

Los MOBA vs las conversaciones cotidianas: análisis de la dinámica interactiva y su extensión estructural

SARA BADIA CLIMENT

Universitat de València (España)

sara.badia@uv.es

<https://orcid.org/0000-0002-7993-5997>

Cómo citar:

Badia Climent, S. (2024): "Los MOBA vs las conversaciones cotidianas: análisis de la dinámica interactiva y su extensión estructural", *Pragmalingüística*, 32, pp. 71-98. <https://doi.org/10.25267/Pragmalinguistica.2024.i32.03>

LOS MOBA VS LAS CONVERSACIONES COTIDIANAS: ANÁLISIS DE LA DINÁMICA INTERACTIVA Y SU EXTENSIÓN ESTRUCTURAL

RESUMEN: La comunicación es un fenómeno complejo que varía según la situación, hecho aún más frecuente desde la irrupción de los medios digitales. Este artículo explora un aspecto de esta nueva dinámica de interacción virtual: la interacción en los videojuegos MOBA, como el *League of Legends*, en relación con la conversación cara a cara. En concreto, se compararán la frecuencia, densidad y extensión de las intervenciones a través de un corpus propio recogido con muestras de ambos discursos. El análisis se basa en el modelo Val.Es.Co (2010, 2014; Pons, 2022), que facilita el estudio de rasgos situacionales y segmentación de la oralidad. De esta forma, tomando en consideración las características generales de los videojuegos (Stanton, 2015; Hiloko et al. 2021; Badia, 2023) y estudios previos sobre discursos mediados por ordenador (Herring, 2007 y 2017; Yus, 2010 y 2011), se podrá estudiar la extensión de las intervenciones y la frecuencia de inicio de nuevos diálogos en ambos contextos.

PALABRAS CLAVE: discursos mediados por ordenador; ciberpragmática; interacción; análisis de la conversación; videojuegos.

SUMARIO: 1. Introducción. 2. Los videojuegos MOBA: un discurso digital lúdico. 3. La conversación cara a cara: un discurso dialógico de referencia. 4. Metodología: un corpus para la comparación. 5. Análisis de los datos: el silencio, la densidad y la interacción. 6. Resultados: la continuidad discursiva en jaque en los videojuegos MOBA. 7. Conclusiones. 8. Referencias.

MOBA VIDEO GAMES VS DAILY CONVERSATIONS: ANALYSIS OF INTERACTIVE DYNAMICS AND STRUCTURAL EXTENSION

ABSTRACT: Communication is a complex phenomenon that varies depending on the situation, a fact that has become even more prevalent with the advent of digital media. This article explores an aspect of this new virtual dynamic: the interaction within MOBA video games, like *League of Legends*, in comparison to face-to-face conversation. Specifically, the frequency, density, and length of interventions will be compared using a corpus collected with samples from both types of discourse. The analysis is based on the Val.Es.Co model (2010, 2014; Pons, 2022), facilitating the study of situational features and segmentation of spoken discourse. By considering the general characteristics of video games (Stanton, 2015; Hiloko et al., 2021; Badia, 2023) and previous studies on computer-mediated discourses (Herring, 2007 and 2017; Yus, 2010 and 2011), this study will examine the length of interventions and the frequency of initiating new dialogues in both contexts.

KEYWORDS: computer-mediated discourse; cyberpragmatics; interaction; conversation analysis; video games.

SUMMARY: 1. Introduction. 2. MOBA Video Games: A Playful Digital Discourse. 3. Face-to-Face Conversation: A Reference Dialogic Discourse. 4. Methodology: A Corpus for Comparison. 5. Data Analysis: Silence, Density, and Interaction. 6. Results: Discursive Continuity Challenged in MOBA Video Games. 7. Conclusions. 8. References.

JEUX VIDÉO MOBA VS CONVERSATIONS QUOTIDIENNES : ANALYSE DE LA DINAMIQUE INTERACTIVE ET DE LEUR EXTENSION STRUCTURELLE

RÉSUMÉ: La communication est un phénomène complexe qui varie selon la situation, un fait devenu encore plus prévalent avec l'avènement des médias numériques. Cet article explore un aspect de cette nouvelle dynamique d'interaction virtuelle: l'interaction dans les jeux vidéo MOBA, comme le League of Legends, en comparaison avec la conversation en face à face. Plus précisément, la fréquence, la densité et la longueur des interventions seront comparées à l'aide d'un corpus collecté avec des échantillons des deux types de discours. L'analyse s'appuie sur le modèle Val.Es.Co (2010, 2014; Pons, 2022), facilitant l'étude des caractéristiques situationnelles et la segmentation du discours oral. En considérant les caractéristiques générales des jeux vidéo (Stanton, 2015; Hiloko et al., 2021; Badia, 2023) et les études précédentes sur les discours médiatisés par ordinateur (Herring, 2007 et 2017; Yus, 2010 et 2011), cette étude examinera la longueur des interventions et la fréquence d'initiation de nouveaux dialogues dans les deux contextes.

MOTS-CLÉS: discours médiatisé par ordinateur; cyberpragmatique; interaction; analyse de conversation; jeux vidéo.

SOMMAIRE: 1. Introduction. 2. Jeux vidéo MOBA : un discours digital ludique. 3. Conversation face à face : un discours dialogique de référence. 4. Méthodologie : un corpus pour la comparaison. 5. Analyse des données : silence, densité et interaction. 6. Résultats : la continuité discursive mise en question dans les jeux vidéo MOBA. 7. Conclusions. 8. Références.

Fecha de recepción: 09/10/2023

Fecha de revisión: 22/02/2024

Fecha de aceptación: 10/04/2024

Fecha de publicación: 01/12/2024

1. Introducción

La comunicación se nutre de distintos elementos para resultar operativa y efectiva. El ser humano cuenta con diversas habilidades que intervienen cuando pretende hacerse entender: la capacidad para crear estímulos y reaccionar a ellos, la codificación del pensamiento (en parte) en un sistema lingüístico, el reconocimiento de determinadas situaciones y la consecuente actuación de acuerdo con sus normas... Estas mecánicas se llevan a cabo independientemente del contexto comunicativo en el que se inserten: en una conversación cotidiana, un juicio, en los chats de WhatsApp (2009) o durante las partidas de un videojuego MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) como el *League of Legends* (2009).

Dentro de cada contexto discursivo, el modo en el que se transmite la información, su precisión y especificidad varían. Algunos escenarios no exigen precisión ni limitan la longitud de las intervenciones frente a otros que sí:

(1) C-02-v2 - 1:09

“D: ¿y hay presión social? porque [no tiene s-]
 C: [cuando viene] Alba [Luna le dice]
 A:
 [pues que Marco sí] que hace las cosas
 C: claro cuando viene Alba↑ / me dice Marco [*cuando viene Alba Luna*]
 A: [el foraet pa qu'és?→]¹
 S: [pa dixar la galleta]
 C: se lo [dice a Alba de ir ver los las cosas↑]”

(2) V-i – 15:04

“A_acciones:**se dirige a mid**
 A: mim voy pa' mid Alejan→ /// bueno espera que recupe un poco (d)
 e maná→
 A_acciones:**merodea alrededor de mid
 C: tengo ulti↓ / focus Lux→ / que es más [squici]↓
 B: [ella está haciendo back]→
 A: (CARRASPEO) // sí yo tengo ulti también→”

Como se observa, existen situaciones en las que los participantes no necesitan un nivel de concreción elevado ni tienen una restricción en la extensión de sus intervenciones, como en la conversación, mientras que en otros sí parece que existe cierta limitación e, incluso, los hablantes pueden llegar a expresarse de manera telegráfica, como sucede con la intervención de C en el ejemplo 2. Analizar estos aspectos

¹ En valenciano: “¿el agujero para qué es?”.

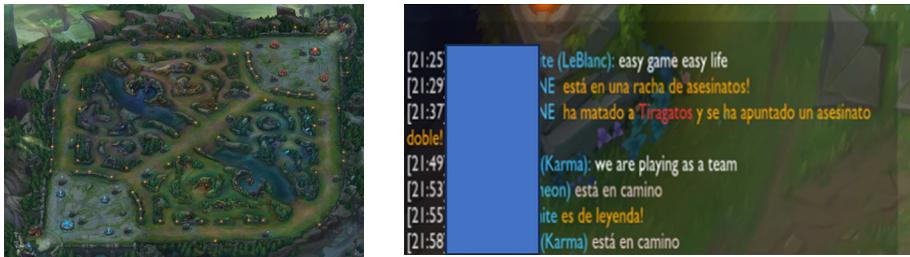
puede revelar características distintivas del género discursivo que se pretenda describir. Por eso, este artículo se propone comparar la frecuencia de aparición, densidad de palabras y extensión temporal de las intervenciones en dos tipos de discurso dialógico: conversaciones cotidianas y videojuegos MOBA.

Cabe destacar que se ha elegido representante de este género de videojuegos al *League of Legends* por su número de usuarios, puesto que se trata de uno de los títulos de esta clase con más jugadores activos: según fuentes oficiales, cuenta con más de 152 millones de usuarios en activo a nivel mundial en 2023, una cifra muy por encima de otros como *DOTA 2* (2013) con unos 11 millones en 2022.

La elección de estos dos géneros discursivos no es arbitraria. Ambos representan contextos comunicativos con características comparables: son discursos dialógicos, con una toma de turno poco o nada predeterminada y en los que no existen moderadores ni reglas que jerarquicen o modifiquen las intervenciones de los participantes, entre otras cuestiones (Val.Es.Co., 2010; Badia, 2023). Además, la conversación cotidiana ha sido considerada como el diálogo fundamental del que derivan los demás, debido a que cualquier persona, independientemente de su nivel de instrucción o clase social, puede ser competente comunicativamente hablando (Tusón, 1995). Por esta razón, actúa como un patrón *modelo* para analizar otros géneros con mayor grado de complejidad, como los videojuegos. Con esta finalidad, el artículo comparará muestras de cada uno de estos géneros discursivos sobre las características que ambos presentan y los rasgos situaciones que los definen (apartados 2 y 3). De esta forma, se contará con una base desde la que observar si existen semejanzas o diferencias entre estas dos situaciones comunicativas que puedan matizarse con los resultados que se obtengan de este análisis.

2. Los videojuegos MOBA: un discurso digital lúdico

Los MOBA son una clase de videojuegos cuyo funcionamiento básico se puede resumir de la siguiente forma (Stanton, 2015; Donovan, 2010): dos equipos conformados por un número determinado de integrantes cuyo objetivo es destruir la base de los enemigos y proteger la suya. Esta se sitúa en las esquinas superior derecha e inferior izquierda, respectivamente (ver imagen 1). Para lograr dicho cometido, los jugadores disponen de una serie de habilidades, diferentes en cada personaje, con las que pueden, además de destruir estructuras, asesinar a los *minions* –pequeñas unidades controladas por el juego– y a sus contrincantes, de manera que puedan acumular oro y experiencia que los haga más fuertes.



Imágenes 1 y 2: Mapa de juego y chat de League of Legends (2009)

La comunicación entre jugadores es esencial en los MOBA debido a la naturaleza cooperativa y estratégica del juego. Originalmente, la interfaz permitía que los usuarios se pudieran comunicar entre ellos a través de un chat (imagen 2), independientemente de que formaran parte del mismo equipo o no². Este ha sido el medio preferido por prácticamente cualquier plataforma digital, ya que se trata de un elemento que consume pocos recursos y es mucho más estable que el envío de voz o vídeo (Herring, 2007 y 2017; Yus, 2010).

Sin embargo, el chat tiene una limitación importante: al escribir, el jugador pierde momentáneamente el control de su personaje. Por este motivo, aquellos jugadores que se conocían previamente en un equipo solían recurrir a servicios externos de voz, como Skype o Teamspeak, de manera que podían mantenerse en contacto sin tener que interrumpir el desarrollo de la partida.

A modo de solución, los desarrolladores de los videojuegos multi-jugador introdujeron señales deícticas en el juego: marcas visuales o comandos rápidos que indican acciones comunes en ubicaciones específicas, como advertencias de peligro o solicitudes de ayuda. Aunque útiles, este tipo de comunicación era insuficiente para comunicar grandes cantidades de información y pronto las plataformas permitieron que los miembros de un mismo equipo pudieran activar el canal de voz para comunicarse entre sí dentro de la propia interfaz de juego.

Así, los MOBA se presentan como un contexto discursivo multimodal en el que confluyen 4 canales de comunicación: el escrito, el oral, las señales y las acciones de los personajes. A pesar de que todos se empleen en mayor o menor medida, el oral suele ser el preferido por equipos *premade* –con miembros del equipo que se agrupan previamente a la partida– (Badia, 2023) por la razón descrita anteriormente: se puede transmitir información de manera simultánea mientras se juega.

No obstante, a pesar de tratarse de un contexto lúdico en el que los hablantes se han agrupado para pasar un buen rato, su interacción se

² Aunque para comunicarse con los enemigos era necesario usar un comando especial, como se sigue haciendo en la actualidad.

carga de cierto componente transaccional (Jucker *et al.* 2018) porque todos comparten un mismo objetivo: ganar la partida (Badia, 2023). Entre otras razones, esta hace que el tópico de los enunciados esté casi siempre vinculada al juego (Herring *et al.*, 2009). Esta dependencia temática junto con el carácter transaccional de esta comunicación ha provocado que los usuarios fueran desarrollando términos para referirse a situaciones o elementos propios del videojuego, como la ya mencionada *minion*, *bot* –línea inferior del mapa– o *tanque* –personaje con gran defensa y/o aguante al daño–.

Estas características han dotado de cierto rasgo de especialización a la comunicación de los videojuegos (Rodríguez y Cabrera, 2008; Torres, 2013; Ariza, 2015; Badia, 2023), razón por la que la interacción de los hablantes suele ser más fragmentaria (Badia, 2018; 2024), puesto que se ve influenciada constantemente por los sucesos que van ocurriendo durante la partida. En consecuencia, los diálogos que se crean en estos contextos suelen ser patrones de pregunta-respuesta y/o reacciones múltiples a un mismo suceso, compuestos la mayoría de las veces por una intervención extralingüística³ (Badia, 2023: 142).

En definitiva, los videojuegos MOBA, a través de su intrincada mecánica y estructura, han creado no solo un espacio de entretenimiento, sino también un entorno discursivo único. La naturaleza colaborativa de estos juegos, así como la necesidad de coordinación rápida y efectiva entre los jugadores, ha llevado al desarrollo de métodos de comunicación diversificados y especializados. Estos métodos van más allá del mero chat escrito, incluyendo la comunicación por voz, señales deícticas y acciones específicas dentro del juego. Este enfoque multimodal de la comunicación refleja la adaptabilidad del discurso humano al enfrentarse a desafíos y limitaciones específicas. Además, al surgir términos y jerga específicos dentro de esta comunidad, vemos cómo los contextos lúdicos pueden influir en la evolución del lenguaje y la comunicación. Estudiar los MOBA ofrece una valiosa perspectiva sobre cómo la tecnología y el juego pueden moldear y refinarnos nuestras prácticas comunicativas.

Aunque estos elementos ya presentan diferencias con otros discursos dialógicos, sería interesante profundizar en estos y observar una propiedad como la densidad de palabras para comprobar si aquellos patrones interactivos compartidos pueden distinguirse a partir de su composición. Pero antes de describir el análisis que se ha realizado y los resultados obtenidos, será necesario conocer qué características presenta el discurso que va a emplearse para comparar la comunicación de los MOBA: la conversación cotidiana.

³ Se considera intervención extralingüística aquellas que se asocian a la acción de un participante.

3. La conversación cara a cara: un discurso dialógico de referencia

La conversación coloquial emerge como uno de los tipos de comunicación universales y fundamentales. Antes de la aparición de los medios digitales, la humanidad se ha apoyado en conversaciones cotidianas para construir relaciones, transmitir conocimientos y definir identidades (Villalta, 2009). Es evidente su contraste con discursos más estructurados o formales; la charla coloquial se distingue por su espontaneidad, dinamismo e inmediatez (Val.Es.Co., 2010). En otras palabras, sirve como un espejo reflejando la cotidianidad y las interacciones humanas en su forma más pura y auténtica.

Es precisamente esta naturaleza intrínseca de la conversación lo que la convierte en un punto de referencia ideal para comparar y analizar otros tipos de discursos, como en los videojuegos MOBA. En este apartado, se explorarán las características definitorias de este género discursivo, para establecer así un marco que nos permitirá, posteriormente, contrastarla con la comunicación de esta clase de discurso digital.

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

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

Por esta razón, una de las características distintiva de este género es el hecho de que se inscribe en la fugacidad del momento y las escasas reglas que rigen su desarrollo. Esto se evidencia en las frecuentes trabas, interrupciones y reinicios que suelen atribuirse como característicos del coloquio, marcas de que la creación del discurso se está produciendo en el mismo momento que se da la comunicación (Narbona, 2012: 18; Pascual Aliaga, 2019: 197):

(3) C-02-v2 - 7:24

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

Desde las primeras publicaciones del Análisis de la Conversación hasta la actualidad, se ha avanzado en el conocimiento y descripción

de sus características. Para los fundadores de esta perspectiva, estas se resumen en (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974): 1) un hablante a la vez, 2) tamaño y orden variable de los turnos, 3) transiciones de habla coordinadas por una serie de reglas, 4) técnicas para seleccionar turnos, 5) organización que se puede ver sin información contextual, y 6) eventos históricos, es decir, un encadenamiento de intervenciones que se van retroalimentando. Además, en la actualidad se sigue aceptando mayormente el esquema interactivo que estos autores ofrecieron en sus primeros estudios⁴:

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

Por su parte, el Análisis del Discurso también ha propuesto diversas clasificaciones para definir este discurso. Una de ellas es la de Halliday (1961, 1978, 1994) en la que argumentaba que los géneros discursivos presentan elementos que definen su realización. En el caso de la conversación, se trata de un discurso que utiliza el *modo* oral cara a cara, ya que los hablantes necesitan compartir el espacio y el tiempo con sus interlocutores. Asimismo, tanto el *lugar* como los *temas* tratados pueden ser tan variables como las características de las personas que pueden interactuar. Por último y, probablemente, uno de los rasgos más relevantes, es que se trata de un tipo de comunicación que no cuenta con un propósito expreso más allá de mantener la propia conversación. En otras palabras, frente a otros discursos que cuentan con un fin específico (por ejemplo, un tribunal de tesis, evaluar a un futuro doctor), la conversación coloquial suele tener un fin interpersonal (Briz, 2010) en el que el objetivo de los participantes es, simplemente, continuar con el discurso.

⁴ Este sistema de toma de turno ha sufrido ligeras ampliaciones en estudios posteriores, como la distinción de actos interruptivos no necesariamente descorteses (Jefferson, 1984; Schegloff, 2002), la existencia de solapamientos colaborativos (Schegloff, 2000, 2002) o la distinción de tipos de secuencias según su contenido (Schegloff, y Sacks, 1973; Sacks, 1974; Jefferson, 1978; Schegloff, 1992a).

Asimismo, cabe mencionar la aportación de Koch y Oesterreicher (1990), quienes definían la conversación a partir de sus estudios sobre la cadena variacional. En ellos, distinguen entre dos formas de comunicación: la de ‘distancia’, vinculada especialmente al discurso escrito y a contextos formales como los juicios o las sentencias judiciales, y la de ‘proximidad’, más relacionada con el canal oral y contextos menos formales, como la conversación coloquial.

En el panorama hispánico, el grupo Val.Es.Co (1995, 2010, 2014) ha sido uno de los que más atención ha prestado a la conversación. Además, su modelo se basa en una escala con diferentes grados que permite hacer una comparativa entre géneros discursivos: el primer rasgo, la mayor o menor cercanía a lo *oral*, permite establecer el grado de cercanía con un sistema gráfico o realizaciones fónicas. Esta característica se relaciona con la mayor o menor planificación del discurso, puesto que se suele asociar lo escrito a la reflexión, provocada por la imposibilidad de la comunicación simultánea a través de este canal. El segundo, la *inmediatez*, está relacionado también con el rasgo anterior, dado que la ausencia de tiempo entre respuesta y respuesta se traduce en menor tiempo para meditar lo que se dice.

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

Tomando esta última clasificación, es posible extraer una primera comparativa entre el discurso de los MOBA y la conversación coloquial:

Características	Conversación	MOBA (equipos preconfigurados)
Participantes	2 o más	2 o más
Cooperación	Sí	Sí
Canal	Oral y visual	Oral, escrito y visual
Planificación	No	No
Asignación del turno	No predeterminada	No predeterminada
Temática	Aleatoria	Videojuego + Aleatoria

Tabla 1: Rasgos generales de la conversación coloquial y el MOBA
(adaptado de Badia, 2023: 255)

En resumen, aunque hay similitudes, ambos presentan diferencias clave. Primero, el canal, puesto que la conversación es principalmente oral (y kinésica [Poyatos, 2018; Depperman, 2013; Depperman y Streeck, 2018]) mientras que el videojuego se nutre de todas las entradas de información disponibles en la interfaz, incluyendo los movimientos de sus avatares (Yus, 2010 y 2011; Greiner, Caravella y Roth, 2014; Herring, 2017). En segundo lugar, la *temática* es un elemento indeterminado en el primer género, hecho que contrasta con el MOBA, ya que es una clase de discurso *topic-driven* (Herrin *et al.*, 2009). El tercer elemento que presenta diferencias es la predeterminación en el turno: por un lado, en la conversación son los propios participantes quienes se autogestionan (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1974; Val.Es. Co., 2010), por otro, en los videojuegos la constante concatenación de sucesos puede desencadenar diálogos nuevos, es decir, se trata de un discurso con cierta predeterminación externa de las intervenciones de los participantes.

Sobre estos rasgos generales se puede establecer una primera diferenciación entre ambos géneros discursivos. Sin embargo, con ello no se alcanza a dar cuenta de la totalidad de aspectos que pueden analizarse de la situación que genera el discurso digital. Por esta razón, en los siguientes apartados se pretende abordar la comparativa que se ha realizado de la densidad interactiva y estructural entre ambos géneros discursivos. Para ello, se relatará brevemente qué corpus se ha empleado y el tipo de análisis que se ha practicado para, posteriormente, mostrar los resultados de esta investigación.

4. Metodología: un corpus para la comparación

El propósito central de este artículo es comparar la densidad interactiva y estructural entre dos géneros discursivos: la conversación y los MOBA. Esta comparación se basa en tres elementos de análisis: tipos de diálogos, cantidad de palabras por intervención y el silencio medio entre enunciados. A continuación, se detalla el corpus empleado (4.1) y el análisis aplicado a los datos (4.2).

4.1. CORPUS DE TRABAJO

El material para el corpus de esta investigación se ha recopilado de dos maneras: por un lado, se utilizó una grabadora secreta, desconocida para los participantes excepto para la investigadora, siguiendo la metodología tradicional de registro de conversaciones coloquiales. Por otro, se grabaron tanto el audio como el vídeo de la pantalla del juego, buscando capturar todos los elementos que influyen en la interacción digital.

Todas las grabaciones de conversaciones cuentan con una duración aproximada de cuarenta minutos, tiempo medio de duración de una partida de *League of Legends*. Asimismo, estas se recopilaron en espacios cerrados y privados para evitar el ruido de fondo que pudiera interferir en las transcripciones. En total, para esta investigación se ha recopilado un corpus propio que, sumando el total de los dos tipos de discursos, cuenta con unas 4 horas y media de duración, 37 954 palabras y 5025 intervenciones.

ID2	Tipo de partida	Año	Resultado	Participantes	Intervenciones lingüísticas	Tiempo	Palabras
V-ii	Reclutamiento	2018	Perdida	5	766	40'	4187
V-iii	Reclutamiento	2019	Ganada	5	493	31'26"	2922
v-v	Reclutamiento	2021	Ganada	5	745	44'17"	5636
v-x	Reclutamiento	2021	Perdida	5	609	26' 10"	4494
C-01	-	2017	-	5	758	40'	5779
C-02 v1	-	2018	-	5	728	27'06"	5766
C-02 v2	-	2018	-	5-4	381	16'	4056
C-03	-	2020	-	5	545	40'	5114
Total					5025	4h 24' 59"	37.954

Tabla 2: Corpus de conversaciones y partidas de League of Legends (2009)

Estos datos se han transscrito mediante el sistema Val.Es.Co. para ELAN (Pons, 2022), adaptado a las necesidades que un discurso digital como los videojuegos presenta (Badia, 2023). Sin embargo, por cuestiones de legibilidad, los ejemplos en este artículo utilizan el sistema tradicional de Val.Es.Co. (2014).

Sin embargo, uno de los puntos más relevantes y problemáticos para el estudio fue la selección de los participantes. Se eligió mantener a los mismos a lo largo de la presente investigación para evitar la variabilidad interactiva por cuestiones sociolingüísticas. Asimismo, uno de los elementos que se tuvo en cuenta fue que los participantes escogidos fueran representativos del tipo de jugadores que suelen frecuentar el *League of Legends* (2009). Según una encuesta realizada por Reddit en 2020, el 86 % de los usuarios tiene entre 18 y 30 años.

De estos, el 87 % son hombres y el restante son mujeres. Asimismo, el 60 % son estudiantes, el 13 % trabajan en el sector secundario y el resto se dedican a alguna profesión con estudios universitarios.

En consecuencia, se ha grabado a 3 hombres y 2 mujeres de entre 23 y 31 años⁵ de nivel sociocultural medio (grado superior de cocina [C], electrónica [B] y asistencia veterinaria [A]) y dos de nivel alto (grado en diseño gráfico [D] y en estudios hispánicos [S]). Todos ellos estudiaron en la misma zona de Valencia (comarca de la Ribera), aunque un par de ellos fueron escolarizados sus primeros años en Cuenca y en Alcázar de San Juan. Además, todos ellos son bilingües de español y valenciano, aunque cuentan con distintas lenguas de preferencia.

No obstante, siguiendo los estudios realizados por el grupo Val. Es.Co. (1995, 2010), las características de los participantes tienden a nivelarse en algunos contextos debido a ciertos rasgos situacionales. Por ello, se debe tener en cuenta la mayor o menor *igualdad jerárquica* que se establece entre los hablantes, ya que esta puede cambiar entre ellos dependiendo de la situación en la que se encuentren (Pons y Estellés, 2014: 4). En el caso del videojuego, todos los interlocutores son, *a priori*, jugadores miembros de un mismo equipo; aunque las posiciones y roles que ocupan pueden ser las causantes de que exista cierta jerarquía entre los usuarios (cfr. §2).

Participantes	A	B	C	D	S
Año de inicio	2011	2012	2011	2012	2012
Frecuencia de partidas a la semana (2017)	6-7	4-5	7-8	7-8	2
Frecuencia de partidas a la semana (2021)	3-4	1-2	4-5	4-5	1
Posición preferida	Top o Jungla	Carry o Support	Mid o Jungla	Support	Support
Tipo de personaje	Tanque - ADC	ADC – Apoyo	AP	Apoyo	Apoyo - Tanque
Clasificación	Oro IV	N/C	Plata I	Plata I	N/C

Tabla 3: Información de los participantes como jugadores

En cuanto a los rasgos como jugadores de los participantes, empezaron a jugar más o menos al mismo tiempo al videojuego *League of Legends* (2011-2012), aunque con diferente frecuencia y continuidad: algunos de ellos jugaban lo suficiente para mantenerse en las ligas

⁵ Se debe tener en cuenta que su edad se incrementó debido a que los mismos participantes fueron grabados a lo largo de los cinco años en los que se ha desarrollado este estudio.

oficiales (jugadores A, C y D) mientras que otros lo hacían de forma más esporádica (B y S). Cada uno de ellos está especializado en una posición dentro del juego y un tipo de personajes como se muestra en el siguiente cuadro.

Con estos datos se ha dibujado las características generales que componen el corpus empleado para desarrollar esta investigación y, de esta forma, entender mejor la clase de estudio que se ha realizado. En el siguiente apartado se detallará qué sistema se ha empleado para el análisis de los datos del corpus en términos interactivos, de manera que se comprenda cómo se han tomado las variables de análisis que se detallarán en el apartado posterior (§5).

4.2. UN SISTEMA PARA ANALIZAR LA INTERACCIÓN

Tras haber presentado el corpus y su tratamiento, es esencial detallar el procedimiento seguido para su análisis. Uno de los objetivos, además de determinar la densidad de palabras de los enunciados (ver §5.), es examinar la fragmentariedad de los diálogos. Por ello, se requiere un sistema de unidades que refleje adecuadamente la interacción de los participantes.

Para ello, se ha seleccionado el modelo Val.Es.Co. (2003 y 2014; Pons, 2022) que aborda esta realidad desde dos ángulos: una estructural, que entiende la comunicación como un fenómeno con límites físicos, y otra social, que observa esas mismas unidades desde la valoración que hacen los hablantes⁶. Esto se refleja en la contraposición de los pares de unidades *intervención/turno* e intercambio/alternancia de turnos, respectivamente. La primera unidad mencionada corresponde a una emisión que termina con el cambio de hablante, mientras que la segunda es una *intervención* que ha recibido validación por los interlocutores, es decir, contribuye al desarrollo efectivo de la comunicación. Por su parte, el *intercambio* representa la sucesión de dos intervenciones interconectadas, mientras que la *alternancia de turnos* es su contraparte en el plano social (dos turnos que avanzan efectivamente un diálogo). La unidad inmediatamente superior que contendría a estas sería el *diálogo*, delimitado por una *intervención* de inicio y una de cierre al final.

Asimismo, las *intervenciones* pueden clasificarse en cuatro tipos de acuerdo con su papel interactivo: 1) *iniciativas*, inician un nuevo diálogo y reciben una reacción; 2) *reactivas*, reaccionan a una *intervención* previa; 3) *reactivo-iniciativas*, reaccionan y, además, reciben

⁶ El sistema es mucho más complejo de lo que se va a exponer en estas líneas y abarca también el análisis del contenido de los enunciados, pero por razones de espacio y de operatividad, en este artículo solo se presentan las unidades que se han empleado para este estudio. Para más información, se puede consultar (Val.Es.Co., 2003, 2014 o Pons, 2022).

reacción⁷ y 4) *independientes*, no reaccionan ni reciben reacción por parte de los interlocutores.

Perspectiva	Estructural	Social
Unidad	Intervención - Iniciativa (i) - Reactiva (r) - Reactivo-iniciativa(r-i) - Independiente (ind)	Turno
	Intercambio	Alternancia de turno
	Diálogo	

Tabla 4: Sistema de unidades dialógicas del modelo Val.Es.Co. (2014)

A modo de ejemplo, se presenta un fragmento del corpus donde se aplica este análisis:

- (4) C-01 - 8:35
- "Ii 1C1: bueno / has dicho por el grupo *no compréis demasiado alcohol porque hay en casa hay bebida*↑ *hay tequila*↑ *hay un montón de cerveza*↓
- Ir-i 2D1: sí [tenemos tres]
- Iind C2:[¿qué más?] ↓
- Ir-i 3D2: o cuatro packs de cerveza↓
- Ir-i 4C3: ¿qué más hay?
- Ir 5D3: pues, licor y- y gin-tónica↓"
- Diálogo

En el fragmento anterior puede observarse un ejemplo de todas las unidades que se han mencionado. Se trata de un breve diálogo que empieza con la (Ii) de C, cuando interroga a D por la cantidad de alcohol, y termina con la (Ir) de D, enumerando las bebidas disponibles. Las (Ir-i) de D y C contribuyen al progreso efectivo del diálogo, mientras que la intervención (Iind) de C no recibe respuesta de ningún participante.

Como puede observarse, todos los enunciados están identificados con una doble numeración que acompaña a la letra representativa de cada hablante. El número a la derecha corresponde al cómputo de intervenciones que ha realizado cada participante de manera individual. Por su parte, el de la izquierda corresponde al número de turno en el total del diálogo en curso. Aquellos enunciados que no sean turno, no se les asigna numeración.

⁷ De manera general, este tipo de intervenciones, junto con las iniciativas, siempre serán *turno*. Serán las reactivas las que deberá observarse si, efectivamente, son reconocidas por el resto de hablantes.

En resumen, este modelo permite identificar el tipo y cantidad de intervenciones de los hablantes dentro de un diálogo, ofreciendo una visión clara de su estructura. Esto facilitará el análisis de la interacción en las grabaciones, complementándose con los otros dos elementos de análisis que se abordarán en el siguiente apartado: el silencio medio entre intervenciones y la cantidad de palabras por enunciado.

Análisis de los datos: el silencio, la densidad y la interacción

Tras haber establecido el marco para entender la interacción en el diálogo, es esencial profundizar en los elementos que dan forma y caracterizan la comunicación en el corpus. En este sentido, el apartado se enfocará en tres aspectos centrales: el silencio entre intervenciones, la densidad de palabras de los enunciados y la dinámica de la interacción entre los participantes. Estos elementos no solo son un reflejo de la estructura dialógica, sino que también muestran la calidad y naturaleza de la interacción entre los hablantes.

Cabe aclarar que, cuando se habla de densidad de palabras, no se hace referencia a la densidad informativa⁸ de los enunciados. En otras palabras, no se va a tener en cuenta lo que los hablantes dicen a través de sus enunciados, ya que el objetivo principal es examinar elementos estructurales en lugar del contenido⁹ intrínseco de cada intervención. Así, la “densidad” aquí mencionada se refiere a la longitud de las intervenciones, medida por el número de palabras que las componen.

Adicionalmente, otro aspecto relevante para el análisis es la variabilidad en la longitud de los diálogos, teniendo en cuenta tanto la cantidad de estos como su extensión. Esta variabilidad podría estar relacionada con el promedio de silencio presente en cada tipo de comunicación. Para explorar esta relación, se han empleado pruebas estadísticas, como la *T-student*, que es útil para contrastar medias en muestras pequeñas. Además, se ha implementado la *Phi de Pearson* para evaluar si existe una correlación entre la cantidad de silencio, el número de palabras y la cantidad de diálogos cortos (constituidos por cuatro o menos intervenciones). En la tabla siguiente se muestran las variables dependientes relacionadas con la extensión y frecuencia de los diálogos:

⁸ Existen estudios que analizan la densidad informativa entendida como la relación entre la cantidad de material lingüístico y la información que se transmite (Jansen, 2003 [*apud* Borreguero, 2007]) tanto en los discursos en su conjunto, como el género publicitario (Pérez Béjar, 2023), como en el estudio de elementos específicos, como los encapsuladores (Borreguero y Octavio de Toledo, 2006; Borreguero, 2007).

⁹ En otros estudios sería interesante observar el tipo de información predominante en esta clase de género discursivo digital, tomando en cuenta, por ejemplo, la distinción entre contenido sustantivo y adyacente/procedimental (Val.Es.Co., 2003, 2014).

Rasgo	Elemento analizado
Extensión enunciados	Palabras
Extensión diálogos	Intervenciones
Cambios de patrón dialógico	Diálogos
Silencio	Silencio entre intervenciones

Tabla 5: Variables dependientes de la extensión y frecuencia de diálogos

Con estos elementos en mente, se ha investigado si los diálogos presentan diferencias en su composición respecto a la duración, llevando a las siguientes hipótesis:

1. *Aunque las intervenciones en los diálogos funcionan de manera similar tanto en conversaciones cara a cara como en MOBA, presentan diferencias en su extensión.*
2. *A mayor cantidad de silencio en un discurso, más frecuentes serán los cambios de diálogos.*

En resumen, este análisis se centra en la densidad interactiva y estructural de los diálogos, considerando la cantidad de intervenciones por unidad, las palabras por enunciado y la duración de los silencios entre intervenciones. Estos parámetros nos permitirán examinar la continuidad interactiva en cada tipo de grabación y, en última instancia, definir las características que determinan la extensión y densidad de los diálogos y de las intervenciones en los videojuegos MOBA.

6. Resultados: la continuidad discursiva en jaque en los videojuegos MOBA

En secciones anteriores, se ha delineado el marco teórico y metodológico que guía esta investigación, subrayando las características de los dos discursos que se compararán: la conversación cara a cara y los videojuegos MOBA. Ahora, es momento de poner el foco en el objetivo principal de este artículo: explorar la manifestación de la continuidad discursiva en los videojuegos MOBA en contraste con las conversaciones tradicionales. A través de un análisis detallado, se examinará cómo los elementos discutidos anteriormente –el silencio, la densidad de palabras y la dinámica de interacción– se concretan en la práctica. En este contexto, se indagará acerca de la continuidad discursiva, evaluando cómo esta se desafía o se refuerza en el ámbito digital de los MOBA.

Con este propósito, se investigará si la estructura de estos patrones discursivos posee componentes distintivos, como la duración, extensión o densidad de palabras; que puedan identificar al MOBA frente a

la conversación. Como se detalló previamente, se medirá esta propiedad considerando elementos como la cantidad de diálogos breves (de 4 o menos intervenciones), la extensión en palabras de las intervenciones y el silencio promedio entre enunciados. Además, se relacionarán estos datos con la frecuencia y extensión general de los diálogos, es decir, con la regularidad de la comunicación y los cambios en el dinamismo conversacional.

6.1. CONTINUIDAD DISCURSIVA

En primer lugar, se va a analizar si la densidad comunicativa en cada discurso resulta indicativa del tipo de interacciones que se dan: si una mayor densidad informativa anticipa diálogos más extensos y viceversa. Para ello, se han empleado dos clases de gráficos descriptivos (de *barras*, que ayude a comparar las frecuencias observadas, y de *dispersión*, que muestre si existe algún tipo de agrupación entre los datos de las muestras) y una prueba inferencial de correlación como la *Phi de Pearson*, destinada a mostrar si existe relación entre dos variables de las muestras de conversación y del videojuego.

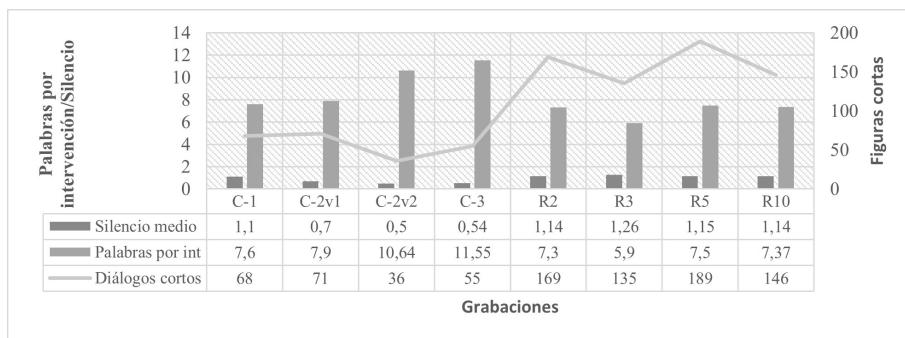


Gráfico 1: Datos relativos al silencio medio, palabras por intervención y figuras cortas en cada muestra

El gráfico muestra datos relativos al silencio medio, palabras por intervención y figuras cortas en cada grabación. En él se observa una frecuencia más alta de segmentos en silencio en videojuegos que en conversaciones, una característica relacionada con la atención dividida de los jugadores entre la comunicación y el desarrollo del juego en curso. Es decir, hay más silencio en el videojuego porque los jugadores están ocupados en otras tareas que requieren de su atención:

(5) V-X - 20:55
 1Ii1 “Enemigo_acciones:**ulti**
 1Ir2 S: mierda hierbas ah

- (5’)
- 2Ii1 Enemigos_acciones:**mata a un enemigo*
- 1Ir-i2 SJ: racha de asesinatos**
- 3Ir-i3 Enemigos_acciones:**mata a un enemigo**
- 2Ir-i4 SJ: ha muerto un aliado**
- 1Ir5 B: buenoo→
- (3’)
- 4Ii1 Enemigos_acciones:**mata a un enemigo**
- 3Ir-i2 SJ: ha muerto un aliado**
- 1IrD3: joder y acabo de salir tú↓”

En el ejemplo, se puede observar cómo se inician diversos *diálogos* de manera sucesiva motivados por la acción de un enemigo. En todos los casos, uno de los jugadores del equipo comenta la jugada sin recibir más reacción que el silencio de sus compañeros, que están involucrados en otras actividades en otras ubicaciones del mapa. De hecho, existen ocasiones en las que varios jugadores pueden solaparse por estar involucrados en actividades de manera simultánea:

- (6) V-v – 19:53**
- 1Ii1 “D: ¿venís un momento aquí?↑
- 2Iind D_acciones:**pelea con un monstruo**
- 1Ir-i2 B: vamos↓ / un segundito / [empiezo]↓
- 2Ir3 B_acciones:**se mueve hacia D**
- 1Ii1 Enemigos_acciones:**Vel'Khoz mata a C**
- 1Ir2 C: [me mataste]↓
- 1Ir3 SJ: ha muerto un aliado**
- 2Ir4 D: ahora que están todos despistados”

En esta ocasión, el hablante D pide ayuda a sus compañeros para derrotar a un monstruo del mapa. B reacciona a esta petición, pero casi a la vez C ha sido asesinado por uno de los jugadores del equipo contrario y realiza un comentario sobre esto. Es decir, ha ignorado la intervención de D porque su atención estaba ocupada en la acción que ocurría en su ubicación (el combate con un enemigo que, finalmente, lo ha matado). En resumen, estos fragmentos del corpus son ejemplos de cómo la atención dividida en el videojuego provoca diálogos más fragmentarios que en otros géneros como la conversación, donde sí hay una mayor continuidad:

- (7) C-03 – 07:06**
- 1Ii1 “D: [dejaos los porros / guarros] / a ver
- 1Ir-i2 B: déjatelo tú
- 2Ir-i3 D: n- no yo no fumo [porros (())]↑
- 1Ir-i4 C: [pues ya está]
- 1Ir-i5 A: [mejor ya está]↓
- 2Ir-i4 C: ya está ya [no tienes nada que hacer]↓

2Ir6 A: (RISAS)
3Ir7 D: vale”

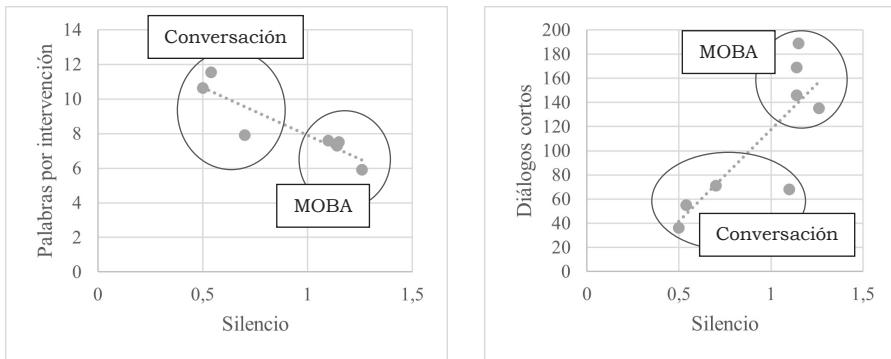
De hecho, la *Phi de Pearson* muestra que existe una correlación avalada de manera estadística entre el silencio y el número de palabras por intervención ($p=0,006$) y la cantidad de figuras cortas ($p=0,031$), respectivamente:

Variables	Silencio medio	Palabras por int.	Variables	Silencio medio	Diálogos cortos
Silencio medio	1	-0,863	Silencio medio	1	0,754
Palabras por int.	-0,863	1	Figuras cortas	0,754	1

Tabla 6: Silencio analizado con n.º de palabras por intervención y figuras cortas mediante una *Phi de Pearson*

Los datos indican que las intervenciones suelen ser más breves cuando el silencio es prominente, lo que sugiere que los interlocutores podrían estar menos centrados en la comunicación o necesitar enunciados más breves, puesto que existe una relación inversamente proporcional entre el número de palabras por intervención y la cantidad de silencio en el discurso (-0.863). En línea con este resultado, la vinculación es positiva respecto al número de figuras cortas (0.754), un dato que corrobora el hecho de que cuanto mayor silencio hay también suelen producirse más interacciones cortas.

Como se refleja en el gráfico 1, las conversaciones tradicionales tienden a presentar menos silencios entre intervenciones y concentran más información en cada interacción o patrón comunicativo, características que se revierten en el videojuego MOBA. Los gráficos 2 y 3 de dispersión muestran, de nuevo, que existen dos grupos claramente diferenciados, correspondientes a la conversación y al videojuego, si se contrasta el silencio con la cantidad de palabras por intervención y el número de figuras cortas.



Gráficos 2 y 3: Palabras por intervención y diálogos cortos con relación al silencio promedio entre intervenciones

En resumen, los resultados arrojan luz sobre las distintas dinámicas en la continuidad discursiva entre las conversaciones cara a cara y los videojuegos MOBA. Las primeras se caracterizan por una mayor densidad informativa y menos silencios, mientras que en los MOBA se observan interacciones más breves acompañadas de silencios más prolongados. Estos hallazgos, que reflejan las demandas y particularidades de cada contexto comunicativo, establecen el escenario para una dar un paso más en la investigación: el dinamismo interactivo. En el siguiente apartado, por tanto, se examinará cómo estas diferencias en la continuidad y densidad discursiva influyen en la fluidez y velocidad de las interacciones en ambos entornos.

6.2. DINAMISMO INTERACTIVO

En la sección anterior se observó cómo las interacciones en el curso digital tienden a ser más breves y fragmentadas, con silencios más prolongados, un rasgo que podría sugerir un ritmo comunicativo distinto respecto a la conversación cara a cara. En este sentido, analizar el dinamismo interactivo puede revelar otro rasgo vinculado a la necesidad de comunicarse de forma simple y rápida en las partidas de un juego, ya que, independientemente de la longitud de las intervenciones, los hablantes pueden participar con mayor o menor frecuencia según el contexto en el que se encuentren. Así, resulta fundamental analizar no solo las formas discursivas predominantes, sino también la frecuencia con la que estos patrones discursivos cambian y su respectiva extensión. Para ilustrar estos aspectos, se utilizarán gráficos de barras que faciliten la comparación entre las muestras, y se implementará una prueba *T-student* para verificar si existe una divergencia significativa en el comportamiento entre los dos tipos de discursos bajo estudio:

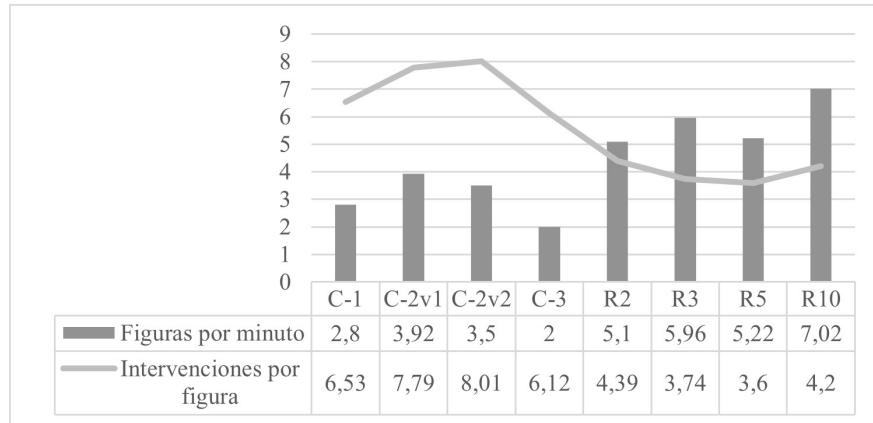


Gráfico 4: Figuras por minuto e intervenciones por diálogo

El Gráfico 4 muestra que la comunicación en videojuegos es más fragmentada que en conversaciones tradicionales, con un dinamismo interactivo más acusado, evidenciado por un mayor número de diálogos y figuras por minuto. Este fenómeno también se respalda mediante un contraste de medias *T-student* ($p=0,004$). Esta información vuelve a indicar que existen más tipos de estímulos, además de la interacción, entre los propios interlocutores, que interfieren en la interacción en el videojuego, es decir, la atención se encuentra dividida entre lo que se dice y lo que se hace.

Existen múltiples ejemplos de situaciones que reflejan esta atención dividida. Por un lado, son recurrentes los momentos en los que un jugador da el aviso de un peligro (6), en los que el resto de los compañeros suelen reaccionar más con acciones (como escapando de un lugar) que con intervenciones verbales, que pueden añadirse posteriormente para comentar la situación.

(8)

V-ii - 17:04

1Ii1

“SJ: enemigo asesinado

1Ir2 S: ole

1Ir-i3 C: no no no no estamos muertos fuera↓

1Ir-i4 B_acciones:**escapa de Vel’Khoz y Xayah**

2Ir-i5 C_acciones:**escapa de Vel’Khoz y Xayah**

1Ir-i6 D_acciones:**escapa de Vel’Khoz y Xayah**

2Ir-i7 S_acciones:**escapa de Vel’Khoz y Xayah**

3Ir-i8 C: e no tiene la últi pero o fuera de aquí↑

2Ir-i9 D: m

3Ir-i10 S: lár[guense] (RISAS)

4Ir-i11 C: [()] / madre mía [(RISAS)] esta ha esta(d)o guapo chaval [(RISAS)]

4Ir S: B: sí [sí]

- 5Ir-i13 C: [vale va]
 5Ir-i14 S: (RISAS) ha sido un *languense señores*
 6Ir15 C: buen follow up chicos↓
 6Ir S: ay la leche”

Una situación similar se puede apreciar en las peticiones de ayuda, aunque invirtiendo el orden de los tipos de reacción de los jugadores: como normalmente se solicita que alguien haga algo o se desplace de su ubicación, en esta ocasión los participantes suelen confirmar primero mediante un enunciado que han recibido la petición, mientras se dirigen o realizan la acción solicitada. Más aún si van a demorarse, como sucede en (9).

- (9)** **V-v - 19:53**
- 1Ii1 “D: [¿venís un momento aquí?↑]
 2Ir-i1 D_acciones:**pelea con un monstruo**
 1Ir-i2 B: vamos↓ / un segundito / [empiezo]↓
 1Iind C: [me mataste]↓
 1Ir-i3 D: ahora que están todos despistados
 2Ir4 B_acciones:**se dirige hacia D**
 1Ir5 S_acciones:**se dirige hacia D***”

Asimismo, en los momentos previos a la partida, concretamente en la pantalla de selección y bloqueo de personajes, se generan fragmentos en los que se va planeando la estrategia que se va a seguir durante el juego mientras se observa qué escoge el equipo contrario. A pesar de tener cierta vinculación con lo que va a ocurrir en la interfaz, estos momentos se acercan significativamente a la conversación, dado que los diálogos suelen ser más largas y contar con pocos espacios de silencio, como se observa en el ejemplo (10):

- (19)** **V-i - 5:05**
- 1Ii1 “D: a una Evelyn bloquea a una Evelyn si quieres
 1Ir2 S: Evelyn
 1Ir-i3 C: Evelyn no Evelyn no es problema↓
 2Ir-i4 D: ¿no?↑ [hostia que no]
 1Ir-i5 A: [yo voy aa] / a banear a Yasuo por costum((bre))
 2Ir-i6 C: a Evelyn mismo sí / yo voy a banear a Kail / dale dale dale
 bloquea bloquiea Alma
 2Ir-i7 S_acciones:** pulsa el botón de bloquear**
 3Ir-i8 C: ahí
 4Ir9 D: (RISAS)
 4Ir10 C: vale”

Otro aspecto que guarda relación con la cantidad de diálogos es la duración media de estos, en términos de cantidad de intervenciones. Como muestra el gráfico 4, la conversación cuenta con secuencias de

habla significativamente más extensas que el videojuego, tanto desde una perspectiva temporal como interactiva, como corrobora su contraste mediante una *T-student* ($p=0.001$).

En conclusión, aunque los videojuegos y las conversaciones comparten ciertos patrones interactivos, como se demostró en estudios previos (Badia, 2023), estas similitudes deben matizarse. En los videojuegos, los diálogos tienden a ser más breves y aislados, reflejando las demandas únicas y dinámicas del entorno del juego.

7. Conclusiones

Este estudio ha permitido explorar de manera exhaustiva uno de los aspectos de la naturaleza de la interacción en los videojuegos, en particular la densidad interactiva e informativa en los *MOBAs*, en comparación con las conversaciones cara a cara. Los hallazgos revelan características distintivas que definen y diferencian ambos contextos comunicativos.

Comparando con la literatura existente, nuestro estudio resalta la brevedad y fragmentación de los diálogos en los *MOBA*, un fenómeno no tan pronunciado en conversaciones convencionales. Estos hallazgos están alineados con estudios previos que indican que la comunicación en entornos digitales tiende a ser más directa y focalizada debido a la necesidad de coordinación rápida y eficiente entre los jugadores (Herring *et al.* 2009; Kato y Bauer, 2021; Badia, 2023).

Este dinamismo interactivo acusado en los videojuegos responde a la necesidad de los jugadores de comunicarse de manera rápida y eficiente durante las partidas. Las interacciones tienden a ser breves y directas, con silencios más prolongados que en los diálogos cara a cara. Estos silencios, lejos de representar una falta de comunicación, reflejan momentos de concentración intensa y atención dividida entre la acción del juego y la comunicación con otros jugadores.

Además, se ha observado que, mientras que las conversaciones convencionales poseen una estructura y ritmo más predecibles, los videojuegos introducen una dinámica más cambiante, con diálogos más cortos e interacciones más frecuentes. Estas diferencias no solo son cuantitativas, sino también cualitativas, ya que marcan distintas formas y estilos de comunicación adaptados a las demandas y desafíos específicos de cada contexto.

Sin embargo, es vital reconocer que el corpus empleado, aunque presenta unas características muy especiales, resulta limitado en tamaño, lo que restringe una generalización de los hallazgos. Futuras investigaciones con un corpus más amplio permitirán validar y expandir los resultados, proporcionando una comprensión más profunda de la comunicación tanto en esta clase de videojuegos como en otros de géneros diferentes.

En resumen, a través de estas líneas se ha podido explorar una de las características que definen al discurso que definen a los videojuegos *MOBA*: la interacción breve y fragmentada. A pesar de que este dato pudiera indicar que se trata de una situación comunicativa caótica, se ha tratado de demostrar mediante los distintos ejemplos que la razón para este dinamismo reside en la dependencia que muestra el contexto con las acciones que se suceden en la partida. Este rasgo, en definitiva, contribuye a la caracterización del discurso de los *MOBA* como un espacio no solo lúdico, sino también cercano a la transaccionalidad.

8. Referencias

- ARIZA, L. (2015): "La terminología "gamer" en el contexto del videojuego multijugador en línea", *Revista electrónica del lenguaje*, 3. Disponible en: www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf (Fecha de consulta: 10/09/2023).
- BADIA CLIMENT, S. (2018): "La conversación coloquial y los videojuegos MOBA: estudio sobre la fragmentariedad". *Estudios interlingüísticos*, 6, 27-41.
- BADIA CLIMENT, S. (2023): *Lenguaje coloquial y videojuegos en línea. El caso de los MOBA: hacia un nuevo tipo de comunicación*. Tesis doctoral. Valencia: Universidad de Valencia. Disponible en: <https://roderic.uv.es/bits-tream/handle/10550/88661/Tesis%20Sara%20Badia.pdf?sequence=1> (Fecha de consulta: 03/10/2023).
- BADIA CLIMENT, S. (2024): *Comunicación en la Arena Digital: Un Análisis de la Interacción en los Videojuegos MOBA*, Berna: Peter Lang.
- BORREGUERO ZULOAGA, M. (2006): "Naturaleza y función de los encapsuladores en los textos informativamente densos (la noticia periodística)". *Cuadernos de Filología Italiana*, 13, 73-95.
- BORREGUERO ZULOAGA, M. y OCTAVIO DE TOLEDO Y HUERTA, Á. S. (2007): "Presencia y función de los encapsuladores en las crónicas periodísticas del s. XVII". *Philologia hispalensis*, 21, 119-153. Disponible en: <https://idus.us.es/handle/11441/47766>
- BRIZ GÓMEZ, A. (1998): *El español coloquial: Esbozo de pragmagramática*, Barcelona: Ariel.
- BRIZ GÓMEZ, A. (2010): "Lo coloquial y lo formal, el eje de la variedad lingüística", *De moneda nunca usada: Estudios dedicados a José M^a Enguita Utrilla*, pp. 125-133.
- DEPPERMAN, A. (2013): "Multimodal interaction from a conversation analytic perspective", *Journal of Pragmatics*, 46, pp. 1-7. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2012.11.014>
- DEPPERMAN, A. y STREECK, J. (2018): "The body in interaction", Depperman, A. y Streeck, J. (eds.), *Time in Embodied Interaction: Synchronicity and sequentiality of multimodal resources*, Amsterdam: John Benjamins, pp. 1-29.
- DONOVAN, T. (2010): *Replay: The History of Video Games*, Yellow Ant Media Ltd.
- GREINER, B., Caravella, M. y ROTH, A. E. (2014): "Is avatar-to-avatar communication as effective as face-to-face communication? An Ultimatum Game experiment in First and Second Life", *Journal of Economic Be-*

- havior & Organization*, 108, pp. 374-382. <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2014.01.011>
- HALLIDAY, M. A. K. (1961): "Categories of the theory of grammar", Malmberg, B. (ed.), *Readings in Modern Linguistics: An Anthology*, Berlin: De Gruyter Mouton, pp. 157-208.
- HALLIDAY, M. A. K. (1978): *El lenguaje como semiótica social*, México: Fondo de cultura Económica.
- HALLIDAY, M. A. K. (1994): *An introduction to functional grammar*, Londres: Edward Arnold.
- HERRING, S. C. (2007): "A Faceted Classification Scheme for Computer-Mediated Discourse", *Language@Internet*, 4(1). Disponible en: <http://nbn-re-solving.de/urn:nbn:de:0009-7-7611> (Fecha de consulta: 12/10/2021).
- HERRING, S. C. (2017): "Emergent forms of Computer-Mediated Communication and their global implications", Fuentes-Calle, A. (ed.), *Linguapax. World Language Diversity: Old and New Frontiers, Emerging Scenarios*, Barcelona: Linguapax, pp. 90-130.
- HERRING, S. C. et al. (2009): "Fast talking, fast shooting: Text chat in an online first-person game", *2009 42nd Hawaii International Conference on System Sciences*, IEEE, pp. 1-10. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2009.215>
- KATO, H. y BAUER, R. (2021): "Mukokuseki and the Narrative Mechanics in Japanese Games", *Narrative Mechanics: Strategies and Meanings in Games and Real Life*, 82, 113.
- KOCH, P. y OESTERREICHER, W. (2007[1990]): *Lengua hablada en la romanía: español, francés, italiano* (trad. y ed. Araceli López Serena), Madrid: Gredos.
- JEFFERSON, G. (1978): "Sequential aspects of storytelling in conversation", Schenkein, J. (ed.), *Studies in the organization of conversational interaction*, New York, NY: Academic Press, pp. 219-248.
- JEFFERSON, G. (1984): "Notes on some orderlinesses of overlap onset", D'urso, V. y Leonardi, P. (eds.), *Discourse analysis and natural rhetorics*, Padova: CLEUP Editore.
- NARBONA, A. (2012): "Los estudios sobre el español coloquial y la lingüística", *Revista española de lingüística*, 2(42), pp. 5-32. Disponible en: <https://idus.us.es/handle/11441/29165>
- PASCUAL ALIAGA, E. (2019): *Los truncamientos en la conversación coloquial: estudio de las huellas de formulación discursiva desde un modelo de unidades de lo oral*. Tesis doctoral. Valencia: Universitat de València. Disponible en: <https://roderic.uv.es/handle/10550/72956>
- PÉREZ BÉJAR, V. (2023). "Macrosintaxis del discurso publicitario de compromiso social", *Cultura, Lenguaje y Representación*, XXXI, 169-187. <https://doi.org/10.6035/clr.6832>
- PONS BORDERÍA, S. (2022): *Creación y análisis de corpus orales: saberes prácticos y cuestiones teóricas*, Bern: Peter Lang
- PONS BORDERÍA, S. y M. Estellés (2014): "Absolute initial position" en Pons, S. (ed.), *Discourse Segmentation in Romance Languages*, Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- POYATOS, F. (2018): "Los estudios de comunicación no verbal como rama interdisciplinar de la lingüística", *Linred: Lingüística en la red*, 16, pp. 1-31
- RODRÍGUEZ, M. J. y CABRERA, C. (2008): "El lenguaje de las revistas de videojuegos: hacia una propuesta metodológica para la normalización de la terminología traducida del inglés al español", Pascua Febles, I., Sarmiento Pérez, M. y Rey-Jouvin, B. (eds.), *Estudios de traducción, cultura, lengua y literatura: in memoriam Virgilio Moya Jiménez*, Las Palmas de

- Gran Canaria: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, pp. 403-416.
- SACKS, H. (1974): "An Analysis of the Course of a Joke's telling in Conversation", Bauman, R. y Sherzer, J.F. (eds.), *Explorations in the Ethnography of Speaking*, Cambridge: Cambridge University Press, pp. 337-353.
- SACKS, H., SCHEGLOFF, E. A. y JEFFERSON, G. (1974): "A simplest systematics for the organization of turn taking for conversation", *Studies in the organization of conversational interaction*, Academic Press, pp. 7-55.
- SCHEGLOFF, E. A. (1992): "Repair after next turn: the las structurally provided defense of intersubjectivity in conversation", *American Journal of Sociology*, 5(97), pp. 1295-1345. Disponible en: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/229903> (Fecha de consulta: 1/05/2023).
- SCHEGLOFF, E. A. (2000): "Overlapping talk and the organization of turn-taking for conversation", *Language in Society*, 1, pp. 1-63. <https://doi.org/10.1017/S0047404500001019>
- SCHEGLOFF, E. A. (2002): "Accounts of Conduct in Interaction: Interruption, Overlap, and Turn-Taking", Turner, J. (ed.), *Handbook of Sociological Theory*. Nueva York: Sperger, pp. 287-321. Disponible en: https://link.springer.com/chapter/10.1007/0-387-36274-6_15 (Fecha de consulta: 29/09/2023).
- SCHEGLOFF, E. A. y SACKS, H. (1973): "Opening up closings", *Semiotica*, 8(4).
- STANTON, R. (2015): *A brief history of Video Games*, Philadelphia: Robinson.
- TORRES MORENO, D. (2013): *El uso de préstamos y calcos como medio de inmersión cultural en la terminología militar de tres videojuegos*. Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Costa Rica.
- TUSÓN VALLS, A. (1995): *Análisis de la conversación*, Barcelona: Ariel Letras.
- VILLALTA PÁUCA, M. A. (2009): "Análisis de la Conversación - Una propuesta para el estudio de la interacción didáctica en sala de clase", *Estudios Pedagógicos*, 1(15), pp. 221-238. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052009000100013>
- VAL.ES.CO. (1995): *La conversación coloquial (Materiales para su estudio)*, Valencia: Universitat de València.
- VAL.ES.CO. (2003): "Un sistema de unidades para el estudio del lenguaje coloquial", *Oralia*, 6, pp. 7-61.
- VAL.ES.CO. (2010): "El registro como centro de la variedad situacional. Esbozo de la propuesta del grupo Val.Es.Co sobre las variedades diafásicas", Fonte, I. y Rodríguez Alfano, L. (comp.), *Perspectivas dialógicas en estudios del lenguaje*, México: Universidad de Nuevo León, pp. 21-56.
- VAL.ES.CO. (2014): "Las unidades del discurso oral. La propuesta Val.Es.Co de segmentación de la conversación (coloquial)", *Estudios de Lingüística del Español*, 35(1), pp. 11-71. Disponible en: <https://roderic.uv.es/handle/10550/43945>
- YUS, F. (2010): *Ciberpragmática 2.0*, Barcelona: Ariel.
- YUS, F. (2011): *Cyberpragmatics: Internet-mediated communication in context*, Bern: John Benjamins Publishing Company.

ANEXO: SISTEMA DE TRANSCRIPCIÓN VAL.ES.CO.:

:	Emisión de un interlocutor
?:	Interlocutor no reconocido.
§	Sucesión inmediata, sin pausa apreciable, entre dos emisiones de distintos interlocutores.
=	Mantenimiento del turno de un participante en un solapamiento.
[Lugar donde se inicia un solapamiento o superposición.
]	Final del habla simultánea.
-	Reinicios y autointerrupciones sin pausa.
/	Pausa corta, inferior al medio segundo.
//	Pausa entre medio segundo y un segundo.
/\	Pausa de un segundo o más.
(5")	Silencio (lapso o intervalo) de 5 segundos; se indica el nº de segundos en las pausas de más de un segundo, cuando sea especialmente significativo.
↑	Entonación ascendente.
↓	Entonación descendente.
→	Entonación mantenida o suspendida.
^	Entonación circunfleja.
Cou	Los nombres propios, apodos, siglas y marcas, excepto las convertidas en “palabras-marca” de uso general, aparecen con la letra inicial en mayúscula.
PESADO	Pronunciación marcada o enfática (dos o más letras mayúsculas).
pe sa do	Pronunciación silabeada.
(())	Fragmento indescifrable. ((siempre)) Transcripción dudosa.
((...))	Interrupciones de la grabación o de la transcripción.
(en)tonces	Reconstrucción de una unidad léxica que se ha pronunciado incompleta, cuando pueda perturbar la comprensión.
pa'l	Fenómenos de fonética sintáctica entre palabras, especialmente marcados.
°()°	Fragmento pronunciado con una intensidad baja o próxima al susurro.
h	Aspiración de “s” implosiva.
(RISAS, TOSES GRITOS...)	Aparecen al margen de los enunciados. En el caso de las risas, si son simultáneas a lo dicho, se transcribe el enunciado y en nota al pie se indica “entre risas”.
aa	Alargamientos vocálicos.

nn	Alargamientos consonánticos.
¿!?	Interrogaciones exclamativas.
¿?	Interrogaciones. También para los apéndices del tipo “¿no?, ¿eh?, ¿sabes?”
¡!	Exclamaciones.
és que se pareix a	
mosatros:	Fragmento de conversación en valenciano. Se acompaña de una nota donde se traduce su contenido al castellano.
<i>Letra cursiva:</i>	Reproducción e imitación de emisiones. Estilo directo, característico de los denominados relatos conversacionales.

Notas a

pie de página: Anotaciones pragmáticas que ofrecen información sobre las circunstancias de la enunciación. Rasgos complementarios del canal verbal. Añaden informaciones necesarias para la correcta interpretación de determinadas palabras (la correspondencia extranjera de la palabra transcrita en el texto de acuerdo con la pronunciación real, siglas, marcas, etc.), enunciados o secuencias del texto (p. e., los irónicos), de algunas onomatopeyas, etc.

Sangrados

a la derecha: Escisiones conversacionales

* Las incorrecciones gramaticales (fónicas, morfosintácticas y léxicas) no aparecen marcadas por lo general. Así pues, según el usuario del corpus (p. e., si este es utilizado por un estudiante de español como segunda lengua), puede ser recomendable el soporte explicativo del profesor.

* Los antropónimos y topónimos no se corresponden por lo general con los reales.

