en el extremo receptor de la interacción.

Relacionado con el análisis de los participantes se encontraron fenómenos particulares a las RSV que al ser analizados permiten vislumbrar de mejor manera cuál es la dinámica presente en este medio de comunicación. En primera instancia, se analizó el fenómeno de los *outlouds* y se encontró que, como se comentó previamente, conforman un grupo mucho más frecuente

de intervenciones y que los roles de recepción se ven sumamente modificados al ser lo más común no contar un interlocutor ratificado en la mayoría de las interacciones.

Otro fenómeno analizado fue el de la denominada etiquetación. Se propusieron tres posibles usos para la etiquetación con base en ejemplos tomados de producción real. En ellos se observó que el uso más común y menos complejo es el de ratificar a un interlocutor de manera directa, pero también se encontró que es posible usar la etiquetación con fines de difusión y exposición de los mensajes a grupos de receptores indirectos o, por otro lado, utilizarlo no como una forma de marcación de con quien se comunica, sino de que sobre quien se comunica el mensaje.

Al revisar las propuestas planteadas en esta tesis doctoral, es importante mencionar que, si bien a lo largo de la investigación se pretendió ser lo más exhaustivo posible en tanto al análisis, existen elementos que quedan fuera del alcance de la misma. Uno de ellos es la posibilidad de hacer trabajo cuantitativo con un corpus de grandes magnitudes mediante el manejo de programas computacionales de *big data* con la intención de encontrar patrones más precisos en tanto a la interacción comunicativa. Otra limitante, fue trabajar únicamente con tres redes sociales virtuales, ya que, aunque se pretende que las propuestas aquí planteadas sean lo más abarcadoras en tanto al género discursivo, la constante innovación en el mismo hace que siempre exista una red con características distintas a las demás. Finalmente, otra limitación encontrada es la de no analizar a fondo otros fenómenos interesantes presentes en las RSV como las implicaciones del hipertexto en la relación entre contenidos en las interacciones, o incluso las implicaciones en tanto a los hábitos de escritura modificados por el uso de las redes.

De igual forma que se mencionan estas limitaciones de la investigación, también es importante mencionar las oportunidades que se desprenden de la misma, ya que, al ser un campo hasta el momento no tan estudiado, los posibles temas de investigación derivados de esta tesis son cuantiosos. Un ejemplo de esto es estudiar si es que existe un cambio y si es así, cómo es que los hablantes están modificando su comportamiento comunicativo en la vida fuera de la RSV gracias a la influencia de estas. Otro caso que me interesa es trabajar con otros géneros de comunicación mediada por computadora para identificar si algunas de las propuestas aquí emitidas son aplicables a por ejemplo los sistemas de mensajería como WhatsApp. Finalmente, considero que sería interesante comenzar a realizar estudios con una perspectiva diacrónica en el campo de la comunicación mediada por computadora y en las RSV ya que, al contar con los modelos aquí propuestos, sería interesante ver cómo se ha dado la evolución de la interacción en las redes e intentar predecir hacia dónde se dirige.

Para finalizar me gustaría reflexionar sobre la interacción en sí misma ya que, aunque pareciera que todas las diferencias aquí comentadas distanciaran cada vez más a la interacción en redes sociales virtuales de la conversación, también resulta palpable que existen múltiples puntos de encuentro entre las dos formas de comunicación. La distribución por medio de turnos, el papel de la pertinencia condicional y la relevancia como guía en el establecimiento de relaciones entre turnos, o el uso común de un registro coloquial podrían responder a dos posibles causas: que los hablantes han tomado elementos de la forma de comunicación más frecuente en su vida cotidiana, es decir la conversación, y los han utilizado para enfrentarse a un nuevo modelo de comunicación que cada vez más se vuelve parte integral de la interacción humana; o que no existe una relación tan directa entre la conversación y las RSV y las coincidencias ser derivan de que los seres humanos

probablemente estemos programados o condicionados por motivos cognitivos o biológicos para interactuar de una forma determinada y que, sin importar el medio que se nos presente como espacio para la comunicación, tendemos a resolver el reto de la comunicación recurriendo a estrategias comunes y, en último extremo, a patrones similares. Cualquiera de las dos ideas resulta muy sugerente e invita a continuar explorando las nuevas formas de comunicación e interacción a la luz de las más antiguas y mejor descritas.

Bibliografía

- Asociación Mexicana de Internet. (17 de mayo de 2018). *Asociación Mexicana de Internet*.
Obtenido de 14 Estudio sobre los Hábitos de los usuarios de Internet en México
2018: <https://www.asociaciondeinternet.mx/es/component/remository/Habitos-de-Internet/14-Estudio-sobre-los-Habitos-de-los-usuarios-de-Internet-en-Mexico-2018/lang,es-es/?Itemid=>
- Alcántara, M. (2014). Las unidades discursivas en los mensajes instantáneos de wasap. *Estudios de Lingüística del Español*, 35, 223-242.
- Alcántara, M. (2017). El contexto en interacciones con límites difusos: La creación de sentido en la comunicación mediada por dispositivos. En M. Giammatteo, P. Gubitosi, & A. Parini, *El español en la red*. Madrid: Iberoamericana Vervuert.
- Barnes, J. (1954). Class an Committiees in a Norwegian Island Parish. *Human Relations*, 7, 39-58.
- Bott, E. (1971). *Family and Social Networks*, . Nueva York: Free Press.
- Briz, A. (2014). Hablar electrónicamente por escrito. *Chimera Romance Corpora and Linguistic Studies*, 1, 77-89.
- Cantamutto, L., & Vela, C. (2016). El discurso digital como objeto de estudio: De la descripción de interfaces a la definción de propiedades. *Aposta*(69), 296-326.
- Cassany, D. (2012). *En línea. Leer y escribir en la red*. Barcelona: Anagrama.
- Cassany, D. (2015). Las ortografías en Internet: exploración, datos y reflexiones. En E. Montoro del Arco, *Estudios sobre ortografía del Español*. Lugo: Axac, 13-26.
- Clift, R. (2016). *Conversation Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Crystal, D. (2011). *Internet Linguistics: A student Guide*. New York: Routledge.

- De Andrés, S., & Maestro, R. (2014). Análisis crítico del discurso publicitario publicitario institucional/comercial sobre las personas mayores en España. *Comunicar. Revista científica de educación*, 189-197.
- de Fribourg, G., & Béguelin, M. J. (2012). *Grammaire de la période* (Vol. 100). Bern, Berlin, Bruxelles, Frankfurt am Main, New York, Oxford, Wien: Peter Lang.
- Drew, P., & Heritage, J. (1992). *Talk at Work: Interaction in institutional settings*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Evans, H., Ginnis, S., & Bartlett, J. (12 de Noviembre de 2015). #SocialEthics a guide to embedding ethics in social media research. obtenido de <https://www.ipsos.com/sites/default/files/migrations/en-uk/files/Assets/Docs/Publications/im-demos-social-ethics-in-social-media-research-summary.pdf>
- Ferrari, A. (2014). The basel model for paragraph segmentation: the construction units, their relationship and linguistic indication. En S. Pons-Borderia, *Discourse Segmentation in Romance Languages*. Amsterdam/Philadelphia: Jhon Benjamins, 23-54.
- Flores Lozano, J., Martínez Suárez, P. C., & Valdés Sánchez, C. (2000). Análisis de la comunicación en la relación médico-paciente. *Medicina integral*, 79-113.
- Gallardo Pauls, B. (1993). La transición entre turnos conversacionales: silencios, solapamientos e interrupciones. *Contextos*, XI, 189-220.
- Gallardo Pauls, B. (1998). *Comentario de textos conversacionales*. Madrid: Arco Libros.
- Goffman, E. (1981). Footing. En E. Goffman, *Forms of Talk*. Philadelphia: University of Pensilvany Press, 124-159.
- Goodwin, C. (2006). Interactive footing. En E. Holt, & R. Clift, *Reporting Talk: Reported Speech in Interaction*. Cambridge: Cambridge University Press, 16-46.
- Grupo Val.Es.Co. (2014). Las unidades del discurso oral. *Estudios de Lingüística del Español*, 35, 13-73.

- Hall, S. (2004). Codificación y descodificación en el discurso televisivo. *Cuadernos de información y comunicación*, 9, 210-232.
- Heritage, J. (1984). *Conversation analysis*. Cambridge: Polity Press.
- Herring, S. C. (2001). Computer-Mediated discourse. En D. Tannen, H. E. Hamilton, & S. Deborah, *The Handbook of Discourse Analysis*. Nueva York: Blackwell, 612-634.
- Herring, S. C. (2007). A Faceted Classification Scheme for Computer-Mediated Discourse. *Language@Internet*.
- Huchtby, I., & Drew, P. (1995). Conversation analysis. En J. Verschueren, *Handbook of Pragmatics*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 182-189.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (2007). La “cyberpolitisse”: Formes de l’adresse, ouverture et cloture dans les courriels électroniques. *Quaderns de Filologia. Estudis Lingüístics*, 12, 35-56.
- Lasswell, H. D. (1948). The Structure and Function of Communication in Society. En W. Schramm (Ed.), *Mass Communications*. Urbana, IL.: University of Illinois Press, 117-129.
- Levinson, S. C. (1987). Putting Linguistics on a proper footing: Explorations in Goffman's concepts of participation. En P. Drew, & A. Wootton, *Erving Goffman: Exploring the interaction order*. Cambridge: Polity Press, 161-227.
- Levinson, S. C. (2013). Cross-cultural universals and communication structures. En M. A. Arbib, *Language, music, and the brain: A mysterious relationship* (págs. 67-80). Cambridge: MIT Press.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Maletzke, G. (1976). *Psicología de la Comunicación social*. Quito: Editorial Época.
- Novak, P. K., Smalinoc, J., Sluban, B., & Mozetic, I. (2015). Sentiment of Emojis. *PLoS ONE*, 1-21.
- Pano, A., & Mancera, A. (2014). Identidades falsas en Twitter: la ironía y el humor verbal como mecanismos paródicos. *Discurso y sociedad*, 8, 507-536.

- Pano, A., & Mancera, A. (2014). La “conversación” en Twitter: las unidades discursivas y el uso de marcadores interactivos en los intercambios con parlamentarios españoles en esta red social. *Estudios de Lingüística del Español*, 35, 243-277.
- Pons Borderia, S. (2016). cómo dividir una conversación en actos y subactos. En B. H. M., M. M. Espejo Muriel, H. M.-C. B., & J. L. López Cruces, *Oralidad y análisis del discurso. Homenaje a Luis Cortés Rodríguez*. Almería: Editorial Universidad de Almería, 545-566.
- Portolés, J. (2004). *Pragmática para hispanistas*. Madrid: Síntesis.
- Reig, A. (2010). Estructura y orden de la información en el discurso administrativo. *Revista española de lingüística aplicada*, 23, 247-265.
- Reig, A., & Elizondo, A. (2018). Un análisis de la reacción me gusta en Facebook desde los estudios de la interacción. *Estudios de Lingüística aplicada*(67).
- Requena, F. (1998). El concepto de red social. *Revista española de investigaciones sociológicas*, 48, 137-152.
- Roulet, E. (1991). Vers une approche modulaire de l'analyse du discours. *Cahiers de linguistique française*(12), 53-81.
- Roulet, E. (2001). Un modèle et un instrument d'analyse de la complexité de l'organisation du discours. En P. Lang (Ed.), *I Simposio Internacional de Analisis del Discurso. 1*, págs. 133-157. Madrid: Visor libros.
- Sacks, H., Schegloff, E., & Jefferson, G. (1974). A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation. *Language*, 50(4), 696-735.
- Shannon, E., & Weaver, W. (1948). *The Mathematical Theory of communication*. Urbana: The University of Illinois Press.
- Sidnell, J., & Stivers, T. (2013). *The Handbook of Conversation Analysis*. Hoboken NJ: Wiley-Blackwell Publishing.
- Sperber, D., & Wilson, D. (1986). *Relevance*. Oxford: Blackwell.

Townsend, L., & Wallace, C. (6 de 11 de 18). *Social Media Research: A Guide To Ethics*.

Obtenido de (https://www.gla.ac.uk/media/media_487729_en.pdf)

Tusón Valls, A. (2002). El análisis de la conversación. Entre la estructura y el sentido.

Estudios de Sociolingüística, 3(1), 133-153.

Velasco Castro, A. (2007). Un sistema para el análisis de la interacción en el aula. *Revista*

iberoamericana de educación, 42(3), 1-12.

Werry, C. C. (1996). Linguistic and interactional features of Internet relay chat. En S. C.

Herring, *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*. Amsterdam: John Benjamins, 47-63.

Yus, F. (2010). *Ciberpragmática 2.0*. Barcelona: Ariel.

Yus, F. (2017). Los efectos de Internet y las redes sociales en el español. En A. P.

Española, *Boletín de la academia Puertorriqueña de la Lengua Española*. San Juan: Academia Puertorriqueña de la Lengua Española, 55-76.