

# El discurso digital como objeto de estudio: de la descripción de interfaces a la definición de propiedades.

Cantamutto, Lucía y Cristina Vela Delfa.

Cita:

Cantamutto, Lucía y Cristina Vela Delfa (2016). *El discurso digital como objeto de estudio: de la descripción de interfaces a la definición de propiedades*. Aposta. Revista de Ciencias Sociales, 69, 296-323.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/lucia.cantamutto/27>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ptCk/wek>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

***EL DISCURSO DIGITAL COMO OBJETO DE ESTUDIO:  
DE LA DESCRIPCIÓN DE INTERFACES A LA DEFINICIÓN DE  
PROPIEDADES***

***DIGITAL DISCOURSE AS A SUBJECT OF STUDY: FROM THE INTERFACES  
DESCRIPTION TO THE PROPIERTIES DEFINITION***

**Lucía Cantamutto**

*Universidad Nacional del Sur - CONICET*

**Cristina Vela Delfa**

*Universidad de Valladolid*

**Recibido:** 19/01/2016 - **Aceptado:** 29/02/2016

**Formato de citación:** Catamutto, L. y Vela Delfa, C. (2016). “El discurso digital como objeto de estudio: de la descripción de interfaces a la definición de propiedades”. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 69, 296-323, <http://apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/cvela2.pdf>

**Resumen**

Este trabajo contribuye a la definición del discurso digital como objeto de estudio. Para ello, reflexiona sobre la posibilidad de caracterizarlo a través de una serie de propiedades que atiendan tanto a factores relativos al modo de realización, a la situación comunicativa y a la relación entre sus interlocutores. En el marco de la nueva retórica y los estudios sobre el análisis del discurso digital, el artículo describe diferentes propiedades de la interacción digital. En un contexto en que las interfaces y los artefactos que mediatizan los intercambios se encuentran en constante redefinición, se defiende la pertinencia de apuntar unos parámetros que permitan abordar las

condiciones que las interfaces imprimen sobre el discurso digital, desde una perspectiva independiente a las aplicaciones.

### **Palabras clave**

Discurso digital, interfaces, multimodalidad, mediación, comunidades discursivas.

### **Abstract**

*The aim of this article is to contribute to the definition of digital discourse. Through the analysis of language samples we recognise an open list of properties related to the modality, to the communicative situation and to the relation between speakers. Drawing on the theoretical framework of New Rethoric and Digital Discourse Analysis, the paper focuses on the description of different properties in digital interactions. Attending to the changing nature of interfaces and artefacts that mediate the digital exchanges, we look to some parameters that define the conditions print on digital discourse by interfaces, avoiding the dependence to applications.*

### **Keywords**

*Digital discourse, interfacts, multimodality, mediation, discursive communities.*

## **1. INTRODUCCIÓN**

En las últimas décadas, se han escrito muchas páginas sobre la naturaleza de los discursos producidos en los medios digitales: por citar algunos de los estudios más recientes, Jewitt (2009), Yus, (2010), Georgakopoulou & Spilloti, (2015), Berlanga García y García García (2015), Herring (2015). Estos trabajos tratan de comprender la influencia que el proceso de mediación tecnológica ejerce sobre la configuración de los discursos. Por esta razón, no resulta extraño que una parte importante de la producción científica en torno al discurso digital aborde, como parte de sus objetivos fundamentales, la caracterización de las interfaces que intervienen en los procesos de producción y comprensión. Este hecho pone de manifiesto la importancia del proceso de mediación en la configuración de los géneros discursivos o, visto desde otra perspectiva, en la capacidad de los interlocutores (y del lenguaje) para adaptarse a nuevos entornos

de comunicación (Herring, 1999). Debido a esto, la influencia de la mediación en la configuración de la CMC (Comunicación Mediada por Computadora) ha constituido un tema central en estos estudios (Romiszowski & Mason, 1996; Thurlow, Lengel & Tomic, 2004; entre otros).

Tal hecho entraña dos problemas. En primer lugar, los análisis pueden resultar demasiado dependientes de las aplicaciones tecnológicas, convirtiéndose en meras descripciones sobre artefactos e interfaces. En segundo lugar, los resultados de estos estudios pueden derivar en visiones fragmentadas que no den cuenta del fenómeno de la comunicación digital en su conjunto. Sendas dificultades resultan difíciles de evitar. Por un lado, porque no puede obviarse el papel de la mediación en la configuración del discurso digital y, por otro, porque no resulta posible establecer una caracterización de conjunto de estos discursos sin acudir a esta mediación. Por tal circunstancia, no es de extrañar que muchos de los estudios sigan presentándose como análisis específicos de aplicaciones concretas: las prácticas discursivas en el correo electrónico, en la mensajería instantánea, en las redes sociales, etc. Sin embargo, consideramos que urge consensuar un modelo de descripción capaz de organizar, caracterizar e integrar en una noción unitaria todos los discursos que se producen en el medio digital, sobre todo, si queremos considerar los devenires que las producciones lingüísticas asumen en estos entornos.

Labor difícil que, además, se dificulta con la integración de aplicaciones y el sincretismo de los artefactos más recientes. Además, los intentos de clasificación se complican porque el discurso digital se concreta en un abanico de textos muy variado (Eggins & Martin, 2000) que cubre necesidades sociales cada vez más dispares (Maccoccia, 2003; Labbe & Maccoccia, 2005). Las interacciones mediatizadas se han instalado en todas las esferas de la comunicación interpersonal, hasta tal punto que los estudios sobre el discurso mediatizado son, en esencia, estudios sobre procesos comunicativos de toda índole. Esta ubicuidad del discurso digital convierte su definición y clasificación en un desafío imprescindible para el analista del discurso.

Nuestro trabajo pretende contribuir a esta difícil tarea, tomando como punto de partida algunos criterios para clasificar los discursos digitales, presentados en trabajos

precedentes (Vela Delfa & Jiménez Gómez, 2011; Vela Delfa, 2006, 2014), y a partir de reflexiones sustentadas en datos empíricos recogidos en el marco del Proyecto CoDiCE (Comunicación Digital: Corpus Del Español) [<sup>1</sup>], presentamos una lista (no cerrada) de propiedades que pueden ayudar a caracterizar y sistematizar los discursos digitales. A pesar de que, en el proceso de aprehender la comunicación digital, reconocemos la importancia de la descripción de las interfaces, nuestra búsqueda se orienta a la definición de una serie de parámetros que den cuenta de sus rasgos sin aludir directamente a ninguna de ellas. El objetivo es proponer un modelo que ofrezca a los investigadores del discurso digital ciertos parámetros para la descripción y comparación de sus objetos de estudio. Consideramos que, en un momento como el actual, en el que las interfaces cambian, evolucionan, desaparecen o se integran y funden unas con otras con extrema rapidez es necesario establecer criterios que habiliten una caracterización de las distintas prácticas discursivas por fuera de las interfaces de ocurrencia.

El artículo se estructura en tres partes. En la primera sección, sintetizamos el marco teórico sobre el que asentamos nuestra propuesta, al tiempo que justificamos su pertinencia. En la segunda sección, que constituye el núcleo de nuestra aportación, presentamos, enumeramos y caracterizamos las propiedades que conforman nuestro modelo de descripción del discurso digital. Por último, en una tercera sección, esbozamos algunas conclusiones y vías de desarrollo para trabajos futuros.

## **2. MARCO TEÓRICO**

Durante la primera fase del proyecto CoDiCE, algunas reflexiones heurísticas nos hicieron detenernos a considerar propiedades transversales a la comunicación digital, que han derivado en una propuesta de parámetros de descripción independientes de los límites impuestos por las plataformas. En la clasificación y etiquetado de muestras de lengua, la identificación de la plataforma/dispositivo resultaba insuficiente para caracterizar los usos comunicativos y las variedades textuales que asume el discurso digital. Constatamos que, al tiempo que una única plataforma podía dar lugar a textos de naturaleza muy diferente –p. e., los mensajes de correos electrónicos manifestaban una

---

<sup>1</sup> Véase <http://codice.aplicacionesonline.com.ar/>. Este proyecto se ocupa del diseño y la creación de un repositorio de muestras de lengua de comunicación digital en diferentes variedades del español de América y de España (Vela Delfa & Cantamutto, 2015a, 2015b).

naturaleza tan variable que en ocasiones se acercaban más a los mensajes de texto (SMS) que al prototipo de su género—, un modelo textual podía generarse, de forma no previsible, en aplicaciones dispares.

Al enfrentarnos a la clasificación de ejemplos concretos del corpus CoDiCE, nos topábamos con las consecuencias limitantes que la clasificación por dispositivos / plataformas presentan al analista del discurso. Esta niega la (dis)continuidad existente entre las diferentes posibilidades interaccionales que se les ofrecen a los usuarios hablantes. Así, por ejemplo, con la irrupción de los dispositivos móviles, la continuidad entre entornos como la mensajería instantánea, el correo electrónico o los mensajes de textos, se acentúa progresivamente. Por tanto, a lo largo de las páginas siguientes, tratamos de recuperar ciertas recurrencias observadas en las propiedades del discurso digital que dan sentido al repertorio de tipos discursivos que se pueden generar a través de (casi) todos los dispositivos, de (casi) todas las aplicaciones.

Por tal circunstancia, en este artículo desarrollamos la línea argumental perseguida a partir de un intento de aprehender el discurso digital en su complejidad y de forma abarcadora. La conjetura que intentamos sostener es que la división de los tipos discursivos *según* la plataforma y/o dispositivo de realización oculta una realidad evidente para quienes comparamos muestras de lengua: en primer lugar, que hay regularidades que exceden a las interfaces artefactuales (Gobato, 2014); en segundo lugar, que los usuarios las *utilizan*, es decir, eligen una entre otras, sin ser esa elección definitiva, según sus propósitos comunicativos y que, muchas veces, una misma interacción se da en una conjugación simultánea o sucesiva de plataformas; en tercer lugar, que no son a priori las plataformas y dispositivos los portadores de las propiedades del discurso digital más allá de permitir el flujo de datos e información (a través de sistemas digitales).

De esto último, cabe aclarar que, si bien imprimen características, no moldean los alcances de las interacciones. Herring (2015) se pronuncia en esta línea:

“Multimodal commenting environments raise theoretical and practical questions about why and how people communicate in a

given mode. To what extent does the choice of text, audio, video, and/or images affect the nature of users' communication? Which is most efficient, most positive in tone, most social? What impressions do messages in each mode make on their recipients? Does communication in one mode influence communication in other modes? From a practical perspective, can knowledge of mode differences be leveraged to engineer more pro-social outcomes through the design of multimodal web environments?" (Herring, 2015).

La orientación de nuestro trabajo es más descriptiva que taxonómica. El modelo, constituido por una serie de dicotomías, puede ayudarnos a situar algunas propiedades del discurso digital en relación a una gradación, con categorías difusas, que muchas veces resultan difíciles de segmentar de forma discreta. Debe entenderse, por lo tanto, que estas dicotomías son el resultado de una simplificación que nos ayuda en la descripción y caracterización de unas realidades complejas que se presentan más bien en modo de continuos que de categorías opuestas. En tal sentido, estas propiedades no deben comprenderse como categorías previas a la descripción de los datos, si no que se han inducido de la observación de muestras reales de discurso digital. En tal proceso, hemos podido comprobar que presuponer que el hecho de que un texto se haya producido en determinada aplicación es una condición *sine qua non* para que ese enunciado quede ligado a un continuum de textos producidos en esa misma interfaz niega, por un lado, una mirada macro sobre el constructo "discurso digital" y, olvida, por otro lado, la manera en que se conjugan las estrategias de los usuarios y de los diseñadores. Este último punto abre la reflexión a otros actores involucrados en este proceso: quienes dan forma a las aplicaciones, proyectan en ellas propiedades que refieren a prácticas sociales y, por tanto, discursivas. Esta primera elección, de un diseño que responda a propiedades discursivas, supone ser consecuente con las elecciones de los hablantes que utilicen las plataformas. Complementariamente, el uso de estas interfaces tampoco es pasivo, puesto que no se trata únicamente de adaptarse a los recursos que provee un determinado espacio de interacción, sino de elegir entre ellos en función de las estrategias retóricas que emergen como determinantes de los usos. En otras palabras, los sujetos que participan de la trama discursiva digital son capaces de

inferir los diferentes marcos (van Dijk, 1998: 41) que subyacen a la producción e interpretación de los enunciados producidos pero, al mismo tiempo, parecieran ser capaces de identificar propiedades de esos textos que exceden a la plataforma en al cual se inscriben.

En este aspecto resulta interesante recuperar la noción de *frame*, manejada por Goffman (2009), según la cual, un esquema interpretativo (frame) constituye un instrumento perceptivo e interpretativo que permite llevar a cabo proceso de enmarcamiento interpretativo (framing), con el objetivo de percibir, interpretar y comprender una situación, y las acciones y las personas implicadas en esa situación, de un cierto modo. Según Caballero (1998: 16) para Goffman “Los marcos primarios («primary frameworks») consisten en: 1) el mundo natural de los objetos físicos en el que las personas viven (incluidos sus propios cuerpos), y 2) el mundo social de las otras personas y de las relaciones sociales”. En este sentido, las aplicaciones actúan, en cierta medida, como marcos primarios o establecimientos sociales.

Por todo ello, reconociendo la influencia que dispositivos y aplicaciones ejercen sobre el *enmarcamiento interpretativo* de los discursos digitales, en este trabajo queremos conducir la reflexión sobre el uso efectivo que de ellas hacen las comunidades discursivas, a fin de determinar sus recurrencias. Desde esta perspectiva, el énfasis se pone en las elecciones de los hablantes (Aijón Oliva, 2008; Verschueren, 2002). La comunicación se concibe como un problema retórico, en el que cada interlocutor, en cada situación de comunicación concreta, y a partir de su conocimiento del contexto cognitivo mutuo, elige de entre las opciones que son ofrecidas por el marco de intercambios, y en el caso del discurso digital, las posibilidades de las distintas plataformas, aquellas que mejor se adaptan para conseguir sus propósitos comunicativos. De esta manera, los géneros del discurso digital se configuran y reconfiguran en función de los usos concretos que de ellos hacen sus comunidades discursivas (Swales, 1990), en un doble flujo que va desde las interfaces a los usos y desde los usos a las interfaces.

Nuestras reflexiones se nutren de forma directa de las propuesta manejadas por Miller (1984), en la corriente de la Rhetorical Genre Studies, para quien un género se inscribe



en su contexto y debe entenderse como una acción social, al tiempo que participa de las propuestas de la lingüística aplicada, en sus trabajos orientados al inglés con fines específicos. En esta tradición, el género discursivo se concibe como una estructura estable, un esquema, que responde a constantes de forma, audiencia y propósito. Swales (1990) enfatiza el papel de los propósitos comunicativos para el establecimiento de categorías de género, reconocidos por la comunidad que lo emplea: un cambio en estos propósitos determina la aparición de un nuevo género con pautas formales específicas. Los géneros son el producto de largas negociaciones entre los actantes sociales y, con el uso, se van transformando para responder de formas más eficaz a los objetivos comunicativos de sus comunidades de uso (Yates & Orlikowski, 1992). La modificación de las rutinas, de los parámetros situacionales o de los soportes materiales de transmisión de un género entraña, necesariamente, una modificación de la actividad discursiva. Por tal circunstancia, la reflexión sobre las interfaces y sus propiedades no pierde vigencia en este modelo, ya que aportan información sobre el camino que toman las prácticas discursivas, tanto porque estas se adaptan a aquellas, como porque las herramientas evolucionan diacrónicamente en función de los usos que reclaman los usuarios. Tal como sugiere Ciapuscio, los hablantes reconocen que “una forma textual convencional o esquema puede ser relacionada con determinados contenidos y funciones específicas” (Ciapuscio, 1994: 19).

En este sentido, resultan muy esclarecedora la observación de los cambios manifestados por Facebook, como paradigma de red social. Su sesgo hacía la multimodalidad ha ejercido cierta influencia sobre las publicaciones de sus usuarios, que tienden a abandonar la textualidad en las publicaciones iniciativas (Vela Delfa, en prensa). Del mismo modo, la influencia de otras redes sociales, como twitter ha permitido la extensión de prácticas de apelación marcadas por la propia interfaz, como el hipervínculo apelativo (Cautín-Epifani, 2015).

### **3. UN MODELO DE PROPIEDADES PARA CARACTERIZAR LA COMUNICACIÓN DIGITAL**

Tras observar discursos producidos en diferentes plataformas, y usando como base la clasificación propuesta por Vela Delfa (2006: 122 y ss.), hemos considerado una serie

de binomios que, sin agotar todas las propiedades de los marcos de intercambio, van configurando (y reconfigurando) las diferentes ocurrencias del discurso digital. Los aspectos propuestos no deberían entenderse como una lista acabada de criterios de clasificación, sino como una serie de posibilidades enunciativas, abierta y dinámica, entre las que eligen los usuarios [2]. Estas primeras evidencias que ordenan el discurso producido en las interfaces artefactuales son antecedentes de la posibilidades comunicativas a las que se enfrenta el usuario hablante y desde la cual elige (véase Verschueren, 2002) cómo y dónde comunicarse. Ante determinado propósito comunicativo, los hablantes harán una serie de elecciones para dar forma a su intervención y, únicamente, en un segundo nivel tendrán que ver con las plataformas que elijan para realizarlos.

En nuestro modelo confluyen las propiedades inherentes a la literatura sobre discurso digital –como puede ser la multimodalidad–, con otras que comienzan a surgir en líneas de trabajo más recientes –p. e., la extimidad. Asimismo, incluimos algunas de las dicotomías clásicas que sustentaron muchas reflexiones sobre el discurso digital, como la distinción entre oralidad y escrituralidad. Como puede observarse, se trata de una lista que incluye factores de muy diversa índole. Su dimensión heurística resulta evidente. En cualquier caso la hemos dividido en tres grupos –modo de realización, enunciación y relaciones interpersonales– atendiendo a la dimensión material, situacional y relacional de los discursos. Cada una de estas secciones da cuenta de distintos elementos en los que incide el proceso de mediación, a saber, la naturaleza semiótica de los discursos, a través de la observación de los modos ofrecidos por las aplicaciones, la naturaleza de la situación de comunicación en que se desarrollan los intercambios, a partir de las condiciones de enunciación derivadas del proceso de mediación y, por último, mediante los vínculos que establecen los sujetos que intervienen en los intercambios.

### **3.1. SOBRE EL MODO DE REALIZACIÓN**

Desde una perspectiva semiótica, el discurso digital ha configurado y reconfigurado sus mecanismos expresivos en función de los códigos ofrecidos por la aplicaciones. Este es

<sup>2</sup> Por ejemplo, en la línea defendida por Yus, es posible ubicar cada una de las distintas “formas de comunicación” en una “escala de contextualización”. Es decir, en un polo se ubicarían los “entornos muy saturados de información contextual (videoconferencias, teléfono por internet con web cam, etc.) y, por otro, entornos basados únicamente en el texto tecleado” (Yus, 2010: 35).

uno de los ejes en los que la rápida transformación de los procesos de mediación se ha notado con más fuerza. De los sistemas estrictamente textuales, que llevaron a postular un estilo electrónico a medio camino entre la oralidad y la escritura (December, 1993), a los sistemas actuales que priorizan la multimodalidad, la comunicación digital pone a disposición de los interlocutores un amplio abanico de posibilidades semióticas. La heterogeneidad de estos binomios se matiza al juzgar los modos de realización posibles en el discurso digital. A tal fin, vamos a atender a cinco dicotomías: por un lado, una serie compuesta por multimodalidad / monomodalidad, visual / verbal, oralidad / escrituralidad, que da cuenta de diferentes especificidades del modo de realización; por otro, dos dicotomías que refieren a cuestiones de forma de las producciones, breve / extenso, y dinámico / estático.

*a) Monomodal / multimodalidad:*

Aunque el discurso digital tiende hacia la multimodalidad, puede establecerse una gradación en función de si se inclina hacia la monomodalidad o hacia un enriquecimiento multimodal (Herring, 2015). Dado que esta propiedad intrínseca no alcanza a todas las plataformas del mismo modo, el grado de multimodalidad constituye, en la actualidad, un criterio para clasificar las aplicaciones (Herring, 2015). Así, se distingue entre las Plataformas Multimodales Interactivas (PIM), que permiten a los usuarios integrar el contenido multimodal a través de múltiples canales en un solo sitio web, e incluso dentro de un mismo hilo conversacional, que orientan el intercambio hacia esa combinación, de las plataformas en las que el intercambio sigue siendo principalmente textual, aunque permitan la multimodalidad (p. e., los SMS).

En este eje nos interesa medir el grado de mono/multimodalidad que manifiesta cada intervención particular. Así, más allá de las posibilidades de los entornos (que serán más o menos multimodales), las interacciones pueden ser monomodales (eligiendo un único código semiótico sea cuál sea) o multimodales (al combinar una serie de códigos). Esto no implica que monomodal sea igual a textual. Por ejemplo, si las intervenciones de ambos interactuantes en la plataforma de Whatsapp son una serie de fotografías estaríamos ante una interacción monomodal, aunque con la elección de un sistema de significación de imágenes.

*b) Visual/ verbal:*

Este binomio responde al sistema semiótico que se destaca en la comunicación. Algunas interacciones son predominantemente verbales y es el código lingüístico, por tanto, el sistema utilizado para comunicar (formas escritas o formas orales, por ejemplo, en notas de audio). Otros responden a sistemas semióticos ligados a la imagen (fija o en movimiento) y a movimientos o gestos (véase Zecchetto, 2010: 107). Si bien ambos códigos pueden estar en convivencia, es probable que alguno de los dos prevalezca y sea el vector principal. Asimismo, la relación entre ambos puede darse a modo de anclaje, el código lingüístico sobre el visual (Barthes, 1970) o a modo de ilustración, el visual sobre el verbal.

Si observamos el muro de Facebook será en virtud de lo que se quiera comunicar que se elija una alternativa más visual (compartir una foto con un comentario), una placa con algún texto (que combina visual / verbal) o un texto escrito con la tipografía que por defecto provee la red social. De este modo una interacción es visual si este valor se expresa de manera positiva, es decir, está presente en el intercambio. Dentro de los signos no verbales, hemos optado por las formas de semiosis visuales, que abarca todo tipo de imágenes fijas –fotografías, posters, gráficos– y en movimiento –giffs, videos–, y también cuestiones paralingüísticas que pueden estar iconizadas (el “me gusta” en Facebook) o pueden estar ocurriendo (p. e., gestos en las video-llamadas).

*c) Oralidad/ escrituralidad:*

En consonancia con las posibilidades multimodales aludidas anteriormente, cuando el sujeto opta por emplear el código lingüístico, puede aproximarse más a los usos asociados a la modalidad escrita o a la oral. En primer lugar, cabe distinguir en un primer plano las posibilidades enunciativas de cada uno: el modo de realización oral requiere de un mecanismo que permita grabar y/o copiar y uno que permita escuchar; mientras que lo escrito sugiere la materialidad de la escritura como modo de realización. En segundo lugar, esta oposición se relaciona con cuestiones relativas al registro. Por tal circunstancia, puede resultar más interesante hablar de oralidad y escrituralidad en los

términos en que el binomio fue definido por Koch & Oesterreicher (1985). Para estos autores la oralidad y la escrituralidad no pueden explicarse tomando como base la dicotomía entre lengua hablada y escrita en el sentido medial, es decir, la realización fónica vs. gráfica, si no que deben entenderse en su sentido concepcional. Esta oposición se refiere a la aplicación de la noción de inmediatez, que solía relacionarse con la producción fónica. En la actualidad la transición entre estos dos polos deben entenderse en términos de proporcionalidad, y de cómo las producciones discursivas se acercan a uno u otro polo en función de una serie de parámetros.

*d) Breve / extenso:*

Si bien pareciera que algunas interacciones son, de por sí, breves, por constricciones propias del medio (como los tuits, los SMS) y otras extensas porque la aplicación lo permite, esta propiedad es una elección que responde a los intereses comunicativos de los interlocutores. Los textos breves son enunciados con una extensión reducida que responden a distintas motivaciones: restricciones técnicas del sistema de codificación (los 160 caracteres de los SMS), características del diseño de la plataforma (los 140 caracteres iniciales de Twitter), el tamaño de la pantalla (la escritura en teléfonos móviles), por ser marcas de retroalimentación (los comentarios en Facebook) o por cuestiones relativas al propósito comunicativo de la interacción. Las pantallas del dispositivo interviniente son, sin duda, responsables de la extensión de los textos producidos, sin embargo no necesariamente se da una identificación entre teléfono y texto breve y computadora y texto extenso.

Los textos breves responden, casi siempre, a uno o dos propósitos comunicativos (generalmente, a un único acto de habla) y son en sí unidades coherentes (van Dijk, 1998), fácilmente identificables, con un estilo directo, que se configuran como intervenciones cerradas, de una o dos oraciones y, en algunos casos, elementos marginales que completan esa intervención (formas de saludo, vocativos, etc.).

Los textos extensos responden a varios propósitos comunicativos (reúnen más de un acto de habla), con una multiplicidad de estilos, cuya organización textual está más ligada a contextos de mayor riqueza semántica y mayor estructuración sintáctica.

Además, se suelen distinguir párrafos, oraciones, una trama textual más rica que ocupa mayor número de caracteres.

e) *Estático / dinámico:*

La estabilidad de las intervenciones puede estar cercana a una presencia fija, es decir estática, o a una presencia dinámica. Este parámetro refiere, por tanto, a la diferencia que existe entre las aplicaciones que ofrecen la posibilidad de generar textos modificables y aquellas que no permiten cambios una vez que el mensaje ha sido enviado.

Algunas plataformas acceden a que el mismo usuario emisor pueda *editar*, es decir, realizar cambios en un mensaje ya publicado y, por tanto, negociar los significados con posterioridad a su emisión. Otras plataformas permiten que esa edición pueda ser realizada por otros usuarios que no intervinieran de inicio (p. e., las wikis). En diferentes grados, las prácticas del usuario emisor y de los usuarios de la audiencia hacen que una intervención sea dinámica: *comentar, compartir, likear, copiar/pegar, desviar*, entre otros, hacen que el mensaje sea recontextualizado en algunos casos o modificado en su interior. En el polo contrario, tenemos intervenciones que no pueden ser modificadas con posterioridad a su producción y envío. Esta propiedad traza, además, una línea de divergencia respecto a las instancias de producción: aquellas intervenciones que pueden ser revisadas, aceptan una mayor espontaneidad –que se imprime en los rasgos lingüísticos de la producción, como por ejemplo, la ortografía– mientras que las intervenciones dinámicas pueden ser *corregidas, negociadas, o excusadas* si hiciera falta, luego de su producción. Por ejemplo, en los sistemas de mensajería instantánea, una vez enviado el texto no puede modificarse. Algo semejante sucede con los correos electrónico, aunque se vienen desarrollando programas que permiten borrar mensajes una vez recibidos por el buzón del destinatario.

### **3.2. SOBRE LA ENUNCIACIÓN**

En esta sección incorporamos parámetros relativos al proceso de enunciación. Acudimos a condiciones que aluden a todos los elementos de la terna propuesta por

Benveniste (1966): yo, aquí, ahora. Por ello, hay factores que inciden en la naturaleza temporal-espacial y al anclaje de los interlocutores. En este sentido, como sosteníamos en Vela Delfa (2011), las condiciones temporales de estas interacciones son, sin duda, uno de los rasgos que mejor caracteriza estos entornos frente a otros sistemas de comunicación mediatizada. La rapidez con que se transmiten los datos en la red ha permitido la creación de herramientas que ofrecen una muy variada gestión del tiempo. Estos sistemas combinan la eficacia temporal de la inmediatez con la flexibilidad de la persistencia textual, ofreciendo herramientas que se adaptan al ritmo de situaciones de comunicación muy distintas. Del mismo modo, la velocidad de transmisión unida a su carácter multimodal incide de manera directa en la gestión espacial. Si bien es cierto que consisten mayoritariamente en intercambios en los que los coenunciadores se encuentran alejados en el espacio, no podemos sostener de forma radical que no compartan un lugar de enunciación común en el que la presencia se concreta a través de elementos lingüísticos que denotan la accesibilidad mutua. Esta sensación de espacio compartido se refleja en el diseño de las interfaces que buscan la creación de un aparato paratextual que resalte la presencia de los interlocutores.

a) *Continua / discontinua:*

Los intercambios que se desarrollan en un tiempo continuo son aquellos en los que se da un tiempo de enunciación compartido por los participantes y, por tanto, donde se demuestra una accesibilidad recíproca. Es decir, cuando la interacción se desarrolla en tiempo continuo los usuarios interactuantes están conectados y, por tanto, se mantienen recíprocamente *disponibles* para su interlocutor durante la interacción. Por el contrario, una interacción discontinua se da cuando esta accesibilidad se produce por intervalos o en tiempos diferidos, es decir, sin compartir un tiempo de enunciación. A pesar de colegirse cierta superposición respecto a la definición de sincrónico y asincrónico, queremos señalar la importancia del tiempo de enunciación compartido durante la “sesión” [3] en la cual los participantes debe estar accesibles, y por ende, presentes, a través de algún instrumento mediador –teléfono, computadora, tablet– (que puede ser diferente durante la misma interacción, sin que se perciba la ruptura temporal en el cambio de dispositivo) y en alguna plataforma particular.

<sup>3</sup> Una sesión es “el intervalo de tiempo transcurrido entre el inicio y el fin de la accesibilidad de un determinado participante” (Vela Delfa, 2006: 128) en una determinada plataforma.

El grado de dis/continuidad de las interacciones estará influenciado por las condiciones técnicas de cada plataforma, siendo que algunas de ellas favorecen la continuidad –incorporando marcas de retroalimentación, como, por ejemplo, Whatsapp o el chat de Facebook– mientras que otras se construyen discursivamente como continuas a pesar de que las plataformas no estén organizadas para tal fin, como, por ejemplo, el correo electrónico. Además, un factor por considerar es la calidad de la conexión a Internet que puede favorecer o no la continuidad de la interacción.

*b) Efímero / permanente:*

Esta propiedad refiere a la permanencia de la intervención a fin de que esté disponible para los interlocutores. Por su diseño algunas plataformas pueden almacenar durante largo tiempo las intervenciones de los usuarios, mientras que otras hacen que estas sean accesibles solo un breve lapso de tiempo. Aplicando este criterio podemos distinguir entre las producciones efímeras y permanentes. Las producciones efímeras no son conservadas por las aplicaciones, sino que se pierden, es decir, dejan de ser accesibles con el tiempo. Un ejemplo paradigmático de esta situación lo representa la aplicación Snapchat. Por su parte, las producciones permanentes son almacenadas por la aplicación. El correo electrónico, p. e., representa actualmente por antonomasia esta característica, ya que no solo almacena todas las producciones, sino que para eliminarlas hay que hacer varias operaciones (“enviar a la papelera” y “vaciar” luego de la papelera); además cuenta con herramientas para localizar todos los intercambios realizados en la plataforma. Por esta razón, el correo electrónico suele utilizarse como una forma de *backup* (copia de resguardo), debido a que hay cierta confianza en que el servicio se seguirá prestando. Con diferentes grados de estabilidad temporal, los usuarios generan intervenciones que, a pesar de ser huellas permanentes en el espacio de la red que los buscadores pueden indexar, se vuelven efímeras por la difícil tarea de recuperación para los usuarios. Las plataformas de mensajería instantánea o algunas redes sociales, por su conformación discursiva, tienden a que los mensajes tengan una efímera aparición. Para contrarrestar esta corta duración, existen mecanismos de búsqueda o de indexación de los mensajes. Por ejemplo, en Twitter, los hashtag ayudan a la recuperación (y a generar una cierta unidad textual) de los tuits.



*c) Multisimultaneidad estructural / multisimultaneidad temporal:*

Otra propiedad del discurso digital, estrechamente relacionada con las características temporales anteriormente descritas, consiste en la fragmentación y superposición de las interacciones (Alcantará-Pla, 2014: 228), bien desde un punto de vista temporal, bien desde un punto de vista estructural (Vela Delfa & Cantamutto, 2015a, 2015b). Así, podemos identificar *multisimultaneidad temporal* cuando estamos involucrados en varias acciones comunicativas al mismo tiempo, de manera que nuestra atención se fragmenta, y *multisimultaneidad estructural* cuando desgranamos un intercambio en diferentes aplicaciones y, por ende, en distintas secuencias discursivas, por ejemplo, al hilvanar un SMS con un comentario reactivo a través de mensajería instantánea. En tales circunstancias, la cohesión discursiva se ve interrumpida y la coherencia se establece a partir de un modelo textual reticular que incluye tantos nodos como espacios de intercambio. Ambos fenómenos no son excluyentes sino complementarios; en el entramado actual de aplicaciones lo normal es que las interacciones se conformen en múltiples procesos de multisimultaneidad espacial y temporal. La multisimultaneidad se ve favorecida por la integración de aplicaciones. Como sosteníamos en Vela Delfa (en prensa), entornos como Facebook en los que combina la actividad en el muro, resorte principal de los intercambios, con la interacción en espacios privados, como la mensajería directa o la mensajería instantánea, la multisimultaneidad está muy presente y ha sido codificada por las propias interfaces. Así, en su evolución, Facebook ha establecido una relación de contigüidad entre los mensajes directos asincrónicos y la mensajería instantánea sincrónica, almacenando las intervenciones generadas en una y otra modalidad en continuidad estructural, el resultado es que se mezclan unidades de naturaleza enunciativa muy distintas con imbricaciones contextuales muy diferentes.

*d) Transitivo / intransitivo:*

La transitividad es la posibilidad de que los interlocutores intercambien sus papeles enunciativos, empleando la misma aplicación. En la versión positiva, una comunicación es transitiva cuando el dinamismo es dialógico y hay intercambio de papeles entre los interlocutores. En la versión negativa, un intercambio es intransitivo cuando no hay

dinamismo dialógico. En otras palabras, siempre que el intercambio permita que el interlocutor responda a través de la misma plataforma estamos en un contexto transitivo: “En los contextos transitivos el mensaje puede circular en ambas direcciones, del sujeto productor al interpretante, y viceversa” (Vela Delfa, 2006: 124). Por el contrario, cuando una interacción es intransitiva niega esa posibilidad de respuesta al interlocutor, siendo el flujo del intercambio en una única dirección. En la medida en que estas propiedades se conjugan con las propiedades continuo / discontinuo dan diferente grado de dinamismo dialógico en la interacción. A veces la intransitividad de una aplicación puede compensarse con mecanismos de multisimultaneidad; se puede continuar un intercambio en una aplicación diferente a la que se empleó para su comienzo.

*e) Unidireccional / bidireccional:*

Esta propiedad responde a la posibilidad del desarrollo sucesivo o simultáneo de los procesos de producción e interpretación de los enunciados. Por un lado, la bidireccionalidad responde a un desarrollo simultáneo de la interacción a partir de la recepción del mensaje durante el proceso de producción. Las videollamadas, por ejemplo, son bidireccionales aunque los usuarios, para favorecer la comprensión, suelen dejar silencios entre las intervenciones para evitar las superposiciones derivadas del *lag* o desajustes temporales condicionados por la mediación. La mayoría de los intercambios, sobre todo los que tienen naturaleza textual, por ejemplo los chats, son cuasi-simultáneos ya que suelen desarrollarse en tres tiempos: 1) desde que el enunciador empieza a escribir su contribución en el teclado hasta que la da por finalizada; 2) en el momento en que, una vez finalizada, decide enviarla pulsando la tecla Intro, y 3) cuando ésta aparece en pantalla para que pueda ser leída por sus coenunciadores (Vela Delfa, 2006: 136)

En realidad este no es un criterio fácilmente medible, por lo que en muchas ocasiones se plantea más bien de forma gradual, en términos de grados de inmediatez (Vela Delfa, 2006: 135). Así, algunas aplicaciones presentan lo que puede denominarse una “ilusión de instantaneidad” (Gobato, 2014). Esta puede reflejarse a partir de marcas de retroalimentación: el “visto” o “doble-check”, “x está escribiendo...”, “visto por todos”.

*f) Bipersonal / multipersonal:*

Una intervención puede estar dirigida a un interlocutor o a varios. En el primer caso, se trata de un intercambio bipersonal; en el segundo, multipersonal. La naturaleza bipersonal o multipersonal está demarcada por la intervención iniciativa y puede modificarse a partir de prácticas posteriores como el “compartir” y/o copiando (por tanto, recontextualizando y creando una nueva situación comunicativa). La cantidad de interlocutores que pueden acceder al espacio interaccional suele estar definida al comienzo del intercambio, por ejemplo, al introducir en el campo “Para:” la audiencia a quienes va dirigido el mensaje, aunque algunas interfaces permiten agregar interlocutores en el transcurso de la interacción, a partir etiquetados o hipervínculos *apelativos* (Cautín-Epifani, 2015).

### **3.3. SOBRE LAS RELACIONES INTERPERSONALES**

En esta tercera sección incluimos aquellos parámetros que refieren a la manera en que la mediación interviene en la gestión de las relaciones interpersonales, es decir, la presentación de la persona en términos de Goffman (2009) en su concepción dramaturgica de las interacciones.

*a) Grupal / no grupal:*

Esta propiedad refiere a la “posibilidad de relación comunitaria entre los participantes, mediante la creación de grupos cerrados y limitados de interés común” (Vela Delfa, 2005: 140). Cabe señalar que con el criterio grupal/ no grupal nos referimos a la presencia de una afiliación intergrupala que da cohesión a ese grupo / comunidad y no debe confundirse con el criterio anteriormente descrito, bipersonal/ multipersonal, que alude a la posibilidad de incorporar a destinatarios múltiples. Para distinguir los entornos grupales de los intercambios con destinatario múltiple, resulta operativa la noción de comunidad. En los intercambios grupales, los participantes se adhieren a una comunidad, con intereses y costumbres comunes, que genera grupos de relativa estabilidad. Por el contrario, en los intercambios no grupales, aunque puedan

incorporarse varios destinatarios se generan grupos transitorios, que no pueden identificarse con comunidades estables. Esta oposición nos remite, necesariamente a la distinción que en los trabajos de (des)cortesía se hace en torno a las nociones de autonomía y la filiación (Bravo & Briz, 2004; Bravo, 1999). La primera como necesidad de autonomía frente al grupo y la segunda como deseo de identificación den él. En este sentido, resulta muy esclarecedora la reflexión que sobre la noción de comunidad y su aplicación a los entornos de interacción mediada lleva a cabo Yus (2010: 42 y ss.).

*b) Público / privado:*

Una interacción es pública o privada dependiendo si se requiere autorización para acceder a ella (Vela Delfa, 2006: 138; Estatella, s/d). En algunas interfaces es necesario crear un perfil, generar una lista de contactos e identificarse por medio de contraseñas, para poder acceder a los contenidos y espacios de interacción disponibles: en ellas se producen, por tanto, interacciones de carácter privado. Lo mismo sucede con aquellas que limitan el intercambio a una lista de contactos cerrada con destinatarios específicos. En el extremo opuesto, se encuentran las páginas web y redes sociales como Twitter cuya arquitectura está pensada para que el contenido sea accesible por cualquier usuario. En un entorno privado, el usuario tiene mayor control sobre el proceso de comunicación. El carácter público o privado suele estar determinado por el diseño de la interfaz, aunque muchas veces sus configuraciones ofrecen la posibilidad de ser modificadas por los usuarios que eligen el público a privado de sus intercambios, por ejemplo algunos blogs que requieren acceso. La problemática de la oposición entre lo público y lo privado tiene una larga tradición en los estudios sobre el discurso digital. Algunos autores como Herring (1996) consideran que algo que se encuentra en un espacio público manifiesta carácter público aunque los participantes tengan expectativas de privacidad. Otros investigadores proponen criterios más concretos –relacionados con la arquitectura tecnológica– que aluden a factores como presencia/ausencia de contraseña para el acceso a la información o políticas de resguardo (Buchanan, 2010). Esta propiedad no se interrelaciona necesariamente con lo bipersonal / multipersonal, ya que el número de interlocutores no interfiere en el grado de privacidad del mensaje. Sin

embargo, la oposición entre redes centrípetas o redes centrífugas, que desarrollaremos a continuación, sí que influye en el grado de privacidad del intercambio.

*c) Extimidad / Intimidad:*

Este criterio refiere a la exposición de la subjetividad e identidad de los usuarios. El concepto de extimidad proviene de una adaptación que Sibila (2008) hace, para al estudio de la comunicación contemporánea, de la noción propuesta por Lacan (1958). La extimidad representa la compleja forma en que la intimidad se exterioriza, por propia voluntad del usuario (Sibila, 2008), en las interfaces. Aunque pudiera parecerlo a primera vista, este parámetro no se yuxtapone con la oposición público / privado. Se trata más bien de dar cuenta de un fenómeno por el que la intimidad se exterioriza, incluso puede ser vuelta espectáculo, exteriorizada, y transformada en extimidad: “Las nuevas prácticas expresan un deseo de evasión de la propia intimidad, una mera tendencia de exhibirse y de hablar de uno mismo” (Sabater Fernández, 2014: 10). Ligada a la construcción de la identidad, la intimidad y la extimidad constituyen prácticas que ubican al sujeto, o más concretamente a la exposición de su persona, en el centro del discurso o, por el contrario, lo protegen de esa visibilidad. Esta categoría hace referencia tanto al contenido (a los tópicos tratados) como a la forma en que estos son presentados (por ejemplo, denotados o connotados, implícitos o explícitos).

*d) Redes centrípetas / redes centrífugas:*

Hay intervenciones que tienen marcas del enunciador cuyo rastro permanece ligado a lo comunicado: p. e., fotografías personales, íntimas, privadas. La producción de esas intervenciones busca que la recepción se ubique en redes cerradas, de conocidos o relativamente conocidos: esas son las redes centrípetas. En ellas el mensaje puede o no ser dinámico y recircular (ser compartido, comentado, por ejemplo) pero siempre se recluye a entornos comunicativos controlables. Por el contrario, en las redes centrífugas los mensajes describen un recorrido hacia fuera, con límites difícilmente controlables. Las opciones de compartir, retuitear, cortar/ pegar hacen viajar a las intervenciones hacia intercambios que los alejan, cada vez más, de su contexto de producción inicial. Debemos señalar, que no se trata de una propiedad inherente a las redes sociales tipo

Twitter o Facebook, ya que los mensajes que circulan en los distintos procesos de discurso diferido pueden haber sido producidos en aplicaciones muy diversas. En parte, las redes centrípetas y centrífugas están definidas de antemano por la arquitectura de las interfaces pero, mayoritariamente, son los usuarios emisores y destinatarios quienes configuran los horizontes posibles de una determinada intervención. El problema es que, en no pocas ocasiones, pueden filtrarse producciones de redes centrípetas a centrífugas, creando conflictos comunicativos en función de la sensibilidad del tópico que se trate (Bruckman, 2004).

#### **4. REFLEXIONES FINALES**

En este artículo hemos presentado un intento de caracterización del discurso digital. Nuestra aportación ofrece una alternativa a los modelos que se aproximan al fenómeno desde una actitud demasiado dependiente de los artefactos y las aplicaciones mediadoras. Sin negar la importancia de la mediación en la configuración de las propiedades de estos intercambios, nuestro objetivo ha sido identificar una serie de parámetros, enunciados en forma de dicotomías, que sirvan para caracterizar al conjunto de los intercambios comunicativos del discurso digital. Estas propiedades definen un modelo que responde a la forma en la cual los sujetos, a partir de su conocimiento de los marcos de interacción, generan esquemas textuales que les permiten distinguir entre clases de texto diferentes (Ciapuscio, 1994: 17–21). Resultado de una observación empírica ligada a la recogida y clasificación de distintas muestras de lengua del discurso digital, esta línea de reflexión se sustenta en análisis de corpora lingüísticos que completan las conclusiones con evidencias empíricas [<sup>4</sup>] sobre cómo determinadas estructuras globales se repiten sin que sus constituyentes léxicos o sus estructuras sintácticas sean idénticas (ibíd.).

El devenir de nuestra reflexión reveló que no siempre es posible asociar las diferencias manifestadas en las producciones lingüísticas con cambios relativos a las aplicaciones. En la trama actual de la comunicación digital, los medios se presentan en una relación de continuidad sobre la cual los usuarios realizan elecciones acorde a sus propósitos comunicativos. Es la meta interaccional, el propósito comunicativo, en el sentido en que

---

<sup>4</sup> Este análisis está en marcha y ya se ha realizado para los SMS en español bonaerense.

lo definía Swales (1990), lo que determina el recorrido de los interlocutores a lo largo de este entramado de elecciones. Cada haz de elecciones será volcadas en aquella plataforma, de entre las disponibles para los interlocutores, que permitan resolver de la forma más eficaz estas intenciones comunicativas. En otras palabras, si un hablante quiere invitar a un conocido a cenar a su casa podrá elegir entre hacerlo de manera pública o privada, a través de un mensaje monomodal y verbal, o a través de un mensaje multimodal y así sucesivamente, etc, lo que dará como resultado que se elija entre enviar un mensaje por Facebook o publicarlo en el muro, por ejemplo, o entre enviar un correo electrónico o realizar una llamada por WhatsApp.

Presuponer que la plataforma está por delante de la interacción, es desconocer la influencia recíproca entre plataformas y dispositivos, por un lado, y entre propósitos comunicativos e interfaces artefactuales, por el otro. Los marcos interaccionales están definidos por los usuarios y son ellos quienes, en última instancia, van configurando las prácticas discursivas (véase Gobato, 2014: 281–294). En la pantalla del móvil, de la computadora o en las pestañas de los navegadores, confluyen muchas plataformas de interacción que serán seleccionadas en función de qué (y, por consiguiente, de cómo) quiere comunicar quien acciona la comunicación. De esta manera, esta mutua influencia orienta la propia evolución de las interfaces y el recorrido funcional de las aplicaciones. En tal sentido, no es ilógico entender la aplicación en términos del concepto de “establecimiento social”, según lo definía Goffman (1989), como todo lugar rodeado de barreras establecidas para la percepción, en el cual se desarrolla de modo regular un tipo determinado de actividad.

Cuando estas elecciones se convierten en recurrentes y se estandarizan es legítimo hablar de género discursivos estables. Las comunidades discursivas configuran y reconfiguran los medios en su constante necesidad de situarlos en relación con las opciones emergentes en un entorno tan dinámico y cambiante como la comunicación actual. En este sentido, dejamos abiertas interesantes líneas de reflexión futura que arrojen luz, por ejemplo, sobre la evolución diacrónica de los géneros digitales. En esta línea, la observación de las interfaces, nos revela la forma en que los hablantes negocian y nombran sus actividades lingüísticas dan cuenta de los repertorios de géneros. En el discurso digital, los verbos que acompañan las prácticas comunicativas también aportan

información sobre qué está sucediendo a nivel discursivo. Este proceso de resemantización está ocurriendo, por ejemplo, con la voz “mensaje”: que designa un amplio espectro de intervenciones más o menos breves, privadas, generalmente verbales y escritas (porque aparece la forma marcada “mensaje de voz”), discontinuo, permanente, entre otras características. Por otra parte, en términos de oposición semántica, la voz “publicación” parece remitir a otro modelo, definido por su carácter público, multimodal y visual, discontinuo, dinámico y propio de redes centrífugas.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

Aijón Oliva, M. Á. (2008). “Elección lingüística y situación comunicativa: un dilema teórico”. *Revista de Filología de La Universidad de La Laguna*, 26, 9–20.

Alcantará-Pla, M. (2014). “Las unidades discursivas en los mensajes instantáneos de wasap”. *Estudios de Lingüística Del Español*, 35, 223–242.

Benveniste, E. (1966). *Problèmes de linguistique général*, Tomo I, Paris, Gallimard.

Berlanga Fernández, I., y García García, F. (2014). *Ciberretórica: Aristóteles en las redes sociales. Manual de Retórica en la comunicación digital*. Madrid, Editorial Fragua.

Barthes, R. (1970). Retórica de la imagen. In A. VV. (Ed.), *La semiología*. Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo.

Buchanan, E. (Ed.) (2004). *Readings in virtual research ethics. Issues and controversies*. Londres: Information Science Publishing.

Buchanan, E. (2010). “Internet Research Ethics: Past, Present, Future,” in *The Blackwell Handbook of Internet Studies*, C. Ess and M. Consalvo, (eds.), Oxford, Oxford University Press.

Bravo, D. (1999). “¿Imagen positiva vs. imagen negativa?: pragmática socio-cultural y



componentes de face”. *Oralia: Análisis del discurso oral*. Arco Libros. Retrieved from <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=292100>

Bravo, D., & Briz, A. (2004). *Pragmática sociocultural: estudios sobre el discurso de cortesía en español*. Barcelona, Ariel. Retrieved from [https://scholar.google.es/scholar?q=Susana+boretti+2003&btnG=&hl=es&lr=&as\\_sdt=0%2C5#7](https://scholar.google.es/scholar?q=Susana+boretti+2003&btnG=&hl=es&lr=&as_sdt=0%2C5#7)

Caballero, J.J. (1998). “La interacción social en Goffman”. *REIS. Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 83, 121-149.

Cautin-Epifani, V. (2015). “Poder virtual y formas de tratamiento en el discurso mediado por computadora: exploración en una red comunicativa virtual”, [a aparecer en *Forma y Función*, 28]. Versión pre-print de la autora.

Ciapuscio, G. (1994). *Tipos textuales*. Buenos Aires, FyL-UBA.

December, J. (1993). “Characteristics of Oral Culture in Discourse on the Net”, 12th Annual Penn State Conference on Rhetoric and Composition, Universidad de Pennsylvania. [<http://www.december.com/john/papers/psrc93.txt>]

Eggins, S. & Martín, J. (2000). “Géneros y registros del discurso”: En T. van Dijk (eds.), *El discurso como estructura y proceso*. Barcelona, Gedisa, 335-371.

Estatella, A. (s/d). Dilemas morales y desafíos empíricos, en Estalella, A. (s/d) *Etnografías de lo digital. Una monografía metodológica*.

Georgakopoulou, A., & Spilloti, T. (2015). *The Routledge handbook of language and digital communication*. London, Routledge.

Gobato, F. (2014). *La escritura secundaria. Oralidad, grafía y digitalización en la interacción contemporánea*. Bernal, Universidad Nacional de Quilmes.

Goffman, E. (2009). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires,

Amorrortu Editores.

Herring, S. C. (1996b). "Linguistic and critical research on computer-mediated communication: Some ethical and scholarly considerations". *The Information Society*, 12(2), 153-168.

Herring, S. C. (1999). "Interactional Coherence in CMC", *Journal of Computer-Mediated Communication*, 4, 4. [<http://www.ascusc.org/jcmc/vol4/issue4/herring.html>].

Herring, S. C. (2015). "New frontiers in interactive multimodal communication". In A. Georgopoulou & T. Spilloti (Eds.), *The Routledge handbook of language and digital communication*. London: Routledge.

Jewitt, C. (2009). *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. London: Routledge.

Koch, P. & Oesterreicher, M (1985). "Sprache der Nähe - Sprache der Distanz. Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Spannungsfeld von Sprachtheorie und Sprachgeschichte". *Romanistisches Jahrbuch* 36/85, 15-43.

Labbe, H. & Marcoccia, M. (2005). "Communication numérique et continuité des genres: l'exemple du courrier électronique", <http://www.revue-texto.net/index.php?id=512>.

Marcoccia, M. (2003). "La communication médiatisée par ordinateur : problèmes de genres et de typologie", en *Journée d'études: les genres de l'oral*, Université Lumière, Lyon 2.

Miller, C. R. (1984). "Genre as social action" *Quarterly Journal of Speech*, 70, 151-67.

Romiszowski, A., & Mason, R. (1996). "Computer-mediated communication". *Handbook of research for educational communications and technology*, 2, 397-431.

Sabater Fernández, C. (2014). “La vida privada en la sociedad digital. La exposición pública de los jóvenes en Internet”. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 61, 1-32, <http://apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/csabater.pdf>.

Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires, Fondo de cultura Económico.

Swales, J. (1990). *Genre Analysis*, Cambridge, Cambridge University Press.

Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Computer mediated communication*. London, Sage.

Van Dijk, T. A. (1998). *Estructuras y funciones del discurso*. México, Siglo XXI editores.

Vela Delfa, C. (2006). *El correo electrónico: un nuevo género en nacimiento*. Universidad Complutense de Madrid. Retrieved from <http://biblioteca.ucm.es/tesis/fl/ucm-t29391.pdf>

Vela Delfa, C. (2011). “Marcas de enunciación en la comunicación mediatizada por ordenador: la expresión del tiempo y el espacio”, en Hernández Socas, Elia / Sinner, Carsten / Wotjak, Gerd (eds.) *Estudios de tiempo y espacio en la gramática española*, Frankfurt: Per Lang.

Vela Delfa, C. (2014). “Las interacciones conversacionales escritas: aproximación a una tipología del género chat”. *Quaderns Digitals*, 01-02-2014. Retrieved from [http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=11292&PHPSESSID=e227785db815e39900ec3be94659d39b](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=11292&PHPSESSID=e227785db815e39900ec3be94659d39b)

Vela Delfa, C. (en prensa). “Coherencia, cohesión y estructura de la interacción en el discurso digital: un análisis de los intercambios en la red social Facebook”, en Giammatteo,/ Gubitosi/ Parini (eds) *El español en la red. Usos y géneros de la*

*comunicación mediada por computadora*, Editorial Iberoamericana Vervuert.

Vela Delfa, C., & Cantamutto, L. (2015a). "Methodological Approach to the Design of Digital Discourse Corpora in Spanish. Proposal of the CÓDICE Project". *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 198, 494-499.

Vela Delfa, C., & Cantamutto, L. (2015b). "Problemas de recogida y fijación de muestras del discurso digital". *CHIMERA. Romance Corpora and Linguistic Studies*, 2, 131-155.

Vela Delfa, C., & Jiménez Gómez, J. J. (2011). "El sistema de alternancia de turnos en los intercambios sincrónicos mediatizados por ordenador". *Pragmalingüística*, 19, 121-138.

Verschueren, J. (2002). *Para entender la pragmática*. (E. Baena, M. Lacorte, & G. Reyes, Eds.). Madrid: Madrid, Gredos.

Yates, Joane & Orlikowski, Wanda (1992). "Genre Repertoire: Norms and Form for Work and Interaction", en *Technical report 166*, MIT Center for Coordination Science.

Yus, F. (2010). *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en Internet*. Barcelona, Ariel.

Zecchetto, V. (2010). *La danza de los signos: nociones de semiótica general*. Buenos Aires, La Crujía.

\* \* \*

**Lucía Cantamutto** es licenciada y profesora en Letras por la Universidad Nacional del Sur. Está realizando su tesis doctoral, sobre la comunicación por SMS, bajo la dirección de la Dra. Elizabeth M. Rigatuso, en esa institución becada por el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas. Parte de su formación, en comunicación y sociología, corresponde a estancias en la Universidad Autónoma de Aguascalientes (México) y en la Universidad de

Deusto (España). Cofundadora, junto con Cristina Vela Delfa, de RECOD (Red de Estudios de Comunicación Digital), ambas dirigen el proyecto CoDiCE.

**Cristina Vela Delfa** es doctora en Ciencias del Lenguaje y de la Literatura por la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente trabaja profesora Contratada Doctor del Departamento de Lengua Española de la Universidad de Valladolid e imparte su docencia en la Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación. Desde su tesis en 2006 ha estado trabajando en el ámbito del análisis del discurso digital, con estancias de investigación en la Universidad de París VII, la Universidad de Versalles, la Universidad de Nueva York y la Universidad Nacional del Sur (Argentina). Cofundadora, junto con Lucía Cantamutto, de RECOD (Red de Estudios de Comunicación Digital), ambas dirigen el proyecto CoDiCE.