

# CONVERSATIONS: UN SOFTWARE PARA EL ANÁLISIS SEMIAUTOMÁTICO DE LA ESTRUCTURA CONVERSACIONAL<sup>1</sup>

## CONVERSATIONS: SOFTWARE FOR THE SEMI-AUTOMATIC ANALYSIS OF CONVERSATIONAL STRUCTURE

---

SARA BADIA CLIMENT

Universitat de València

Sara.badia@uv.es

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

GUADALUPE ESPINOSA GUERRI

Universitat de València

Guadalupe.espinosa@uv.es

<https://orcid.org/0000-0002-9849-7910>

### RESUMEN

El análisis de la interacción es uno de los rasgos estructurales que puede medirse en cualquier género discursivo dialogal independientemente de la lengua o cultura en la que se produzca. Para abordar esta tarea, el *software Conversations* se presenta como una herramienta diseñada para simplificar y enriquecer el análisis de los discursos dialógicos. Basada en el sistema de unidades del grupo Val.Es.Co. (2003, 2014; Pons, 2022) y construida sobre la herramienta de visualización interactiva (VIV) (Briz, 2006, 2007; Espinosa-Guerri, 2016, 2024), *Conversations* permite representar gráficamente la interacción, etiquetarla y cuantificarla de forma semiautomática. En este artículo se pretenden presentar sus características clave, que incluyen: (1) la creación de análisis interactivos de cualquier discurso dialógico de forma sencilla y visual que identifiquen tanto el tipo de intervención como el tipo de estructura interactiva en la que se insertan y (2) el recuento automático de variables como intervenciones, figuras y diálogos junto a su clasificación. A pesar de que el software se encuentra en fase beta, sus características simplifican el análisis de los patrones interactivos, facilitando el estudio de la organización comunicativa en los diálogos humanos. *Conversations*, por lo tanto, se postula como una herramienta que amplía

<sup>1</sup> Este trabajo ha sido posible gracias al proyecto CIPROM/2021/038 “Hacia la caracterización diacrónica del siglo XX” (DIA20), de la Generalitat Valenciana, y al proyecto de I+D+I PID2021-125222NB-I00 “Aportaciones para una caracterización diacrónica del siglo XX”, financiado por MCIN/ AEI /10.13039/501100011033/ y por FEDER “Una manera de hacer Europa”.

las posibilidades de exploración e interpretación en el campo del análisis del discurso.

*Palabras clave:* Análisis conversacional, Software lingüístico, Interacción dialógica, Visualización interactiva, Pragmática, Segmentación del discurso.

## ABSTRACT

Interaction analysis is one of the structural features that can be measured in any dialogic discursive genre, regardless of the language or culture in which it occurs. To address this task, the Conversations software is presented as a tool designed to simplify and enrich the analysis of dialogic discourses. Based on the unit system of the Val.Es.Co. group (2003, 2014; Pons, 2022) and built upon the Interactive Visualization Tool (VIV) (Briz, 2006, 2007; Espinosa-Guerri, 2016, 2024), Conversations allows for the graphical representation, labeling, and semi-automatic quantification of interaction. In this article, we aim to present its key features, which include: (1) the creation of interactive analyses of any dialogic discourse in a simple and visual way that identifies both the type of intervention and the type of interactive structure in which they are inserted, and (2) the automatic counting of variables such as interventions, figures, and dialogues along with their classification. Although the software is still in beta phase, its features simplify the analysis of interactive patterns, facilitating the study of communicative organization in human dialogues. Consequently, Conversations is positioned as a tool that expands the possibilities for exploration and interpretation in the field of discourse analysis.

*Keywords:* Conversational Analysis, Dialogic Interaction, Interactive Visualization, Linguistic Software, Pragmatics, Discourse Segmentation.

*Recibido:* 10/01/2024 *Aceptado:* 29/05/2024

## 1. INTRODUCCIÓN

El objetivo principal en este artículo es presentar y dar a conocer el programa *Conversations*, diseñado para facilitar el análisis de la estructura interactiva de los discursos dialógicos. Este se ha creado sobre la premisa de que, a pesar de que la comunicación humana adopta distintas formas según el contexto y las características de la situación en la que se produzca, comunicarse siempre implica, como mínimo, dos partes que interactúen entre sí: una parte, el emisor, provocará un estímulo que la otra, el destinatario, recibirá; tanto si reacciona a él como si no. Es decir, la interacción es un punto en común que existe en cualquier proceso comunicativo independientemente de la cultura o la situación en la que se lleve a cabo (Levinson, 2006; 2019).

En general, los hablantes utilizan mecanismos específicos o *tying techniques*

(Sacks, 1992) para vincular sus enunciados con los de otros interlocutores. La adyacencia, es decir, la sucesión de un enunciado tras otro es la forma de relación por defecto entre turnos (Jefferson, 1986). Así, un turno de A se conecta con el siguiente turno de B, que a su vez responde al turno previo de A y, así, sucesivamente, generando una estructura ABAB, como sucede en el siguiente fragmento:

**(1) 2022.PT.53 -11:03**

A: ¿quién tenía Alzheimer?↑

B: EL QUICO

A: ¡ah! / (RISAS) / digo ¿el seguridad? Joder

B: [y aqueel→] / se empezó a eng- a poner chu- chulo lo- los tres y el otro↑ / uno de ellos intentó pegarle una hostia↑ y aquel repartió hostias y (( ))

Aunque esta estructura ABAB es el mecanismo básico de la interacción, no es la única que puede darse. Desde el Análisis de la Conversación (Schegloff, 2006) o, más recientemente, los estudios de diálogos *multi-floor* (Traum et al., 2018; Kawano et al. 2023), se han identificado estructuras más complejas en conversaciones con más de dos participantes en los que, por ejemplo, se producen diálogos simultáneos o paralelos, como en (2):

**(2) 1991.PT.57 – 00:32**

A: [en mis] cinco números [no tengo NI UN NÚMERO de los que salen yo me río d'eso digo—! yo me espero a ver si me salen→ claro→ [como to'l mundo]

C: [hombre hombre]

B: [¿te lo envuelvo un poquito?↑]

D: [bien]

A: [no tengo] ¡ningún seis! el ¡cuatro! ¡che! si no tengo ningún cuatro! ¡che! pero ¿qué es? yy</cita>

C: sí señor

En el fragmento, A está contándole a C su experiencia con los cupones de lotería. Mientras tanto, B aprovecha para preguntarle a D por otra cuestión que no tiene nada que ver con el tema, creando brevemente un diálogo simultáneo y, por lo tanto, volviendo un poco más compleja la estructura interactiva de esta conversación. Por lo tanto, no se trata solo de la mera conexión de intervenciones que van una tras otra, sino que pueden crearse patrones diferentes que puedan resultar interesantes analizar desde un punto de vista estructural.

Desde el grupo Val.Es.Co. se creó un sistema de visualización interactiva (Espinosa-Guerri, 2016; 2024; García-Ramón, 2019) (en adelante VIV) que

permitía, precisamente, representar gráficamente la conexión entre los turnos de un diálogo. Este se creó a partir del modelo de unidades de este grupo de investigación (2003, 2014; Pons 2022), concretamente, sobre las unidades *intervención*, *intercambio* y *diálogo*<sup>2</sup>. Según la orientación interactiva de la unidad intervención (ver apartados §2.2. y §3.), se le asigna un dibujo de una línea que se va uniendo a la siguiente sucesivamente hasta crear esquemas visuales reconocibles de la interacción. De este modo, se puede observar el esquema interactivo de los diálogos y, en consecuencia, detectar, analizar y comparar patrones. Si se aplica a los fragmentos anteriores:

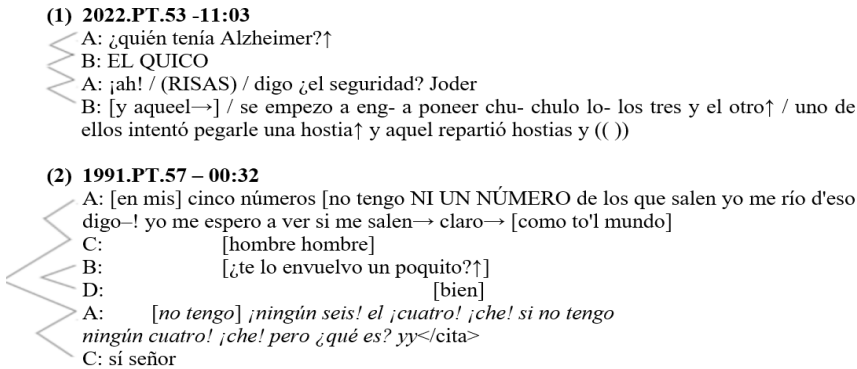


Figura 1. Ejemplos 1 y 2 con esquema interactivo.

A través del dibujo que se ha generado, puede comprobarse que el segundo ejemplo no corresponde, como se ha dicho, a la conexión de intervenciones sucesivas, como sucede en el primer ejemplo. En (2) existe un diálogo lateral que se produce prácticamente al mismo tiempo que el principal y modifica la dinámica conversacional, creando con ello un nuevo patrón interactivo que debe tenerse en cuenta.

Sin embargo, la aplicación de la herramienta resultaba costosa, ya que debía hacerse sobre el papel a mano o a través de los dibujos de los editores de texto. Además, el recuento tanto de los tipos de intervención como de los patrones interactivos también debía realizarse manualmente, de manera que, además de costoso, estaba sujeto a una mayor probabilidad de error. Asimismo, este formato

<sup>2</sup> Estas unidades y herramienta, pensadas inicialmente para el análisis de la conversación, pueden aplicarse a cualquier tipo de discurso dialógico, permitiendo su comparación desde una perspectiva puramente interactiva, como han realizado autores como Bertomeu (2021) o Badía (2023).

impedía su tratamiento informático, puesto que no era posible su exportación a un formato que, por ejemplo, pudiera emplearse de manera directa a una base de datos.

Esta dificultad contrasta con los avances actuales en lingüística, especialmente en el trabajo con corpus, ya que prácticamente todos los grupos se benefician de las ventajas que ofrece la informática. Por ejemplo, se utilizan herramientas para la transcripción, como el etiquetado TEI/XML (Calderón, 2020; Pons, 2022; PRESEEA, 2014) que permite identificar fenómenos discursivos de manera unívoca o programas informáticos como *ELAN* (Max Planck Institute, 2024), que facilitan la alineación entre el audio y el texto, o *Sketch Engine* (Kilgarriff et al., 2014) que permiten el trabajo lexicográfico con corpus y faciliten el procesamiento de datos (Piccioni y Pontrandolfo, 2021). Sin embargo, a pesar de los avances en la transcripción de materiales y la elaboración de corpus, aún no se ha explorado en profundidad la posibilidad de incluir en estos últimos no solo el material transcrito, sino también su análisis según un sistema de unidades<sup>3</sup>.

*Conversations* se ha desarrollado, precisamente, con el fin de facilitar el estudio de la segmentación interactiva de los discursos dialógicos, de manera que el análisis mediante VIV presentado anteriormente se agilice y, una vez completado, pueda ser cuantificado automáticamente y exportado a un formato tratable en una base de datos o corpus. En consecuencia, este artículo tiene como objetivo presentar la utilidad de esta herramienta que permite ir un paso más allá en el análisis y facilitar el proceso de esquematización de la interacción.

Para ello, se mostrarán las utilidades de esta herramienta de acuerdo con sus dos principales capacidades: 1) distinguir los tipos de intervenciones según su a) rol interactivo, b) el participante que la enuncia y c) el canal empleado (si es verbal o extraverbal); y 2) clasificar aquellos patrones interactivos que, desde el modelo de segmentación Val.Es.Co. se han descubierto (Espinosa-Guerri y García-Ramón 2019; Espinosa-Guerri, 2024). Para ello, se ha segmentado un fragmento de una conversación coloquial (2020.PT.35) del corpus Val.Es.Co. 3.0. de la cual se han extraído ejemplos que demuestren los resultados de la aplicación de esta herramienta.

El artículo, por lo tanto, se ha dividido en las siguientes partes: en primer lugar, se expondrá un breve marco teórico que describa algunos de los modelos

<sup>3</sup>Este ha sido uno de los objetivos del grupo Val.Es.Co., el cual, desde la actualización de su corpus a la versión 3.0., ofrece conversaciones segmentadas de acuerdo con su modelo de análisis. Brevemente, esta segmentación se ha realizado de manera manual mediante la combinación de un sistema de etiquetado TEI/XML y las funciones que ofrece un programa como *ELAN* (Max Planck Institute, 2024), el cual permite la vinculación de distintas líneas de transcripción y análisis sin que estas se superpongan. No obstante, este sistema no permite la visualización de la interacción con la herramienta VIV, sino que transforma las etiquetas en una nota en el lateral de cada intervención. Para una explicación detallada, véase Pons (2022) o Badia (2024 y en prensa).

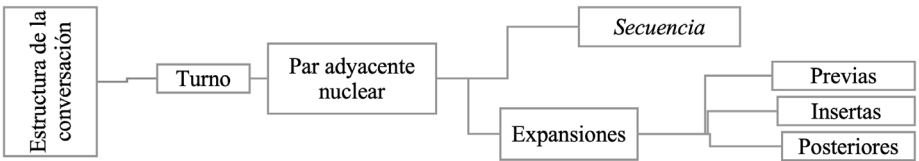
de análisis y de visualización de la interacción en otros grupos de investigación (§2.1. y §2.2.). En segundo, se presentará la metodología principal que regula el funcionamiento del programa (§3.). Por último, se presentarán los principales resultados de la aplicación de este software al análisis interactivo de un discurso dialógico como la conversación para comprobar si cumple con los objetivos que se acaban de presentar (§4.1. y §4.2.).

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. El análisis de la interacción

La interacción se ha considerado uno de los puntos clave para estudiar la conversación y otros géneros discursivos dialógicos (Goffman, 2005; Sacks et al., 1974; Briz, 2006; Espinosa-Guerri, 2024). Se trata de un aspecto que comparte cualquier idioma, sin importar su origen; motivo por el que autores como Levinson (2006, 2019) la han considerado como uno de los posibles universales de la comunicación. Por esta razón, desarrollar sistemas y herramientas de análisis enfocadas en la interacción son interesantes para el estudio de cualquier clase de discurso.

Desde el Análisis de la Conversación, Sacks et al., (1974), en sus esfuerzos por sistematizar el estudio de la conversación, describieron la forma en la que los humanos organizan la alternancia de turnos en la conversación. De esta forma, establecieron unas normas básicas desde las que observar el comportamiento interactivo de los hablantes y que todavía hoy constituye la base de cualquier estudio sobre la conversación u otros géneros dialogales:



**Figura 2.** Esquema unidades del Análisis de la Conversación (Sacks et al., 1974; Schegloff, 2007).

En el esquema anterior se resume las unidades que se emplean desde esta perspectiva. Los discursos se componen de *secuencias* que pueden clasificarse a partir de su contenido (Schegloff, 1999; 2006; 2007). Estas se componen por la unión de distintos *turnos* cuya construcción mínima es el *par adyacente* (Sacks et al., 1974; Schegloff, 2006) o, lo que es lo mismo, la sucesión de un turno de abertura y otro de cierre interactivo. Cada una de estas unidades cuenta con una información que identifica a cada secuencia temáticamente. Cuando la *secuencia* se construye con más enunciados que acompañan el núcleo, se denominan expansiones (Schegloff, 2007: 9), que pueden situarse de manera previa, posterior o entre las dos intervenciones del par adyacente básico. En el fragmento siguiente se muestra un ejemplo de secuencia con expansión previa:

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

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

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

Sin embargo, a pesar de que el Análisis de la Conversación forma parte de la lingüística en la actualidad, su desarrollo inicial estuvo vinculado con la etnometodología del habla y la sociolingüística. Existen otras propuestas que se desarrollaron plenamente desde un enfoque lingüístico, como la de la Escuela de Ginebra (Filliettaz y Roulet, 2002; Roulet, 1997; Roulet et al., 1991) en la estructuración de la conversación, pues esta escuela fue pionera en la segmentación del discurso oral en unidades funcionales organizadas jerárquicamente y de manera recursiva. De forma alternativa al par adyacente de los analistas conversacionales,

<sup>4</sup>Existen multitud de formas de expansión que tratan de abarcar la complejidad de la comunicación. Para más información, se pueden consultar los artículos de Schegloff et al. (1974) o Schegloff (1999, 2007).

esta teoría establece como unidad básica de la interacción el *intercambio*, el cual se forma por la unión de, al menos, dos *intervenciones*: una *iniciativa* que abre el intercambio y otra *reactiva* que responde a la primera y que, a su vez, puede iniciar una nueva intervención posterior.

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

**Tabla I.** Ejemplo de segmentación de unidades de la escuela de Ginebra (Roulet 1981: 10).

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

El intercambio que se mantiene está dividido en tres intervenciones que no se corresponden biunívocamente con cada emisión de un hablante, sino con los movimientos de la conversación: la primera es una petición de información que abre este intercambio (si hay trenes para llegar a una hora determinada) y provoca el siguiente grupo de emisiones en los que se da la información requerida. El tercer grupo muestra un intento de reparación de la información, ya que al hablante no le ha satisfecho la respuesta recibida (le interesa salir un poco más tarde).

En resumen, se trata de un modelo de segmentación que pretende describir la realidad de los distintos géneros discursivos a partir de un grupo reducido de



unidades organizadas de manera jerárquica y recursiva. Su visión de la comunicación oral como un conjunto de unidades mínimas aislables e identificables pero que, a la vez, se relacionan entre sí a partir de estructuras superiores y complejas que las agrupen, ha sido uno de los puntos de referencia, junto al Análisis de la Conversación, para la creación de otros sistemas que pudieran encapsular la oralidad.

Este es el caso de la propuesta del grupo Val.Es.Co. que se ha empleado para la creación del software de análisis que se presenta en este artículo. Esta se crea sobre la base del estudio de la conversación (2003 y 2014; Briz, 2006 y 2007; Pascual, 2020; Pons, 2022) con el objetivo de analizar cualquier género discursivo oral. El modelo propone un sistema de ocho unidades organizadas en dos niveles (monológico y dialógico) y tres dimensiones (estructural, social e informativa), como se puede observar en la siguiente tabla y en su posterior aplicación en el ejemplo (4):

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

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

(4) C-03 – 15:59

Ii 1D1: # {SAI vale} {SAT eh-} / {SSD¿quién quiere pizza?↑} #  
Ir-i 2S1: # {SSDyo quiero comer / me da igual} #  
Ir-i 3D2: # {SSTop comer (RISAS)} / {SSD entonces [Amaro vale para todo↓]} #  
Ir S2: # {SSXyo [sooy]} #  
Ir-i 4C1: # {SSDyo comer también me vale} #

En el fragmento anterior se ha tratado de reproducir la aplicación del sistema hasta la unidad *diálogo*. De izquierda a derecha en la numeración de la segunda columna, en primer lugar, cada cambio de hablante representa una intervención que es numerada de manera individual para cada participante. A continuación, se identifica el tipo de intervención de acuerdo con su papel interactivo (se detalla su funcionamiento en el ejemplo 5). Por último, se establece una numeración general para cada intervención que indica el número de *turno* (una intervención ratificada socialmente). Por su parte, las unidades monológicas inferiores se clasifican de

acuerdo con la función pragmática que presentan en el enunciado: si contienen información conceptual (SSD y SSTop) o procedimental (SAI y SAT)<sup>5</sup>.

Como se ha mencionado previamente, de todas estas unidades el sistema de visualización se aplica sobre las unidades vinculadas directamente con la interacción entre los participantes: la *intervención*, el *turno*, el *intercambio*, la *alternancia de turno* y el *diálogo* (Espinosa-Guerri, 2016; Pons, 2022). Estos cuatro elementos permiten estudiar no solo el rol comunicativo de cada participante, sino también la relevancia de sus enunciados gracias a la distinción entre *intervenciones* (cualquier emisión de un hablante reconocida por el cambio de habla) y *turnos* (enunciados reconocidos y validados por los participantes en un discurso).

De manera concreta, este grupo de investigación clasifica las intervenciones según el papel interaccional que tomen: *iniciativas* (Ii) para las que abren nuevas secuencias interactivas, *reactivas* (Ir) para aquellas que responden a un enunciado anterior, *reactivo-iniciativas* (Ir-i) para las que continúan el diálogo e *independientes* (Iind) para las que no contribuyen al desarrollo efectivo de la comunicación. Tanto en (4) como en (5) puede verse una aplicación de esta clasificación:

**(5) 2016.PT.60 – 5:12**

- Ii 1A1: ¿el qué?
- Ir-i 2B1: Teddy Riner es así // Soon diez o quince centímetros más que alto
- Ir C1: Hostia
- Ir-i 4A2: ¿Quién es Teddy Riner?
- Ir-i 5B2: El campeón mundial de más de cien
- Ir-i 6A3: más de cien qué
- Ir-i 7B3: de judo
- Ir 8A4: Aah

En el ejemplo, se suceden enunciados de 3 participantes en los que se observan una intervención iniciativa [1A1], reactivo-iniciativas [2B1, 4A2...7B3] y dos reactivas: una sin continuación [C1] y otra de cierre [8A4]. La agrupación de dos de estas, una que inicie y otra que reaccione, formarían la unidad *intercambio* o *alternancia de turnos* si ambos enunciados son reconocidos por los hablantes. Finalmente, todas las intervenciones formarían un diálogo introducido por la intervención iniciativa (Ii) y concluido por la última reactiva (Ir).

<sup>5</sup>Mientras que los actos se reconocen por ser una unidad con «posesión de una fuerza ilocutiva propia» (Pons, 2022: 95), los subactos, sus constituyentes inmediatos, diferencian el tipo de contenido que los compone y los clasifica, principalmente, entre sustantivos si tienen información conceptual y adyacentes si contienen información procedimental (ibid.: 102). Para ver su clasificación completa, se puede consultar Val.Es.Co. (2014), Pons (2016, 2022) o Pons et al. (2023).

El siguiente paso, por tanto, sería observar cómo se organizan estas intervenciones dentro de esta unidad superior o, en otras palabras, qué estructura presenta. Sin embargo, como se ha explicado, las intervenciones no solo siguen un patrón de reacción sucesivo hasta el final del diálogo, sino que pueden establecer conexiones más allá del siguiente enunciado. Luego, la numeración y la clasificación no son suficientes para observar las distintas conexiones que se establecen entre los enunciados, es decir, no se puede visualizar qué intervención se conecta con otra y, en consecuencia, quién reacciona a quién.

En consecuencia, el desarrollo de un sistema de visualización es un paso necesario para analizar la relación entre dichas unidades. Así pues, VIV es para la estructura del nivel dialogal, lo que el sistema arbóreo es para el análisis de la estructura sintáctica oracional. En el siguiente apartado se explorarán algunos sistemas de visualización desarrollados o cercanos a la lingüística para el estudio de la estructura conversacional desde un enfoque estructural.

2.2. La visualización de la interacción

Como ya se ha mencionado, la conexión entre los distintos enunciados es clave para determinar qué tipo de interacción se genera entre los participantes de un discurso. El análisis escrito no refleja de manera clara cómo esta se construye ni los patrones que pueden encontrarse. Al igual que los distintos sistemas de análisis sintáctico, algunos grupos de investigación han creado formas de visualizar la vinculación entre las emisiones de los interlocutores.

Una de las más relevantes es la propuesta de Sacks et al. (1974), que ya se ha presentado, y la de todos los analistas de la conversación que pretenden agrupar las intervenciones en *secuencias* a partir de su vinculación temática. Estas mostrarían, por tanto, su relación gracias a su contenido verbal y el esquema resultante describiría cómo se unen las intervenciones según el tema que tratan:

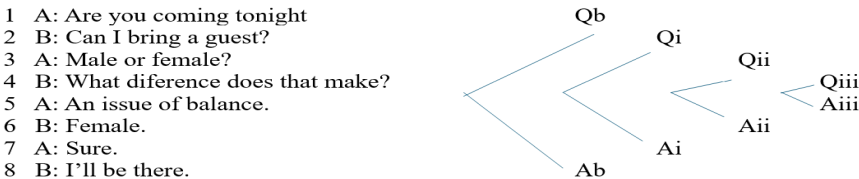
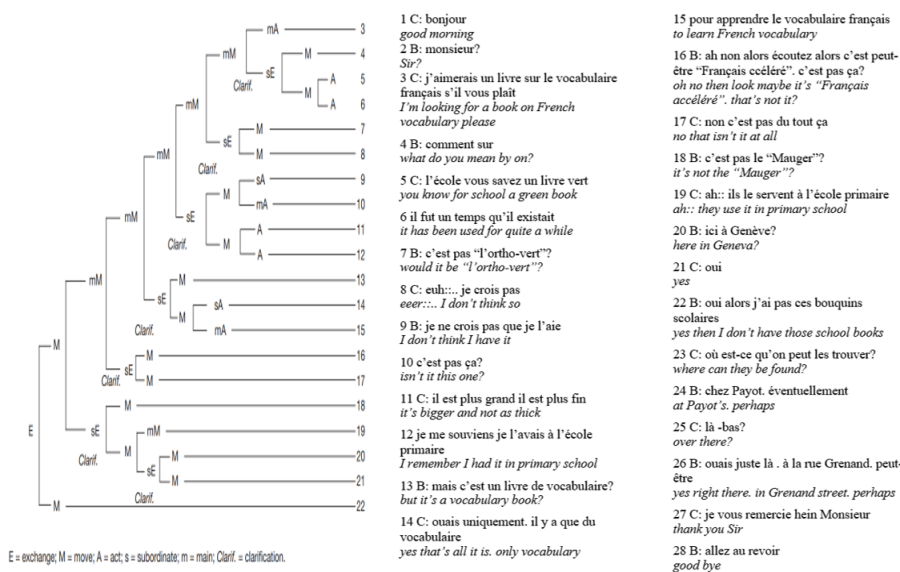


Figura 3. Extraído de Schegloff (1972: 79 apud Espinosa-Guerri y García-Ramón, 2019: 100).

En el ejemplo de la figura 4 se muestra cómo se desarrolla la interacción en el diálogo a partir de dos intervenciones clave: la *pregunta base* (Qb) de A (intervención 1) que inicia la secuencia y que es respondida por B (Ab) al final de la interacción (intervención 8). El resto de los enunciados son *inserciones* destinadas a completar la información necesaria para que B, finalmente, pueda responder adecuadamente a la pregunta inicial de A.

Por su parte, la escuela de Ginebra ha representado la vinculación entre las distintas intervenciones mediante un sistema de líneas que pretende mostrar qué papel tiene cada una de las intervenciones según su contenido pragmático. Este análisis se realiza de acuerdo con un sistema de unidades que distingue entre *intercambio*, *movimiento* y *acto* que pueden clasificarse, a su vez, como *principal*, *clarificadora* o *subordinada*:



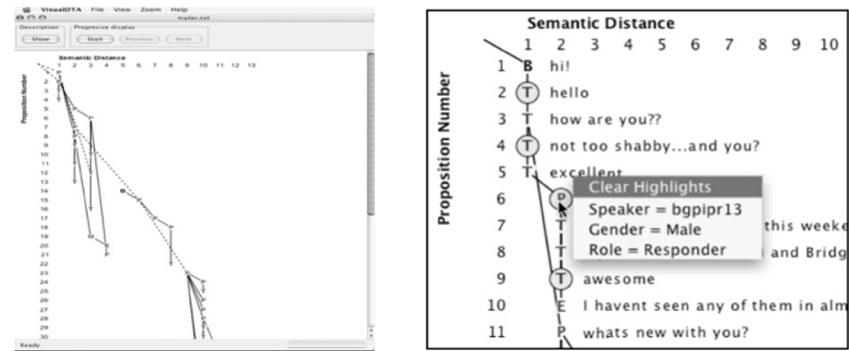
**Figura 4.** Transcripción y estructura jerárquica de un discurso (Fillietaz y Roulet, 2002: 378 y 386).

En el esquema se observa que todo el discurso se ha vinculado a un único intercambio con dos movimientos independientes:

...the first move (lines 3–21) initiates the exchange by introducing and completing a request; the second move (line 22) closes this exchange by providing an answer to the

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

Otro sistema de visualización interactiva se desarrolló por Herring (2003) en el que se pretendía analizar la evolución de la temática discursiva durante el transcurso de una conversación en línea a través del chat. Posteriormente, Herring y Kurtz (2006) desarrollaron una herramienta informática para facilitar esta clase de análisis:



**Figuras 5.** Sistema Dinamyc Topic Analysis aplicado con la herramienta VisualDTA (Herring y Kurtz, 2006).

Como se observa en la figura (6), el sistema de análisis analiza cada proposición y las relaciona y distribuye según el tema que se esté tratando. De esta forma, la primera proposición de cualquier discurso empezaría en el grado 1 semántico (eje temático) y, a medida que se fuesen introduciendo nuevos tópicos, se iría distanciando de este punto inicial. A partir de este análisis, se pueden aislar los patrones recurrentes según cada tipo de situación que se dé en la conversación.

Desde la lingüística española, el grupo de investigación Val.Es.Co. también ha propuesto una forma de visualizar la interacción (Briz, 2006; 2007; Espinosa-



3C3, un turno que se escinde en dos intervenciones (*intervención discontinua*). Por último, cabe destacar la presencia de un pequeño diálogo lateral que se desarrolla de manera paralela a esta última intervención de C entre los hablantes A y S.

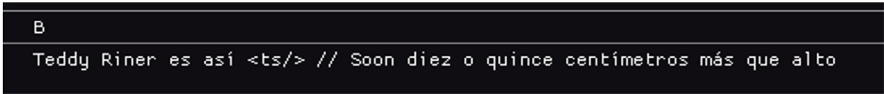
Como se puede observar, el uso sucesivo de estos dibujos permite observar el esquema interactivo que se forma a medida que se desarrolla el discurso. Dentro de este esquema, se pueden observar distintos patrones recurrentes que pueden llegar a encapsular las diferentes relaciones que se extienden a través de los intercambios<sup>6</sup>, tal y como se puede observar en distintos estudios que han aplicado este tipo de análisis (Badia, 2018; 2023; Bertomeu, 2021; Espinosa-Guerri, 2024)

Hasta el momento, esta clase de análisis se ha realizado y cuantificado manualmente (analógicamente o mediante herramientas de dibujo del *Word*), logrando establecer los tipos de patrones interactivos (o figuras) más recurrentes en la conversación. No obstante, el avance de este sistema requería de una herramienta que facilitase la aplicación del análisis, su exportación y la posterior recolección de datos.

**3. METODOLOGÍA: funcionamiento básico de *Conversations***

*Conversations* es un programa basado en el sistema de visualización del grupo Val. Es.Co.<sup>7</sup> pensado para analizar la relación interaccional entre las intervenciones de textos dialógicos. Este sistema permite obtener patrones o figuras cuantificables gracias a enlazar mediante líneas aquellas intervenciones de los diálogos que guardan una relación reactivo-iniciativa.

La herramienta permite trabajar de manera simultánea texto y audio a partir de una transcripción realizada por ELAN (Max Plank Institute, 2023). Esta debe separar a los distintos participantes en líneas (*tiers*) diferentes en las que se recojan sus palabras. Cada enunciado puede ser transcrito tanto por grupos entonativos como por intervenciones (cambio de hablante), ya que el programa los procesa y los asigna al hablante correspondiente sin dividir su intervención:



**Figura 7.** Ejemplo de la transcripción de una intervención en *Conversations*.

<sup>6</sup> En este artículo se tratarán algunas de las figuras para ejemplificar el uso del programa. Para conocer su tipología completa, ver el artículo de Espinosa-Guerri y García-Ramón (2019).

<sup>7</sup> No obstante, el programa permite crear nuevos patrones de figuras; hecho que puede facilitar el uso con otros modelos de segmentación y/o análisis (ver §4.2.2).

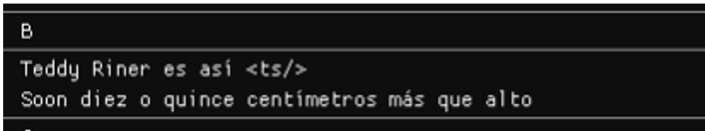


Figura 8. Ejemplo de una transcripción en grupos entonativos en *Conversations*.

El programa ofrece una biblioteca de *figuras* prediseñadas (ver apartado 4.2), que son los patrones interactivos básicos que se han hallado más frecuentemente en investigaciones previas hasta la fecha en discursos dialógicos (Espinosa-Guerri y García-Ramón, 2019; Espinosa-Guerri 2024). Asimismo, la interfaz permite la creación de figuras nuevas para aquellos casos en los que se descubra un nuevo patrón. Del mismo modo, con el fin de identificar a quién pertenece cada línea, cada color está asignado a un participante:

Tabla IV. Colores asociados a cada participante

Participante	Color
A	Rojo
B	Verde
C	Azul
D	Amarillo

No obstante, es posible asignar colores distintos a estos participantes o introducir nuevos participantes en el sistema (figura 10):

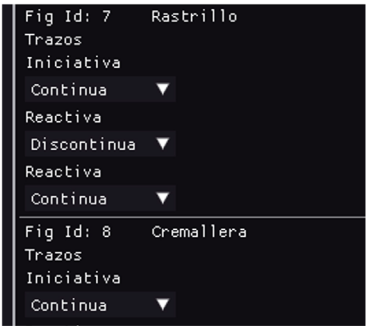


Figura 9. Figuras registradas en el análisis.

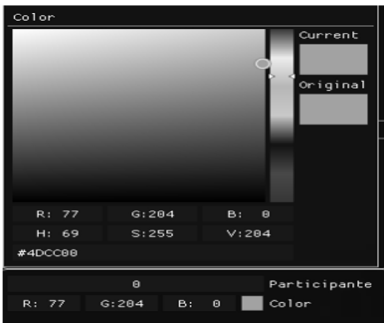


Figura 10. Paleta de colores para nuevos participantes.



Una vez finalizado el análisis, este se registra en el lateral del programa con las figuras y el tipo de intervenciones que la componen (imagen 9). Gracias a estos datos, el programa genera un documento de texto tabulado en formato .csv con la cuantificación total de los siguientes datos:

Tabla V. Datos cuantificables a través de *Conversations*

Dato	Número
Figuras	Totales
Diálogos	Totales
Intervenciones por participante	Totales y por tipos: -interactivo -lingüística vs extralingüísticas -continuas vs discontinuas
Figuras por participante	Totales

Participante;l-i;l-r-l;lind;Total;Verbales;No verbales	P	l-i	l-r-i	l-r	lind	Total	Verbales	No verbales
A;3;15;11;2;31;25;6	A	3	15	11	2	31	25	6
B;1;10;7;0;18;15;3	B	1	10	7	0	18	15	3
C;1;22;6;1;30;30;0	C	1	22	6	1	30	30	0
D;2;23;20;6;51;48;3	D	2	23	20	6	51	48	3

Figura 11. Ejemplo recuento tipos intervenciones participantes: formato .csv y exportación a Excel.

En resumen, se trata de una herramienta de análisis que ofrece la posibilidad de estudiar la interacción de manera mucho más rápida y eficaz que evita en gran medida los errores derivados del dibujo a mano o del recuento manual. A continuación, se mostrarán ejemplos derivados de la segmentación de un fragmento de dos minutos de una conversación coloquial (2020.PT.35) perteneciente al corpus Val.Es.Co. 3.0 (Pons, 2023). Por tanto, en los siguientes apartados se mostrarán ejemplos de uso del programa que ilustren sus funciones.

4. RESULTADOS: aplicaciones del programa *Conversations*

4.1. El análisis de las intervenciones de los participantes: ejemplos de tipos de líneas

Como se ha señalado, el programa permite recrear, fundamentalmente, el sistema VIV del grupo Val.Es.Co. Su funcionamiento parte de la asignación de un color

predeterminado a cada participante que facilite su identificación y, a continuación, la selección de la *figura* o patrón interactivo que se desea recrear. De forma automática, a medida que el usuario selecciona las intervenciones implicadas, el programa las vincula y representa su relación mediante el esquema visual que se ha presentado en el apartado anterior:

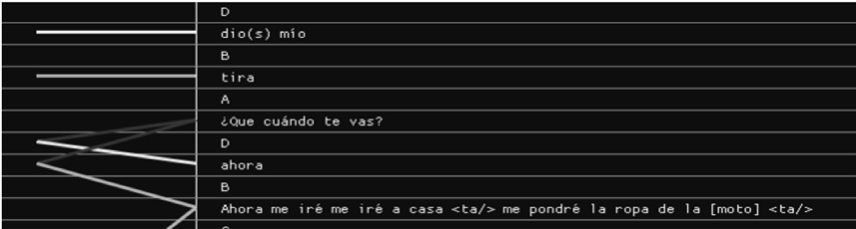


Figura 12. Independiente y abanico en *Conversations*.

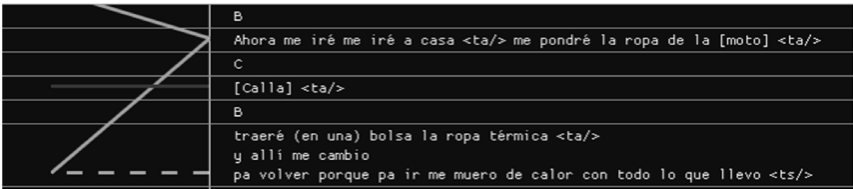


Figura 13. Rastrillo en *Conversations*.

En la primera imagen se puede ver el papel interactivo de cinco intervenciones: dos independientes que no se vinculan con nada de los hablantes D y B (colores amarillo y verde) y otras tres que se vinculan por la relación de *inicio-reacción* y que pertenecen a los hablantes A, D y B, representadas estas por 4 líneas diagonales conectadas (se trata de un abanico, es decir, una figura en la que el turno de un hablante provoca una reacción múltiple). En la segunda imagen, el turno de B se extiende más allá de una intervención, ya que otro participante, C en este caso (línea azul), reacciona a lo que está comentando. Este suceso se señala mediante una línea en diagonal que finaliza con una horizontal discontinua.

Por otra parte, dada la importancia del componente no verbal en la comunicación (ya sea en forma de gestos, paralenguaje o en forma de acciones),

el programa permite distinguir entre intervenciones lingüísticas o extralingüísticas diferenciándolas con un bordeado:



**Figura 14.** Representación de una intervención extralingüística mediante *Conversations*.

En el ejemplo de la figura (14), el hablante A coge unas galletas. Esta acción despierta la reacción de D, quien le pide una más, de las que antes ya había comido él. Nadie responde a esta petición oralmente, pero, al no encontrar oposición, el silencio le ha ratificado para realizar la acción, es decir, coger más galletas. Las líneas discontinuas bordeadas en color verde corresponden a las acciones extralingüísticas, mientras que las normales a reacciones lingüísticas.

Tal y como se ha explicado al principio de este apartado, para realizar el análisis interactivo en el programa las líneas no funcionan de manera aislada, sino que deben programarse dentro de una figura o patrón interactivo. En el siguiente apartado se presentarán algunas de las secuencias prediseñadas para ilustrar la forma de crear el análisis de un discurso dialógico dentro del programa, así como la posibilidad de crear nuevos patrones interactivos.

## 4.2. La clasificación de la estructura interactiva de los diálogos

### 4.2.1. Ejemplos de uso de figuras preestablecidas en el modelo Val.Es.Co.

Como se ha mencionado, el programa cuenta con una plantilla prediseñada con las figuras establecidas por Espinosa-Guerri y García-Ramón (2019) y Espinosa-Guerri (2024). Estas figuras son el resultado de comparar los datos extraídos de los análisis realizados en conversaciones, entrevistas sociolingüísticas y entrevistas en línea con dos participantes. A ellas, se suma las investigaciones realizadas por Badia (2018, 2023) con más de dos participantes en conversaciones y videojuegos. Estos modelos permiten recrear el esquema interactivo de prácticamente cualquier

diálogo, motivo por el que se han implantado por defecto en el programa:



Figura 15. Figuras prediseñadas.

Cuando se selecciona una de las figuras prediseñadas disponibles en el panel anterior, el programa inicia el proceso de dibujo del patrón interactivo. En primer lugar, se debe determinar si la figura se encuentra dentro de otra y, a continuación, el usuario debe seleccionar las intervenciones implicadas en la interacción:

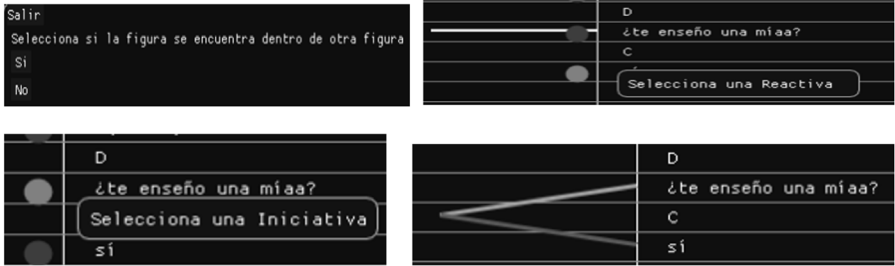


Figura 16. Aplicación de una figura creada (pico).

La figura anterior muestra un *pico*, es decir, un par adyacente de pregunta-respuesta entre dos participantes (D y C). Su relación se marca a partir de dos líneas diagonales de distinto color, ya que pertenecen a dos interlocutores distintos. En las *figuras* en las que están involucrados más de dos turnos, el proceso de análisis seguiría seleccionando todas las intervenciones implicadas hasta su final.

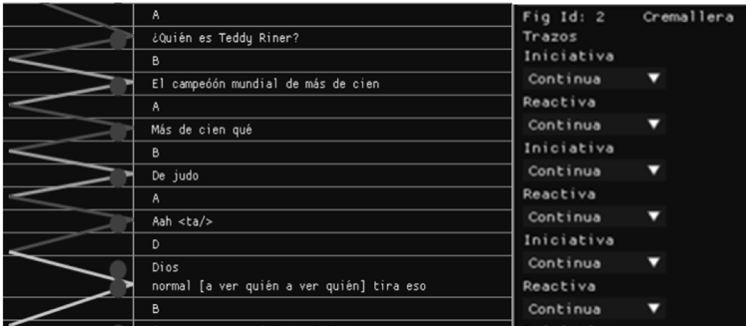


Figura 17. Visualización de una cremallera y tipos de trazos asociados en *Conversations*.

La figura 17 representa el patrón interactivo de la *cremallera*, caracterizada por la sucesión de intervenciones que se conectan entre sí por el mecanismo de acción-reacción. A semejanza del anterior, este patrón se dibuja a partir de la unión de líneas diagonales que salen del hablante que inicia el turno y acaban en el participante que responde. Una vez la figura se registra, se muestra el resumen de la construcción interactiva y sus distintos componentes, es decir, el tipo de *trazos* que la conforman, tal y como se puede observar en (18).

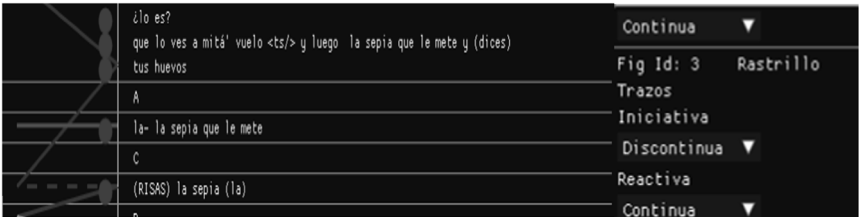


Figura 18. Visualización de un Rastrillo y tipos de trazos asociados en *Conversations*.

En la figura 18 se representa un *rastrillo* conformado por tres intervenciones: dos que forman parte del mismo turno de C y otra de A que reacciona a lo que dice el primero. Para su representación, la línea que señala el inicio del turno de C se extiende hasta la última intervención implicada. En medio de esta, se traza una línea horizontal que señala la reacción de A. El registro de esta figura se divide, por tanto, en 2 trazos: uno iniciativo discontinuo y otro reactivo continuo.

	A	Fig Id: 11	Abanico
	¿Que cuándo te vas?	Trazos	
		Iniciativa	
	D	Continua	▼
	ahora	Reactiva	
		Continua	▼
	B	Iniciativa	
	Ahora me iré me iré a casa <ta/> me pondré la ropa de la [moto] <ta/>	Continua	▼

Figura 19. Visualización de un Abanico y tipos de trazos asociados en *Conversations*.

Por su parte, la imagen del *abanico* mostrada en la figura 19 representa tres o más intervenciones. La primera de las involucradas hace reaccionar a las demás (no necesariamente a la vez, pero sí cercanas en el tiempo). Dentro del programa, la vinculación de la primera con el resto debe realizarse seleccionando la iniciativa cada vez que se pretenda vincular una reactiva, esto es, la iniciativa se selecciona tantas veces como reacciones tenga. El resultado es una especie de *cremallera* solapada. De esta manera, en el registro de trazos e intervenciones, se asociarían todas las reacciones que provoca el primer enunciado.

En resumen, como se ha podido observar, *Conversations* permite aplicar el sistema VIV (Espinosa-Guerri, 2016, 2024) en su totalidad de manera rápida y hacer su recuento automáticamente. No obstante, el programa no solo permite crear los patrones descritos en este apartado, sino que también es posible la creación de nuevas secuencias interactivas que no estén guardadas dentro del programa. En el siguiente apartado se explicarán las distintas herramientas del modo edición de nuevas figuras.

4.2.2. *Proceso de creación de figuras nuevas*

A medida que se avancen en las investigaciones con VIV, se prevé que puedan aparecer nuevos patrones interactivos recurrentes, especialmente si se introduce el análisis de géneros discursivos diferentes a los estudiados hasta la actualidad. Por esta razón, el programa cuenta con una función que permite la creación y el guardado de nuevas figuras interactivas.

En la interfaz se muestra el panel de edición y creación de figuras. Siguiendo el sistema de visualización interactiva del grupo Val.Es.Co., su creación se basa en dos tipos de líneas: la que inicia (y que no tiene por qué ser respondida por nadie, es decir, una independiente) y la reactiva (que, necesariamente, se vincula con una anterior). Para ejemplificar este proceso de construcción, se va a mostrar cómo se ha creado la *cremallera* y el *rastrillo*.

Salir

Crear esta figura

Nombre de la figura

Cremallera

☐ ¿Formada por otras figuras?

☐ ¿Añadir una acción iniciativa?

☐ ¿Añadir una acción reactiva?

☒ ¿Es una figura de repetición?

Click sobre una acción para eliminarla

Acciones	Enlace	Tipo de línea
Iniciativa	Continua	Iniciativa
Reactiva	Continua	

Figura 20. Creación de la figura cremallera.

En la figura 20 puede verse que, al tratarse de un patrón repetido de inicio-reacción, la figura se crea de manera sencilla: primero, se establece la existencia de una línea iniciativa y otra reactiva para, segundo, señalar que se van repitiendo hasta el final de la secuencia interactiva, razón por la que se selecciona la opción “figura de repetición”. Con ello, cuando se utilice este patrón interactivo en el análisis, tendrán que seleccionarse de manera consecutiva las intervenciones iniciativas y reactivas que compongan dicha *figura*. Por su parte, el esquema de construcción cambia con el *rastrillo*:

Salir

Crear esta figura

Nombre de la figura

Rastrillo

☐ ¿Formada por otras figuras?

☐ ¿Añadir una acción iniciativa?

☐ ¿Añadir una acción reactiva?

☒ ¿Es una figura de repetición?

Click sobre una acción para eliminarla

Acciones	Enlace	Tipo de línea
Iniciativa	Discontinua	Reactiva
Reactiva	Continua	
Reactiva	Continua	

Figura 21. Creación de la figura rastrillo.

La figura 21 muestra la interfaz de creación de figuras aplicada al *rastrillo*. Por un lado, la iniciativa se debe marcar como discontinua y se marcará tanto en la intervención de inicio de turno como en el final. El resto de los trazos señalarán las reacciones a esta primera, razón por la que el trazo del enlace es “continuo”. De esta forma, cada vez que se emplee la figura deberá señalarse, en primer lugar, el inicio y el final de la intervención discontinua y, a continuación, señalar aquellos enunciados que reaccionen al patrón en cuestión.

Como se ha podido comprobar, el programa *Conversations* permite analizar

cualquier discurso dialógico desde el punto de vista estructural e interactivo. Siguiendo el principio de acción-reacción, a través de este *software* es posible construir un esquema en el que quede reflejado el comportamiento de los participantes y, de esta forma, analizar otra característica de los géneros discursivos que supera el ámbito gramatical o de contenido lingüístico.

#### 4. CONCLUSIONES

*Conversations* es una herramienta que pretende dar un paso más en la investigación lingüística, diseñada para transformar y facilitar el estudio y análisis de los discursos dialógicos. Basándose en las pautas del sistema de visualización interactiva del grupo Val.Es.Co., esta herramienta digitaliza un proceso que tradicionalmente se realizaba de manera manual. Al hacerlo, no solo simplifica significativamente el análisis, sino que también enriquece el estudio de la interacción, abriendo nuevas vías para la exploración y comprensión de la comunicación.

El artículo ha presentado los resultados de aplicar el uso de esta herramienta al análisis interactivo de un discurso dialógico a través de algunos ejemplos como la conversación. A través de ellos, se ha podido comprobar que los objetivos planteados con la creación de este programa se han cumplido. De manera esquemática, ha podido comprobarse que es posible:

1. La identificación de los tipos de intervenciones y su clasificación semiautomática de acuerdo con el participante que la emite, su rol interactivo y el canal empleado.
2. La creación de un esquema visual según las figuras identificadas por el grupo de investigación Val.Es.Co. y la posibilidad de crear nuevas estructuras interactivas.
3. El recuento automático de los datos de todas las variables implicadas: tipos de intervenciones por participante, figuras y diálogos.

En conclusión, el diseño intuitivo del programa permite a los usuarios, independientemente de su experiencia previa en análisis de discurso, de la conversación o en modelos de segmentación, realizar análisis complejos de la interacción de manera accesible. Los usuarios simplemente seleccionan la *figura* apropiada y eligen las intervenciones que la componen, con la posibilidad de editarla posteriormente. Este enfoque no solo hace el proceso más sencillo y visual, sino que también genera automáticamente esquemas visuales que ilustran



claramente el comportamiento de los participantes. Además, como el programa solo necesita la transcripción de los enunciados de cada hablante diferenciada, cualquier discurso dialógico que se transcriba mediante este sistema puede trabajarse a partir de la herramienta.

Asimismo, el programa automatiza el recuento de todas las variables implicadas en el análisis —intervenciones, *figuras*, diálogos y sus clasificaciones. Este proceso no solo garantiza un recuento preciso y fiable, sino que también permite a los investigadores concentrarse en la interpretación profunda de los datos. Además, la exportación de los datos a formatos comunes de hojas de cálculo simplifica significativamente la preparación de bases de datos para análisis posteriores.

A pesar de todo lo que se ha mostrado, existen caminos por recorrer a partir de las funciones mostradas en el programa, ya que el programa se encuentra en una fase *beta* en la que se espera que evolucione y se implementen mejoras. Por un lado, en cuanto a sus características, se espera facilitar los modos de edición de intervenciones, su señalización y la posibilidad de trabajar con dos o más fuentes al mismo tiempo, de manera que pueda facilitarse la comparación entre dos o más discursos.

Por otra parte, se pretende seguir explorando las capacidades de las funciones del programa. Una de las utilidades que se pretende poner a prueba es la posibilidad de representar distintos modelos de segmentación interactiva a partir de los *dibujos* programados en la aplicación. Si bien es cierto que el funcionamiento de las intervenciones se ha programado sobre el sistema VIV, se espera que su simplicidad permita que pueda adaptarse a otras formas de estudiar la interacción. Con ello, se podrá comprobar las diferencias y similitudes de la visión de la interacción de otros grupos de investigación y comprobar el nivel de universalidad de este rasgo de la comunicación. Por lo tanto, a pesar de tratarse de una herramienta que recrea un tipo de análisis ya existente, las posibilidades que ofrece se extienden más allá de las teorías de nuestro grupo de investigación. Se trata de una aplicación que pretende representar la interacción en estado puro sin intermediarios y con la capacidad de mostrar tangiblemente cómo el ser humano se organiza de manera comunicativa.

En definitiva, *Conversations* no solo mejora la eficiencia y precisión del análisis del discurso dialógico, sino que también amplía las posibilidades de exploración e interpretación en este campo de estudio. Su enfoque innovador en la visualización y análisis de datos interactúa directamente con las necesidades contemporáneas de la investigación lingüística, abriendo una nueva puerta a la forma en la que se aborda el estudio del discurso.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Badia C., S. (2018). La conversación coloquial y los videojuegos MOBA: estudio sobre la fragmentariedad. *Estudios interlingüísticos*, 6, 27-41.
- (2023). *Lenguaje coloquial y videojuegos en línea. El caso de los MOBA; hacia un nuevo tipo de comunicación*. Tesis doctoral en Filología Hispánica. Valencia, España: Universitat de València
- Bertomeu, P. (2021). *Peticiones en alemán y español: un estudio contrastivo en conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas*. Tesis doctoral en Lingüística general. Valencia, España: Universitat de València.
- Briz G., A. (2006). La segmentación de una conversación en diálogos. *Oralia*, 9, 45-72. <https://doi.org/10.25115/oralia.v9i1.8191>
- (2007). La unidad superior del discurso (conversacional): el diálogo. En Cortés Rodríguez, L. M. (ed.), *Discurso y oralidad: homenaje al profesor José Jesús de Bustos Tovar* (pp. 15-40). Barcelona, España: Arco Libros.
- Calderón C., M. (2020). Los corpus del español clásico y moderno: entre la filología y la lingüística computacional. *RLA. Revista de Lingüística Teórica y Aplicada*, 57(2), 41-64. <https://revistas.udec.cl/index.php/rla/article/view/1573>
- ELAN (Version 6.7) [Computer software] (2023). Nijmegen: Max Planck Institute for Psycholinguistics. *The Language Archive*. <https://archive.mpi.nl/tla/elan>
- Espinosa-Guerri, G. (2016). Los dientes de sierra: una herramienta para el estudio de la estructura interactiva del discurso dialógico. *Normas*, 13-26. <https://doi.org/10.7203/Normas.6.8828>
- (2024). *Visualización de la conversación coloquial española*. Tesis doctoral en Filología Hispánica. Valencia, España: Universitat de València.
- Espinosa-Guerri, G. y García-Ramón, A. (2019). A preliminary typology of interactional figures based on a tool for visualizing conversational structure. En Óscar Loureda, Inés Recio, Laura Nadal y Adriana Cruz (eds.), *Empirical Studies of the Construction of Discourse* (pp. 93-130). Amsterdam, Países Bajos: John Benjamins.
- Fillietaz, L. y Roulet, E. (2002). The Geneva Model of discourse analysis: An interactionist and modular approach to discourse organization. *Discourse Studies*, 4, 369-393. [10.1177/14614456020040030601](https://doi.org/10.1177/14614456020040030601)
- Goffman, E. (2005). *Interaction ritual: Essays in face to face behavior*. Chicago: AldineTransaction. <https://doi.org/10.4324/9780203788387>
- Herring, S. C. (2003). Dynamic topic analysis of synchronous chat. In *New research for new media: Innovative research methodologies symposium working papers and readings*, 47-66. Estados Unidos: University of Minnesota School of Journalism and Mass Communication.
- Herring, S. y Kurtz, A. J. (2006). Visualizing dynamic topic analysis. En *Proceedings*

- of CHI'06, 1-6. Estados Unidos: ACM Press.
- Jefferson, G. (1986). Notes on 'latency' in overlap onset. *Human Studies*, 153-183. <https://doi.org/10.1007/BF00148125>
- Kawano, S., Yoshiro, K., Traum, D. y Nakamura, S. (2023). End-to-end dialogue structure parsing on multi-floor dialogue based on multi-task learning. *Frontiers in Robotics and AI*, 10. <https://doi.org/10.3389/frobt.2023.949600>
- Kilgarriff, A., Baisa, V., Bušta, J., Jakubíček, M., Kovář, V., Michelfeit, J., Rychlý, P., & Suchomel, V. (2014). The Sketch Engine: Ten years on. *Lexicography*, 1, 7-36.
- Levinson, S. C. (2006). On the human "interaction engine". En *Wenner-Gren Foundation for Anthropological Research*, Symposium 134, 39-69. Berg.
- (2019). Interactional foundations of language: The interaction engine hypothesis. En P. Hagoort (ed.), *Human language: From genes and brain to behavior*, 189-200. Massachusetts, Estados Unidos: MIT Press.
- Pascual A., E. (2020). *Los truncamientos en la conversación coloquial: estudio de las huellas de formulación discursiva desde un modelo de unidades de lo oral*. Tesis doctoral en Filología Hispánica. València, España: Universitat de València.
- PRESEEA (2014): *Corpus del Proyecto para el estudio sociolingüístico del español de España y de América*. Alcalá de Henares, España: Universidad de Alcalá. <http://presea.uah.es>
- Pons, S. (2016). Cómo dividir una conversación en actos y subactos, en *Oralidad y análisis del discurso. Homenaje a Luis Cortés Rodríguez* (pp. 545-566). Almería, España: Universidad de Almería.
- (2022). *Creación y análisis de corpus orales: saberes prácticos y cuestiones teóricas*. Berna, Suiza: Peter Lang
- (dir., 2023): *Corpus Val.Es. Co 3.0*. <http://www.valesco.es>
- Pons, S., Pardo, A., y Alemany, A. (2023). *La marcación discursiva en español: descripción y análisis estadístico desde DPDE*. Sevilla, España: Editorial Universidad de Sevilla.
- Roulet, E. (1981). Échanges, interventions et actes de langage dans la structure de la conversation. *Études de linguistique appliquée*, 44, 7.
- (1997). A modular approach to discourse structures. *Pragmatics. Quarterly Publication of the International Pragmatics Association (IPrA)*, 7(2), 125-146. <https://doi.org/10.1075/prag.7.2.01rou>
- Roulet, E. et al. (1991). *L'articulation du discours en français contemporain*. 3.a edn. Berne, Suiza: Peter Lang.
- Sacks, H. (1992). *Lectures on conversation*. Oxford, UK; Cambridge, Inglaterra: Blackwell.
- 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*, 7-55. Academic Press. <https://doi.org/10.2307/412243>

- Schegloff, E. A. (1999). Discourse, pragmatics, conversation, analysis. *Discourse Studies*, 1(4), 405-435.
- (2006). On possibles. *Discourse studies*, 8(1), 141-157. <https://doi.org/10.1177/14614456060059563>
- (2007). *Sequence organization in interaction: A primer in conversation analysis I* (Vol. 1). Cambridge, Inglaterra: Cambridge university press.
- Silva, C., y Toledo, R. (2023). WEBLESP: Corpus de comunicación digital especializada en español. Arquitectura, compilación y usos. *RLA. Revista de Lingüística Teórica y Aplicada*, 61(1), 125-147. <https://revistas.udec.cl/index.php/rla/article/view/7639/6820>
- Traum, D., Henry, C., Lukin, S., Artstein, R., Gervits, F., Pollard, K., Bonial, C., Su Lei, Voss, C., Marge, M., Hayes, C. y Gil, H. (2018). Dialogue Structure Annotation for Multi-Floor Interaction. En *Proceedings of the Eleventh International Conference on Language Resources and Evaluation (LREC 2018)*, Miyazaki, Japón: European Language Resources Association (ELRA). <https://aclanthology.org/L18-1017>
- Val.Es.Co. (2003). Un sistema de unidades para el estudio del lenguaje coloquial. *Oralia*, 6, 7-61. <https://doi.org/10.25115/oralia.v1i6.8406>
- (2014). Las unidades del discurso oral. La propuesta Val.Es.Co. de segmentación de la conversación (coloquial). *Estudios de Lingüística del Español*, 35(1), 11-71. <https://raco.cat/index.php/Elies/article/view/285724>