

# EMOCIONES Y LENGUAJE

TESIS DOCTORAL

**SIMONE BELLI**

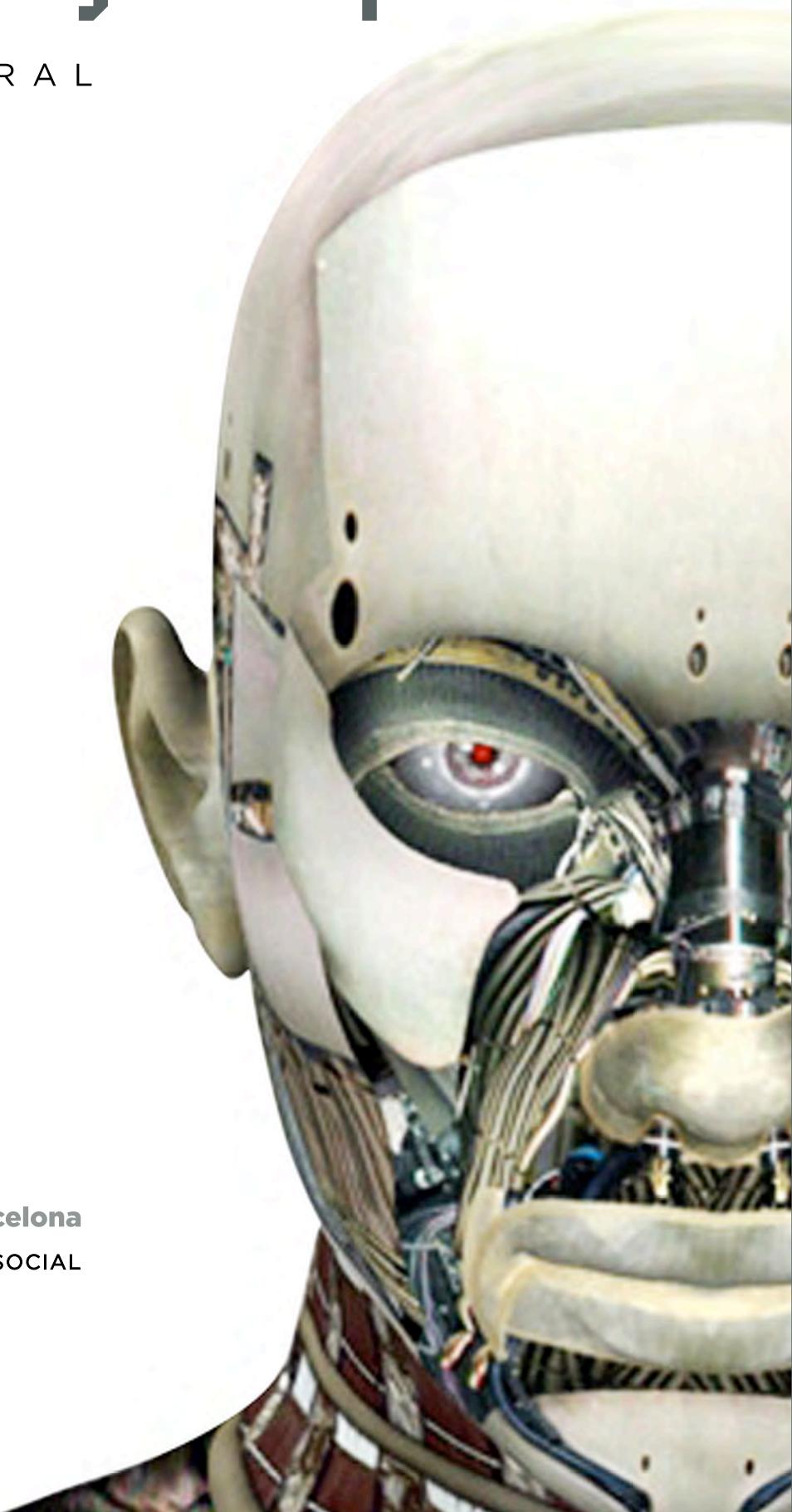
DIRECTOR:

LUPICINIO ÍÑIGUEZ RUEDA

**UAB**

Universitat Autònoma de Barcelona  
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA SOCIAL

2009





**“Emociones y lenguaje”**

**Tesis doctoral**

**Simone Belli**

**Director: Lupicinio Íñiguez Rueda**

**2009**



Agradezco a mi tutor, director y maestro Lupicinio que, desde el principio hubiese confiado en mí y me haya motivado incansablemente a lo largo de estos años. Aunque él diga lo contrario, es una de las pocas personas a las que he escuchado en mi vida.

Sin el apoyo económico del Ministerio de Educación y Ciencia del Gobierno de España, éste trabajo no hubiese podido ser realizado. Mi reconocimiento.

Doy las gracias a todos los miembros del Departamento de Psicología Social de la Universitat Autònoma de Barcelona.

Muchas gracias a Adriana, por compartir conmigo su conocimiento y su experiencia en el estudio de las emociones.

Muchas gracias a Félix, por dejarme disfrutar de su sabiduría y de su amistad.

Muchas gracias a Juan, por muchas cosas, y también por una sola que las sintetiza todas: el cortado con la leche natural de la mañana. Uno de los mejores momentos del día.

Muchísimas gracias a Ana, Anna, Carlos, Cristina, Fran, Joel, José, Mamen, Marc, Miguel, Òscar y Sònia. Mi agradecimiento se dirige a cada un@ por motivos diferentes. Tod@s junt@s me habéis enseñado mucho sobre lo qué significa compartir espacio y compartir emociones en la vida cotidiana. Ha sido una experiencia maravillosa.

A mis compañeros de estudios y de vida barcelonesa: Cristian, Javier y Joan. Gracias a vosotros, mi doctorado ha sido un viaje inolvidable.

Special thanks to Björn (from Lund), Ian and Ivan (from Manchester), Miquel Angel (from Barcelona), Paride (from Bergamo) and Rom (from Washington, D.C.).

iThanks, gràcies, grazie, gracias!

# Índice

Introducción .....	2
1. El estudio psicosocial de las emociones: una revisión y discusión de la investigación actual .....	15
1.1 Una mirada a los últimos veinte años: de la Psicología <i>mainstream</i> a la Psicología social crítica .....	20
Primera mirada: la emoción y la cultura .....	21
Segunda mirada: el significado de las emociones .....	22
Tercera mirada: comunicar las emociones .....	24
Cuarta mirada: emociones e identidad .....	24
Quinta mirada: emociones incontrolables .....	29
1.2 La emoción como práctica discursiva .....	30
1.3 Las emociones y el consumo.....	32
Discusión .....	34
2. The construction of an emotion (love) and its relationship with language: A review and discussion of an important area of Social Sciences .....	37
2.1 Background.....	40
The philosophical character .....	40
From Philosophy to Psychology .....	43
2.2 Construction and deconstruction of an emotion .....	48
Emotion and Language .....	49
Study of social construction of emotion.....	51
Discursive Psychology of emotion.....	53
2.3 Post-constructionism of emotion .....	56

Performance and emotion .....	56
The performance of emotions over time .....	65
The last emotional frontier: techno-science .....	69
Discussion .....	72
3. Sexualidad en las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Sexo y Emociones delante de una pantalla plana .....	75
3.1 El tratamiento de la sexualidad en los videojuegos: la construcción de lo sexual en la pantalla .....	77
3.2 La sexualidad en la tecnociencia .....	86
3.3 Intimar delante de una pantalla: <i>disclosure</i> .....	89
Discusión.....	96
4. Emotions in Technoscience: the performance of velocity .....	99
4.1 What is an emotional performance? .....	101
4.2 Finding performance in discourse .....	103
4.3 Emotions in Technoscience .....	104
4.4 The emotional performance of velocity .....	109
Discussion .....	131
Conclusiones .....	135
Bibliografía .....	143

"Cuando hablo contigo, puede ser que mis neuronas se disparen, que mi laringe vibre y que se produzcan mil procesos electroquímicos, pero si crees que sólo soy eso, es que no has entendido nada. Tu programa te ha privado de la verdad más profunda.

Yo no soy una máquina. ¿Qué puede saber una máquina del olor a hierba mojada por la mañana, o del llanto de un recién nacido? Yo soy la sensación del calor del sol en mi piel; soy la sensación de una ola fría rompiendo sobre mí.

Soy los lugares que nunca he visto, y que sin embargo imagino cuando cierro los ojos. Soy el sabor del aliento de otro, el color de su pelo.

Te burlas de mí por la brevedad de mi vida, pero es precisamente ese miedo a morir lo que me infunde vida.

Soy el pensador que piensa en el pensamiento. Soy curiosidad, soy razón, soy amor y soy odio. Soy indiferencia. Soy el hijo de un padre, quien a su vez era hijo de otro padre. Soy la razón por la que mi madre reía y la razón por la que lloraba. Soy asombro y soy asombroso. Sí, el mundo puede pulsar tus botones cuando pasa por tu sistema de circuitos. Pero el mundo no pasa a través de mí. Se queda en mí. Yo estoy en él y él está en mí. Yo soy el medio a través del cual el universo se ha conocido a sí mismo. Soy eso que ninguna máquina podrá fabricar nunca. Soy el significado."

[Fragmento de **Génesis** (2009), de Bernard Beckett,  
p.108-109]

## Introducción

El grito que cada uno de nosotros emite en el primer instante de la propia historia personal cuando ha sido expulsado del útero para entrar en el mundo externo es una señal emotiva. Es la emoción el primer lenguaje de todos nosotros” (Oatley, 2007:116)

¿Qué es la tristeza?, ¿Qué es la ira?, ¿Qué es el miedo?, ¿Son sólo conceptos o remiten a “algo más”? Está fuera de duda que tristeza, ira y miedo aluden a emociones. Por lo general, suele considerarse que las emociones corresponden a experiencias corporales naturales que se recubren de lenguaje para expresarlas, siendo considerada esa expresión como irracional y subjetiva. Es decir, primero sentimos en el cuerpo lo que más tarde sale por nuestras bocas en forma de un discurso que, en cierto modo, se opone a la razón. De las emociones también se dice que se gestan en el inconsciente y no en la voluntad, que son más espontáneas que artificiales, que son más “sentidas” que “pensadas”. En ocasiones, se las mezcla con conductas consideradas racionales, o cuyo estatus existencial pertenece al orden de lo no-emotivo y, contemporáneamente, se viene cuestionando su carácter de exclusivo proceso interno o mental para pasar a concebir las como construcciones sociales de naturaleza fundamentalmente discursiva.

Durante más de cien años las emociones han sido objeto de estudio de varias disciplinas de las Ciencias Humanas y Sociales tales como la Filosofía, la Sociología, la Antropología, la Lingüística y la Psicología. En Psicología las emociones han sido investigadas por todas sus ramas, lo que ha contribuido a la proliferación de aproximaciones teóricas que

mantienen puntos de vista diferentes. Debido a ello, no hay una definición de emoción comúnmente aceptada (Mayor, 1988). Por este motivo, la historia de las emociones debe analizarse en el contexto de los cambios ocurridos en la Psicología como disciplina general. De hecho, puede afirmarse que la mayor influencia en la investigación de las emociones ha sido el cambio constante experimentado por la Psicología a lo largo de su desarrollo disciplinar.

En cuanto a la Psicología social de la emoción, buena parte de sus perspectivas han mostrado que los procesos, los determinantes y las consecuencias de las emociones se desarrollan en la interacción a través del lenguaje.

El propósito y objetivo principal de ésta tesis doctoral consiste en entender por qué las emociones tienen una fuerte relación con el lenguaje, y cómo es posible expresar estas emociones a través del uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC).

Después de haber realizado una exhaustiva revisión bibliográfica sobre el tema de la relación entre emociones y lenguaje, y la relación entre emociones y TIC, nos hemos centrado en la consolidación de nuestro marco teórico y en la elaboración de una metodología *ad hoc* que nos ha servido para el análisis de nuestras entrevistas hechas a usuarios de locutorios y *cybercafés* en las ciudades de Barcelona, Manchester y Milán.

Con estas premisas se ha encauzado la investigación que fundamenta las diferentes aportaciones de esta Tesis doctoral. Ha sido a partir de ellas que se han estructurado y compuesto cuatro artículos de

investigación, cada uno de los cuales, aisladamente y por sí mismo, tiene pleno sentido e independencia. No obstante, esta Tesis doctoral sigue una línea argumental que conecta los diferentes textos a través de la misma matriz de investigación dotándolos de unidad. Combinando esta independencia y unidad, pero en aras de favorecer la continuidad de la lectura, la Tesis ha sido pautada según cuatro capítulos específicos, cuyos títulos respetan el título original de cada artículo de investigación:

- 1) El estudio psicosocial de las emociones: una revisión y discusión de la investigación actual,
- 2) *The construction of an emotion (love) and its relationship with language: A review and discussion of an important area of Social Sciences,*
- 3) Educación y sexualidad en las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Sexo y emociones delante de una pantalla plana, y
- 4) *Emotions in Technoscience: the performance of velocity.*

En el capítulo 1, "El estudio psicosocial de las emociones: una revisión y discusión de la investigación actual", hemos analizado parte de la contribución hecha por la Psicología Social al estudio de la emoción, entendida como construcción social, tratando de distinguir el alcance y los límites del estudio de las emociones desde la perspectiva construcciónista y revisando algunos de los trabajos de mayor interés publicados en los últimos veinte años.

Específicamente, se ha planteado una discusión sobre las características generales de la Psicología social de las emociones y las posibles líneas

de continuidad de este área de investigación. A fin de dotar de legibilidad a la revisión bibliográfica realizada, la hemos organizado y clasificado temáticamente en tres grandes categorías:

- 1) percepción de la naturaleza de la emoción;
- 2) procesos de consumo de las emociones, y
- 3) práctica discursiva de la emoción.

En la primera categoría, se han considerado las principales y más recientes investigaciones sobre la percepción de la naturaleza de una emoción, las cuales se pueden sintetizar en cinco miradas: la antropológica, la semántica, la comunicativa, la constructora de identidades y la que escapa al control social. En la segunda categoría se han tratado los trabajos que entienden las emociones como un producto de consumo. Finalmente, en la tercera, se han revisado los estudios que conciben las emociones como producciones lingüísticas.

Resulta obvio y acaso redundante decir que lo propio de la Psicología social ha sido el énfasis puesto en el carácter social de la construcción de las emociones y, por ende, en su dependencia contextual. Igualmente, la propuesta de la Psicología social también ha sido muy diferente de las propuestas que han formado parte de la Psicología de la emoción (Mayor, 1988; Izard, 1991; Mandler, 1988; Averill, 1988; Gergen, 1990; Soyland, 1994), pues su pretensión ha sido incorporar de manera explícita el componente social al análisis psicológico de las emociones.

Si definiéramos la Psicología social de las emociones basándonos en el tipo de investigaciones que mayoritariamente se han realizado en este

campo, podríamos simplemente afirmar que se han aplicado las teorías y métodos psicosociales al estudio conceptual y empírico de la construcción de una emoción en un contexto social (Edwards, 2000, 2005; Harré, 1989, 1995; Williams, 2001; Gil, 1999; Cortina, 2004).

Ahora bien, como fruto de este interés compartido por la construcción social de las emociones, en las últimas dos décadas se han realizado aportaciones que se sitúan a sí mismas en un nuevo espacio denominado "Psicología discursiva de la emoción" (Edwards, 1997, 1999); espacio que se corresponde con la tercera línea que hemos distinguido *ut supra*. En la Psicología discursiva de la emoción el tema más importante es el uso que se da a las emociones en el discurso, específicamente las acciones y efectos que produce el discurso emotivo en los marcos relationales (Buttny, 1993).

El enfoque discursivo en el estudio de las emociones, no se interesa únicamente por factores sociales, así como tampoco por factores cognitivos e individuales nada más. Su interés se centra en la interacción entre ambos y en los procesos de mediación que permiten pasar de un factor a otro. En esto estriba una de las diferencias destacadas entre la Psicología discursiva de la emoción y la llamada Psicología *Mainstream*, aun cuando la primera no abandona la posibilidad de discutir e integrar las aportaciones de esa línea y, también, de otras disciplinas como la Sociología y la Antropología.

En el segundo capítulo, "The construction of an emotion (love) and its relationship with language: A review and discussion of an important area of Social Sciences" hemos analizado las contribuciones más sobresalientes de las Ciencias Sociales al estudio de la emoción, entendida como construcción social, en la que se enfatiza la relevancia

que en ésta construcción tiene el lenguaje. Para ello, hemos planteado una discusión a partir de las características generales de la Psicología social de las emociones y mediante las aportaciones realizadas desde diferentes disciplinas a éste área de investigación, con el propósito de dar sentido a la relación que las emociones mantienen con el lenguaje. Con este fin, se han revisado referencias bibliográficas básicas para el estudio de la construcción de una emoción, que se han organizado temáticamente y clasificado en tres grandes categorías:

- 1) aportaciones y antecedentes desde diferentes perspectivas;
- 2) enfoque construcionista y de-construcionista de la emoción, y
- 3) enfoque postconstrucionista de la emoción.

En la primera categoría se han considerado las principales aportaciones desde las Ciencias Sociales, las cuales se pueden sintetizar en dos áreas: el carácter filosófico en la construcción de una emoción y el pasaje entre la Filosofía y la Psicología *Mainstream* de la emoción. En la segunda categoría se ha trazado una línea que empieza con la relación entre emoción y lenguaje y acaba en la construcción social de la emoción; es decir, su perspectiva discursiva. Por último, se acaba con las teorías postconstrucionistas, como el concepto de *performance* de Judith Butler y la tecnociencia. Trataremos, sobre todo, una emoción en particular, fundamental en la historia de la evolución del ser humano y en el desarrollo de la cultura occidental, como es el amor (Oatley, 2007:18), entendido en el sentido más amplio del término como la emoción que contribuye a definir la esencia de los seres humanos.

"Hay personas que nunca se hubiesen enamorado si jamás hubieran oído hablar del amor", dijo La Rochefoucauld. En efecto, sin historias de

enamoramientos y de amor no sabríamos cómo enfrentarnos a esta emoción fundamental. No en vano, ésta emoción ha sido investigada en sus múltiples facetas, y parece ser la emoción por antonomasia cuando se trata de la relación entre emociones y lenguaje. De hecho, en los textos revisados, el amor y el enamoramiento parecen tener una importancia primaria y numerosos autores han tratado este tema en sus escritos. Es ésta la razón principal por la que hemos elegido esta emoción para poder explicar los variados pasajes de nuestra revisión bibliográfica.

Puede afirmarse que la mayor influencia en la investigación de las emociones ha sido el cambio constante experimentado por la Psicología a lo largo de su desarrollo disciplinar. Y ésta influencia tienen lugar también en las otras dos áreas de estudio: la Filosofía y la Sociología. Una revisión en éste área que no tome en cuenta estas disciplinas está destinada a ofrecer sólo aspectos superficiales, sin tener en cuenta dónde ha nacido esta problemática, cosa que veremos en la primera parte de la revisión que presentamos.

Asimismo, hemos centrado la atención en el binomio emoción-lenguaje con el propósito de elaborar argumentos que sirvan para diferenciar la relación entre estos dos términos. Es decir, si las emociones se pueden “localizar” en el lenguaje o si a través del lenguaje se accede a las emociones (Harré y Finlay-Jones, 1986; Bax, 1986; Good, M., Good, B. y Fischer, 1988). Definida esta relación, hemos profundizado en el estudio de la construcción social de las emociones como evolución natural del binomio anterior. La idea ha sido distinguir, tanto en los aspectos históricos como antropológicos, cómo se construyen las emociones; siempre teniendo como eje el discurso (Harré, 1984; Stearns y Stearns, 1985; Ibáñez, 1994; Harré y Stearns, 1995).

La línea subsiguiente a este planteamiento se concreta en la Psicología discursiva, tal como la propone Derek Edwards, cuyo centro de interés recae en el estudio de las emociones tal y cómo se construyen en el discurso (Edwards y Potter, 1992; Edwards 1997, 2000). Cabe decir que Edwards está claramente influenciado por las principales corrientes construcciónistas-discursivas de Harré (1984), Wooffitt (1992), Billig (1987), Atkinson y Heritage (1984) y Potter y Wetherell (1987).

En los últimos años la investigación postconstrucciónista (Íñiguez, 2005) ha contribuido de manera decisiva al estudio de las emociones, articulando los análisis mediante el recurso al proceso de la performatividad, que permite dar cuenta, como sostiene Judith Butler (1993), que la construcción de las emociones es un procedimiento abierto a constantes transformaciones y redefiniciones (Butler, 1997; Braidotti, 2000; Spivak, 1990).

Un ámbito privilegiado donde se aprecia la conexión entre emociones y lenguaje, tal y como se desprende de las investigaciones realizadas, se manifiesta de forma singular en la tecnociencia. En efecto, de los estudios se desprende la aparición de nuevas emociones, o diferentes maneras de denominar las emociones “manejadas” en el ámbito tecnocientífico. Debido al uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), consideradas desde la perspectiva de las emociones, podemos observar cómo confluyen algunos de los intereses comunes de filósofos, epistemólogos y psicólogos embarcados en el proyecto de la máquina afectiva (Michael, 2000, 2006), mediante el recurso a constructos como *cyborg* y *techno-disembodiment* (Haraway, 1995) o, simplemente, en la noción de *disclosure*, fenómeno éste difuso de lo que significa expresar emociones a través de un pantalla, emoción central que aparece en el análisis del capítulo tercero.

Tal y como ya hemos dicho, dada la multiplicidad de perspectivas, las controversias abiertas y los planteamientos teórico-metodológicos plurales, en este capítulo nos proponemos describir el panorama científico del estudio de la emoción como una línea continua de las diferentes aportaciones de las Ciencias Sociales. Nos ha parecido atractivo trazar una línea de continuidad de éste área de conocimiento sirviéndonos de un ejemplo que, gracias a su fuerza explicativa y a su impacto en diferentes investigaciones, nos ha hecho comprender la importancia de la relación entre emoción y lenguaje. Expresar la emoción del enamoramiento, del estar enamorado, en definitiva, del amor, ha sido a lo largo de la historia de la literatura una suerte de argumento principal donde se ha desarrollado toda una serie de mitos y experiencias durante muchos siglos. Por esta razón, intentaremos dilucidar cada área de investigación en este ámbito, ayudándonos con las diferencias de la expresión del "amor".

A través de nuestras investigaciones sobre el uso de las TIC que hacen los usuarios de locutorios y *cybercafés*, hemos mostrado cómo estas tecnologías son fundamentales en la vida cotidiana de cada individuo. Cada vez es más sencillo el acceso de los ciudadanos a las TIC, gracias a la existencia de diferentes espacios públicos que permiten su uso. Estos lugares van destacando, al igual que las TIC, por su presencia habitual y en alza en nuestros escenarios urbanos. En el contexto de los locutorios, hay prácticas que son una elección continua y cotidiana, que tienen una función importante y esencial para la vida social y la relación con los demás: la utilización humana y social del espacio, que nosotros consideramos como un espacio construido a través de la *performance* emocional.

El énfasis se ha puesto en el análisis de las emociones relacionadas con el uso de estas tecnologías en estos espacios específicos. Específicamente, desarrollando la indagación mediante el proceso *performance*, exploramos cómo el habla crea una necesidad de construir emociones particulares que no existían antes de su *performance*. Estos actos o "fabricaciones" se consideran naturales a través de su ejecución repetida en el tiempo y en el conjunto de las múltiples interacciones sociales cotidianas.

Para poder interpretar esta *performance* en los discursos, utilizamos una "herramienta" *ad hoc*. Concretamente, el *Membership Categorization Analysis* (MCA), tal y como lo entiende la Escuela de Manchester (Leudar, 1995,1998). La particularidad en la utilización del MCA estriba en reconocer en las emociones una variación y un cambio continuos en el lenguaje, una iteración constante y progresiva. Es decir, una *performance*. Con esta particular simbiosis parece abrirse una nueva área de estudios entre las emociones y las TIC, entendiendo la emoción como un constructo simbólico que encuentra en el lenguaje su mejor expresión.

Una muestra de la fecundidad de esta línea de investigación se desprende de los resultados del análisis de las entrevistas que hemos realizado para nuestra investigación. En el análisis que presentamos en el tercer capítulo, "Educación y sexualidad en las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Sexo y emociones delante de una pantalla plana", tratamos nuevos conceptos, ámbitos innovadores, que nos ayudan a comprender el tema de la sexualidad en las nuevas tecnologías. Aunque cabe decir que esta tarea no ha sido simple, sobre todo teniendo en cuenta la perspectiva científica-educativa que intentamos ofrecer en este capítulo. En cuanto a la sexualidad, vista como emoción, está presente en los medios de comunicación

dominantes de cada época. Por esta razón, no es posible obviarla en las nuevas tecnologías, dejando de lado uno de los ámbitos que ha definido este contexto y al que no se reconoce a primera vista: los videojuegos, entendidos como entretenimientos virtuales, avances tecnológicos y obras de arte para los jóvenes y no tan jóvenes. Con este fin, en la primera parte del capítulo abordamos el estudio de emociones particulares relativas a la sexualidad en los videojuegos. Esta cuestión, aunque pueda resultar sorprendente, suele ser ignorada, desconocida o directamente menospreciada, por los profesionales que se dedican a la educación y al trabajo con jóvenes. En la segunda parte del capítulo introducimos la relación entre sexualidad y tecnociencia; es decir, el conglomerado complejo provocado por la relación entre ciencia y tecnología. Uno de los aspectos recurrentes que hemos encontrado a lo largo del análisis de las entrevistas es la *disclosure*; es decir, la revelación o exposición de intimidades. A él dedicaremos la tercera y última parte del capítulo. Abordamos en esta parte una nueva manera de acercarse al aspecto educativo del sexo, entendido como emoción, teniendo en cuenta el papel que juegan las nuevas tecnologías, examinando en otros términos las relaciones afectivas y el aspecto íntimo de las nuevas tecnologías, y reflexionando sobre el sexo y las emociones cuando estamos delante de una pantalla plana.

El cuarto capítulo, "*Emotions in technoscience. The performance of velocity*", explora la velocidad como categoría emocional. En efecto, del análisis de las entrevistas se ha podido desprender una categoría de pertenencia totalmente novedosa y, por tanto, definida según nuevos criterios emocionales, construida a través del lenguaje por parte de usuarios de nuevas tecnologías: la velocidad como *performance* emocional primaria. Se trata de una categoría producida por el discurso que se corresponde con el desarrollo de la tecnociencia en las Ciencias

Sociales y que ha podido ser enfocada mediante los conceptos de *cyborg* (Haraway, 1995) y de mutante (Baricco, 2007).

Ambos conceptos nos ayudan a entender por qué la relación entre individuo y máquina se convierte en una extensión del mismo individuo creada a través de la *performance* discursiva. Es por esta razón que entendemos este uso como una extensión del propio cuerpo, según el concepto de *cyborg* de Haraway, pero siempre construido a través del lenguaje. Ya que la relación o conflicto entre individuo y sociedad, a través del uso de las TIC, se crea bajo la *performance* del discurso; se produce una iteración continua por parte de los usuarios de estas nuevas tecnologías para relacionarse con los demás.

A través del recorrido por los cuatro capítulos que, sucintamente, acabamos de presentar, lo que pretendemos sostener en esta Tesis es, principalmente, la estrecha relación que hay entre emociones y lenguaje. Sobre todo, nos hemos centrado en definir como objetivo principal entender por qué las emociones tienen una fuerte relación con el lenguaje, y cómo es posible expresar emociones a través el uso de las TIC. Esta estrecha relación la hemos trasladado a una de las vertientes más innovadoras en el estudio de las emociones en las Ciencias Sociales en los últimos años: la tecnociencia. Hemos tratado diferentes temas en los cuatro capítulos (el enamoramiento y la sexualidad, los videojuegos y la *performance* emocional, la velocidad y la *disclosure*) pero siempre priorizando el aspecto discursivo de la emoción, su estrecha relación con el lenguaje y resaltando que el estudio de las emociones encuentra principalmente en la Psicología Social Discursiva un campo muy abierto y, al mismo tiempo, muy concreto para futuras investigaciones.



# **1. El estudio psicosocial de las emociones: una revisión y discusión de la investigación actual**

¿Qué es la tristeza?, ¿Qué es la ira?, ¿Qué es el miedo?, ¿Son sólo conceptos o remiten a “algo más”? Está fuera de duda que tristeza, ira y miedo aluden a emociones. Por lo general, suele considerarse que las emociones corresponden a experiencias corporales naturales que se recubren de lenguaje para expresarlas, siendo considerada esa expresión como irracional y subjetiva. Es decir, primero sentimos en el cuerpo lo que más tarde sale por nuestras bocas en forma de un discurso que, en cierto modo, se opone a la razón. De las emociones también se dice que se gestan en el inconsciente y no en la voluntad, que son más espontáneas que artificiales, que son más “sentidas” que “pensadas”. En ocasiones, se las mezcla con conductas consideradas racionales, o cuyo estatus existencial pertenece al orden de lo no-emotivo y, contemporáneamente, se viene cuestionando su carácter de exclusivo proceso interno o mental para pasar a concebir las como construcciones sociales de naturaleza fundamentalmente discursiva. En efecto, tres corrientes han trabajado esta última concepción: la Psicología social de la emoción, los estudios del discurso de la emoción y la Psicología discursiva de la emoción. Estas corrientes han demostrado que los procesos, los determinantes y las consecuencias de las emociones se desarrollan en la interacción a través del lenguaje.

Durante más de cien años las emociones han sido objeto de estudio de varias disciplinas de las Ciencias Humanas y Sociales tales como la Filosofía, la Sociología, la Antropología, la Lingüística y la Psicología. En Psicología las emociones han sido investigadas por todas sus ramas, lo que ha contribuido a la proliferación de aproximaciones teóricas que

mantienen puntos de vista diferentes. Debido a ello, no hay una definición de emoción comúnmente aceptada (Mayor, 1988). Por este motivo, la historia de las emociones debe analizarse en el contexto de los cambios ocurridos en la Psicología como disciplina general. De hecho, puede afirmarse que la mayor influencia en la investigación de las emociones ha sido el cambio constante experimentado por la Psicología a lo largo de su desarrollo disciplinar.

Siguiendo esta línea de ideas, muchos autores y muchas autoras que trabajan en éste área se han sumado a la tendencia reconocida como Psicología tradicional o *Mainstream*. Así, algunos siguen los principios de la Psicología conductual, otros prefieren no limitarse al uso del método experimental y estudian las emociones desde la perspectiva de la Psicología dinámica. Los hay también que siguen la corriente de la Psicología neurológica y otros tantos toman como guía a la Psicología evolucionista. En Psicología social ha ocurrido algo equivalente, aunque lo que ha dominado, aparte del impacto de la perspectiva biologicista, ha sido la perspectiva cognitiva.

En la Psicología social contemporánea el cambio más radical en el estudio de las emociones ha sido el producido por la Psicología social crítica. Desde esta posición se han estudiado múltiples aspectos relacionados con las emociones (Wieder, 1974; Heritage, 1984; Pollner, 1987; Lynch y Bogen, 1996). Sus líneas de investigación han sido diversas, pero podríamos sintetizarlas en cinco.

La primera se ha centrado en el binomio emoción-lenguaje. Su interés ha sido elaborar argumentos que sirvan para diferenciar la relación entre estos dos términos. Es decir, si las emociones se pueden “localizar” en el lenguaje o si a través del lenguaje se accede a las

emociones (Harré, Finlay-Jones, 1986; Bax, 1986; Good, M., Good, B., Fischer, 1988). La segunda línea se ha basado más en el estudio de la construcción social de las emociones. La idea ha sido distinguir, tanto en los aspectos históricos como antropológicos, cómo se construyen las emociones teniendo siempre en cuenta como eje el discurso (Harré, 1984; Stearns y Stearns, 1985; Ibáñez, 1988; Harré, Stearns, 1995). La tercera línea se reconcentra en la Psicología discursiva, tal como la propone Derek Edwards, y centra su interés en el estudio de las emociones en el discurso (Edwards, Potter, 1992; Edwards 1997, 1999). Cabe decir que Edwards está claramente influenciado por las principales corrientes construcciónistas-discursivas de Harré (1984), Wooffitt (1992), Billig (1987), Heritage (1984) y Potter y Wetherell (1987). Una cuarta línea de investigación corresponde a los trabajos post-construcciónistas (Íñiguez, 2005) que, recurriendo a la performatividad (Butler, 1993) como noción pivote, consideran la construcción de las emociones como un procedimiento abierto a constantes transformaciones y redefiniciones (Butler, 1997; Braidotti, 1991; Cixous, 1988; Spivak, 1990). La quinta y última línea es la vertiente tecnocientífica. En ésta vertiente confluyen los intereses comunes de filósofos, epistemólogos y psicólogos embarcados en el proyecto de la máquina afectiva (Rose, 1983; Brown, 2005; Brown, Stenner, 2001; Michael, 2000, 2006). Dentro de esta línea también se pueden encontrar algunos estudios sobre el modelo del actor-red a través del concepto de *cyborg* y de *techno-disembodiment* (Haraway, 1989, 1995; James, Carkeet, 1997; Gibbs, 2006, Hollinger, 2000; Ramos, 2001).

Estas líneas, que hemos referido muy someramente, permiten afirmar que, más allá de las dificultades epistemológicas y políticas, el estudio psicosocial de las emociones es un campo de investigación con presente y, sobre todo, con futuro. Ha sido a partir de esta constatación que nos

hemos marcado como propósito distinguir el alcance y los límites del estudio de las emociones desde la perspectiva construccionista, revisando algunos de los trabajos de mayor interés publicados en los últimos veinte años.

Resulta obvio y acaso redundante decir que lo propio de la Psicología social construccionista ha sido el énfasis puesto en el carácter social y construido de las emociones y, por ende, en su dependencia contextual. Igualmente, la propuesta de la Psicología social también ha sido muy diferente de las planteadas por la Psicología de la emoción (Mayor, 1988; Izard, 1991; Mandler, 1988; Averill, 1988; Gergen, 1990; Soyland, 1994), pues su pretensión ha sido incorporar de manera explícita el componente social al análisis psicológico de las emociones.

Si definiéramos la Psicología social de las emociones basándonos en el tipo de investigaciones que mayoritariamente se han realizado, podríamos simplemente afirmar que ha aplicado las teorías y métodos psicosociales al estudio conceptual y empírico de la construcción de una emoción en un contexto social (Edwards, 2000, 2005; Harré, 1989, 1995; Williams, 2001; Gil, 1999; Cortina, 2004). Esto, sin embargo, no ha estado exento de controversias. Así, por ejemplo, en su vertiente discursiva, la Psicología social ha tratado de dar respuesta a dos quejas que algunos psicólogos sociales han formulado: 1) la construcción de las emociones ha sido desatendida y 2) no se ha prestando atención a la naturaleza misma del significado de una emoción. En ocasiones se han llegado a proponer clasificaciones simples como, por ejemplo, emociones activas y emociones pasivas (Plutchik, 1962; Howard, Tuffin, Stephens, 2000; Prada, 2003), o emociones incontrolables subsidiarias del individuo y que se despliegan en el mundo al margen de toda regulación (Ander, Lelord, 1994; Casacuberta, 2000; Thompson, 2006).

En el otro lado de la controversia, el cuestionamiento se ha centrado en la acentuación que sobre la identidad depositan muchos de los estudios sobre la emoción. De hecho, estos estudios consideran que las emociones definen lo que la persona es, minimizando el rol del contexto aunque no lo dejan por completo de lado. Sin embargo, reducen su papel al de mera magnitud en la medida en que entienden la emoción como producto de complejas variables intra e interpersonales en interacción con otras de tipo situacional. Con todo, ésta manera de comprender las emociones, en el plano de la complejidad y del contexto, no contempla la generación de leyes sobre el comportamiento de los individuos mientras interactúan entre sí y, por lo tanto, mientras construyen sus identidades sobre la base de las emociones, como tampoco reduce toda esta complejidad a un principio único (Lupton, 1998; James, Gabe, 1996).

Como fruto del interés compartido por la construcción social de las emociones, en las últimas dos décadas se han realizado aportaciones que se sitúan a sí mismas en un nuevo espacio denominado “Psicología discursiva de la emoción” (Edwards, 1997, 1999) y que se corresponde con la tercera línea que hemos distinguido *ut supra*. En la Psicología discursiva de la emoción el foco de interés es el uso que se da a las emociones en el discurso y, más específicamente, las acciones y efectos que produce el discurso emotivo en los marcos relationales (Buttny, 1993).

Este enfoque no se interesa únicamente por factores sociales, así como tampoco por factores cognitivos e individuales nada más. Por el contrario, centra su atención en la interacción entre ambos y en los procesos de mediación que permiten pasar de un factor a otro. Este

aspecto constituye una de las diferencias más destacadas entre la Psicología discursiva de la emoción y la llamada Psicología *mainstream*, aun cuando la primera no abandona la posibilidad de discutir e integrar las aportaciones de la segunda, como también, de otras disciplinas como la Sociología y la Antropología.

Dada la multiplicidad de perspectivas, las controversias abiertas y los planteamientos teórico-metodológicos plurales, tal como ya hemos dicho, en este trabajo nos proponemos describir el panorama científico del estudio de la emoción en los últimos veinte años. Para ello, hemos revisado la última producción en el campo y, como mencionamos al principio de este escrito, en la primera parte presentamos una categorización del modo en que las emociones han sido comprendidas a lo largo de ese periodo. En la segunda parte, mostramos los trabajos que aplican el análisis del discurso al estudio de las emociones. Finalmente, en la tercera parte, repasamos los estudios que consideran las emociones como un producto de consumo.

## **1.1 Una mirada a los últimos veinte años: de la Psicología *mainstream* a la Psicología social crítica**

A pesar de la gran cantidad de investigaciones y de los objetivos e intereses que comparten, no resulta fácil hacer una descripción de eso que se ha dado en llamar “Psicología social crítica”, como tampoco lo es hacerlo de las reflexiones teóricas y estudios empíricos de carácter psicosocial que podrían encuadrarse en el marco de ésta Psicología. No obstante, hemos arriesgado un ordenamiento mínimo en medio de esa profusión que hemos concretado en 5 categorías que, siguiendo a

diferentes autores, hemos denominado miradas, en las que se agrupan los resultados de la revisión bibliográfica y que nos han permitido obtener la “percepción de la naturaleza de una emoción”.

Varios autores han hecho hincapié en la definición de las emociones asumiendo que poseen una naturaleza propia. La mayoría concuerda en clasificarla según cinco miradas: antropológica, semántica, de comunicación, constructora de identidades y simbólica.

### ***Primera mirada: la emoción y la cultura***

Como sugieren Frijda y Zammuner (1992), la mirada antropológica categoriza las emociones según la estrecha relación entre la vivencia subjetiva y su expresión en los diferentes contextos. Para Liotti (2004) esta relación es posible subdividirla a su vez en conocimiento, por un lado y regulación, por otro. En este sentido, las emociones dependen de un saber sentir (plano subjetivo) y de un poder dominar lo sentido (plano cultural). Así mismo, desde esta mirada se afirma que los procesos de valoración de las emociones dependen de las características, el desarrollo, la clasificación y el estado actual de las emociones mismas. Es decir, que existe una especie de bucle de autodeterminación de las emociones en lo que respecta a su composición o estimación: sabemos cuánto sentimos porque lo que sentimos posee ya su propio valor.

Algunos estudios (Oatley, Jenkins, 1987; Oatley 1993; 2007) sugieren que las emociones, su función y su disfunción, tienen como núcleo de realización el binomio mente-cerebro; donde el primer término

responde a la cultura y el segundo a la fisiología del individuo. Reygadas y Shanker (2002) secundan ésta dirección y afirman que para poder distinguir qué son las emociones, es importante estudiar el lenguaje y las culturas. En la misma línea, Sokol y Strout (2006) consideran que las emociones pueden clasificarse según los contextos específicos donde emergen. De ahí que sostengan que su significado variará según la cultura de que se trate.

### ***Segunda mirada: el significado de las emociones***

La segunda mirada es la denominada semántica. Pinedo (1994) hizo un estudio psicosocial de identidad de género a través de las emociones y utilizó para ello la plataforma de las representaciones sociales de la masculinidad y la feminidad. Plutchik (1980) realizó una clasificación de las emociones según un orden semántico. Cabe decir que su interés estuvo centrado en el significado de las emociones que no se expresan y llegó a afirmar que, aquello que la persona siente pero que no vuela sobre el mundo, no está construido socialmente.

Desde esta mirada se han elaborado categorizaciones de las emociones según lenguajes específicos. Enfocando con ésta óptica, Prada (2003) desarrolló el tema de la categorización semántica de las emociones y logró distinguir cuatro grupos: los dos primeros pertenecen al plano del movimiento (diferenciando emociones activas y emociones pasivas) y los dos segundos pertenecen al orden del valor (diferenciando emociones positivas y emociones negativas). Duncan y Grazzani-Gavazzi (2004), en la misma dirección, estudiaron las habitualmente designadas emociones positivas, que no son otras que las que el sentido común define como tales: alegría, satisfacción, esperanza, etc. Fossati,

Hevenor, Graham, Grady, Keightley, Craik y Mayberg (2003) realizaron un trabajo sobre la terminología usada para expresar tanto las emociones positivas como las negativas.

Un aspecto en el plano de la mirada semántica que, en los últimos tiempos ha adquirido especial relevancia, sobre todo entre los estudios de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), es la tecnociencia y la noción de máquina afectiva. Se trata de una visión postconstrucciónista que adoptan diferentes autores de las Ciencias Sociales. En este marco, Bomfim, Aurea y Urrutia (2005) analizaron la relación existente entre ciudad y afectos, evidenciando en qué momento afloran las emociones de los habitantes y la relación que tienen con los dispositivos tecnológicos. Por su parte, Miccoli (2006) definió el sufrimiento posthumano y utilizó la imagen del “abrazo tecnológico”. Según este autor, la tecnología reconoce el sufrimiento humano y, en cierto modo, más que ayudarlo funge de extensión maquínica que le permite sobrellevarlo y, eventualmente, superarlo. En el fondo, el abrazo tecnológico re-toma la figura del *cyborg* tal y como la trabajan Donna Haraway (2000), Francisco Tirado (1999) y Rosi Braidotti (2006); aunque cabe precisar que Haraway se aproxima a ambos conceptos, esto es, el posthumano y el *cyborg*, desde una perspectiva feminista. Crewe (1997), partiendo de una reflexión sobre el posmodernismo de Haraway, tiende un puente entre el concepto de *disembodiment* y la noción de ciberespacio; cuestión que Alessi (2001) desarrolló cuatro años después.

Con el tendido de este puente entre las emociones y las TIC, se abre una nueva área de estudios: Dyson (2005) propuso el concepto de emociones-wireless en las nuevas tecnologías; Beck (2005) sostiene que las emociones no existen en la era postmoderna y en las TIC; Robinson (2007) trata el tema del yo emocional en la era digital y, por

último, Gutiérrez y Aguado (2002) relacionan la mediación tecnológica de la experiencia emocional con la construcción de imaginarios socioculturales.

### **Tercera mirada: comunicar las emociones**

La tercera mirada es la denominada “comunicar las emociones”. Según la definición de García (1990), se trata de encontrar campos de aplicaciones prácticas de las emociones, no sólo en estudios desde el punto de vista de la terapéutica psicológica y clínica, sino también en otros campos y disciplinas. Esta definición es ampliamente compartida y traducida en diferentes investigaciones. Así, Grazzani-Gavazzi (1999) estudió los cambios culturales comunicativos de la Psicología de la emoción, mientras Singer (1995) observó las diferentes emociones que emergen en contextos comunicativos específicos, ubicándolas en narrativas individuales y en narrativas sociales. El trabajo de Hallett (2003) sigue un camino parecido, añadiendo un factor importante: la interacción comunicativa de las emociones. Es decir, no se trata de contextos fijos, estáticos, sino de interacciones dinámicas mediadas emocionalmente. Finalmente, Shuler (1998), centrado en esta misma relación entre comunicación y emoción, analizó las llamadas al centro de emergencia comunicativa, el *emotion 911*.

### **Cuarta mirada: emociones e identidad**

Una cuarta mirada considera las emociones como constructoras de identidades (Harré, 1999). Esta mirada se subdivide en tres diferentes

perspectivas: la construccionista, la socioconstruccionista y la postconstruccionista.

### *La perspectiva construccionista*

La perspectiva construccionista es muy diversa, hasta el punto que podríamos referirnos a ella en plural y hablar de perspectivas construccionistas. No obstante, aunque pudiera pensarse que esta heterogeneidad representa un inconveniente, lo cierto es que ha favorecido la realización de aportaciones importantes a la disciplina. Entre ellas debe citarse la de Angerami-Camon (2003) quien propuso una psicoterapia de la subjetivación, suerte de análisis fenomenológico de la emoción y de la percepción. En la misma dirección, Baerveldt (2005) estudió la cultura y la emoción según la estructura normativa de la realidad. Boggi y La Greca (1994) han centrado su interés en la expresión de las emociones y las diferencias de códigos. Con otra óptica, aunque en el marco de la perspectiva construccionista, Damiani (1996) sostiene que para comprender la construcción de las emociones es necesaria una integración “teórica”. En continuidad con esta propuesta, se pueden ver aplicaciones en el trabajo de Di Ceglie (2003) sobre los ataques de pánico concebidos como una ruptura entre palabras y emociones.

Ferrara (2002) afirma que existe una “resistencia” y un bloqueo al expresar emociones en determinados contextos sociales (por ejemplo, en el ámbito laboral; donde sentir y trabajar no pertenecen al mismo espacio ni tiempo). Galati y Sciaky (1990) hicieron una buena revisión de los antecedentes situacionales de las emociones a través de un análisis textual. Glenberg, Havas, Becker y Rinck (2005) mostraron

cómo el cuerpo puede expresar y construir emociones que el lenguaje, por sí solo, no puede. Lehman, Outreach y Specialist (2006) describieron el rol de las emociones en los procesos de aprendizaje a distancia y, en consecuencia, en el uso de las TIC; estudio que Novais (2002) secundó al hablar de ser humano y de automatización de los procesos de aprendizaje. Santos (2002) aportó a la discusión sobre las emociones la noción de espacio y de tiempo tal como se dan en el mundo de las tecnologías. En este mismo orden de ideas, Spackman (2004) mostró cómo las máquinas pueden simular las emociones humanas y Wilk (2003) afirmó que los afectos son artefactos simbólicos. En esos relatos destacan situaciones particulares con respecto a la construcción de las emociones y constituyen un ejemplo de cómo las emociones no son un *a priori*, sino que se construyen y reconstruyen a lo largo de las narrativas.

### *La perspectiva socioconstrucciónista*

En los últimos años muchos autores han hecho hincapié en el estudio de las emociones desde un punto de vista socioconstrucciónista (Clarke, 2003). Por este motivo, sólo tomaremos en cuenta algunos de ellos; específicamente los que más se acercan al objetivo de esta revisión bibliográfica. Tal como hemos venido haciendo hasta ahora, debido a la profusión de fuentes, presentaremos las referencias de modo relampagueante.

Delamere (2005) sugirió que la violencia y las emociones actúan conjuntamente en el contexto de los videojuegos, para lo cual sigue la línea desarrollada en los trabajos de Delancey (2000) quien trata las emociones, la acción y la intencionalidad de los individuos como tres

fuerzas que confluyen y operan en el cuerpo. Algo similar sugiere Fletcher (2006) y su idea de los cuerpos emotivos. Frewin, Stephens y Tuffin (2006), por su parte, analizan, ya no el cuerpo directamente, sino el papel que tienen los relatos particulares en la construcción discursiva de las emociones. Gravazzi y Carrubba (1998) llevaron a cabo una investigación basada en los relatos de la policía y otra basada en los relatos de adolescentes donde se muestra la construcción de las propias emociones y la construcción de sí mismos. Partiendo de estos estudios, Harper y Spellman (2006) elaboraron una teoría de la construcción social de las emociones, en la cual también incluyeron trabajos anteriores realizados por Harré (1997, 1999).

Algunos autores han estudiado las emociones tomando como superficie de emergencia contextos particulares. Heesacker (2004) analizó la construcción social de las emociones en el marco de la biología y del positivismo. James y Gabe (1996) estudiaron la construcción social de las emociones en el contexto de la salud. Lo mismo hizo Li (2006) al centrarse en la estructura del habla emocional en las curas paliativas. Larsson (1997) trabajó la construcción social de las emociones en el contexto de la masculinidad. Leeds-Hurwitz (1988) hizo lo propio pero en una comunidad particular (Micronesia, en el Océano Pacífico) en la que observó la manera cómo sus habitantes compartían sus sentimientos en la vida cotidiana.

El resto de los autores socioconstrucciónistas consultados conforman una miscelánea de intereses que a continuación listamos: Lupton (1998) hizo una exploración sociocultural del sí mismo emocional; Malik (2000) realizó una investigación transnacional para establecer las diferencias en la construcción social de las emociones en diferentes culturas; Mamo (2000) estudió la confluencia entre emociones y muerte; Miceli y Castelfranchi (1998) estudiaron las emociones en

personas con sentimientos de culpa; Morgan, Stephens, Tuffin, Praat y Lyons (1997) estudiaron las emociones en el marco de la ley; Myers (1998) ofreció una visión socioconstrucciónista de las emociones basándose en las historias contadas por personas celosas. Panayiotou (2002) estudió las emociones incluyendo en su marco comprensivo la figura de la alteridad; Parrott y Harré (1991, 2001) estudiaron las emociones en la ciudad, específicamente, en el discurso urbano; Wong (1998) trabajó la construcción social de las emociones centrándose en la acción social; finalmente, Zone (2006) estudió las narrativas como dispositivos fundamentales en la construcción social de las emociones.

### *La perspectiva postconstrucciónista*

La *performance* es una de las nociones capitales de la perspectiva postconstrucciónista. Tomando como base esa noción, citaremos algunos de los trabajos más relevantes siguiendo la misma lógica del baremo asistemático y puntual. McNay (1999) estudió las emociones tomando el género y las costumbres como elementos claves; Gil (1999) elaboró una aproximación a una teoría de la afectividad; Mageo (2003) expuso las nuevas perspectivas de la sujetividad, la identidad y la emoción; Meyerson (1998) estudió el estrés y el agobio desde una mirada femenina basada en las emociones; Riggs y Turner (1997) propusieron una sociología posmoderna considerando como temas centrales la identidad y las emociones en la vida de los adultos; Erickson (1992) estudió las particularidades de las emociones en el mundo posmoderno; Brickell (2005) indagó la masculinidad, la performatividad y la subversión de las emociones; finalmente, Holtgraves (2005) analizó la producción y la percepción de performatividad implícita.

***Quinta mirada: emociones incontrolables***

La quinta mirada considera que las emociones pertenecen al orden de la naturaleza. Siendo así, como todo lo natural, las emociones responden a sus propias leyes y no se llevan bien con las de la sociedad. En pocas palabras, esta mirada sostiene que las emociones se resisten a ser reguladas por las normas sociales cuya función es, precisamente, reglarlas. En congruencia con ello, se afirma la lógica de la regulación de las emociones siempre supone la interacción entre individuo y sociedad, cobrando cierta relevancia los aspectos simbólicos de esa interacción; sobre todo la expresión lingüística.

Entre los trabajos más destacados enmarcados en esta mirada están el de Andrè y Lelord (2002) quienes centraron su interés en el concepto de “fuerza de las emociones”, una suerte de virtud ínsita en el ser y que de allí se vuelca sobre el mundo. Los estudios de Anolli (2002) se siguen de esta óptica, sólo que no usan la metáfora de la “fuerza”, sino la metáfora de la “voz”: la emoción es algo que habla desde sí a través de uno. Por su parte, Caffi (2002) estudió las emociones como bisagras entre la pragmática y la Psicología. Siguiendo esta línea, Duranti (2005) planteó diferentes maneras de entender las emociones en los procesos lingüísticos. Por último, Villas (2004) y Franks y Heffernan (1998) retomaron el modo como Maturana (1978) entiende las emociones; es decir, que la vida humana particular tiene un fundamento emocional que va definiendo el curso que esa vida habrá de seguir. Las emociones, específicamente el amor, están en la base de lo humano entendido como organismo vivo. Sólo por ellas es posible encontrarse con el Otro y, en consecuencia, fundar y dar curso a la convivencia.

## 1.2 La emoción como práctica discursiva

El análisis del discurso emocional ocupa gran parte de las investigaciones sobre la construcción de las emociones. Muchos son los autores que trabajan en este campo, pero se alejan bastante entre ellos según la manera de entender las prácticas discursivas. Cabe decir, en cualquier caso, que el argumento-clave del análisis del discurso emocional es ver las emociones como producciones lingüísticas. En este sentido, hay trabajos que se desarrollan a partir de los estudios del cuadro semiótico de Greimas (1970) pero, igualmente proliferan las investigaciones que examinan aspectos discursivos particulares del uso de las emociones, las manifestaciones de las pasiones y las narraciones específicas que las generan, así como enfoques que se ocupan de la dinámica de estas producciones (Cortina, 2004; Beaulieu y Mellinger, 1995; Maynard, 2005). Algunos estudios enfatizan cuán heurístico puede resultar el uso del análisis del discurso en el estudio de las emociones (Pomerantz, 1986; Locke y Edwards, 2003). Otros, como el de Fearon (2004), analizan el vínculo especial que tienen los afectos y las relaciones sociales y, más específicamente, cómo en esas relaciones el discurso cumple una función genésica.

Hay trabajos que se basan en la valoración del efecto de diferentes fuentes de información sobre el reconocimiento de emociones en un contexto conversacional (González, 2005; Goddard y Wierzbicka, 1997). También se han publicado estudios que utilizan el análisis del discurso para comprender situaciones socio-emocionales particulares como, por ejemplo, el estrés causado en contextos laborales (Harkness, Long, Bermbach, Patterson, Jordan y Kahn, 2005).

Howard, Tuffin y Stephens (2000) han estudiado las emociones no comunicadas explícitamente que se construyen en las diferentes relaciones sociales. Esta especie de “represión” discursiva se debe a que se considera que algunas emociones no pueden ser comunicadas por ser calificadas como extremadamente peligrosas. Laible (2006) y Jefferson (2004) han estudiado la construcción de la emoción y los roles afectivos en la relación madre-hijo analizando los discursos emocionales y el desarrollo socioemocional. Autores como Ochs (1997), Lolas (1994), y Mischo (2003) sostienen que las narraciones sirven a los individuos para relacionarse entre sí, para construir su propia identidad y para resolver problemas, utilizándose, además, para reflejar diferentes acontecimientos, dudas y emociones. El estudio de las narrativas también pueden ser vistas como dispositivos constructores de alteridad, de biografías y de historias, delineando el estatus ontológico de las experiencias y de las existencias.

El análisis del discurso ha servido para generar tipologías de las emociones a partir del estudio de modalidades discursivas particulares como, por ejemplo, las expresiones de sorpresa. Concentrándose en la manera de expresar algo inesperado, se han realizado varios estudios clasificando las diferentes reacciones (Wilkinson y Kitzinger, 2006; Selting, 1994; Tannen, 1998; White, 1990, 1999). Por su parte, Edwards (2000, 2005), sirviéndose de diferentes recursos, como la Etnometodología, el Análisis conversacional, la Filosofía del lenguaje y los Estudios sociales de la ciencia, ha analizado discursivamente las perspectivas teóricas que generaron los conceptos psicológicos de las acciones humanas, los estados mentales, el lenguaje y las interacciones sociales como argumentos dominantes en el estudio de las emociones.

### **1.3 Las emociones y el consumo**

Considerar las emociones como un producto de consumo es un aspecto que ha tenido mucho éxito en las investigaciones de la última década. Un trabajo fundamental ha sido el de Skinner (1984) quien planteó que en la sociedad moderna suelen promoverse emociones destructivas. Theodore Sarbin (1989) también fue uno de los primeros que vio la posible relación entre emociones y pasiones como productos de la sociedad de consumo. Esta idea fue retomada por Crawford (1992) quien estudió cómo la sociedad de consumo emociona al individuo de modo tal que tiende a reproducirla. Bartlett (1995), por su parte, considera que la construcción de la emoción en la sociedad actual depende de dos factores: el recuerdo y el consumo. Deborah Lupton (1998), una autora que se ha dedicado a estudiar las cuestiones emocionales en sus múltiples facetas, propone examinar las emociones colectivas e individuales en torno a la economía de los objetos. Algunos autores han criticado la “inteligencia emocional” de Goleman (2005) y sus defectos principales en una sociedad de consumo como la actual (Iranzo, 1999; Bennet, 2004). Sin embargo, Bueno y Primi (2003) desarrollaron una manera propia de entender la inteligencia emocional realizando un estudio sobre la capacidad de percibir y construir emociones.

Hay textos que ya pueden considerarse unos clásicos en el campo híbrido de las emociones y el consumo: Barbalet (1994) y su teoría social de la emoción-producto, Harré (1989) y la construcción social de las emociones y Méstrović (1997) y la sociedad postemocional. Estos autores, distintos entre sí, han tratado el tema de las emociones como productos de consumo, sentando bases sólidas en el campo de las Ciencias Sociales. Varios autores han listado y analizado las

características que definen la sociedad del consumo. Walch y Préjean (2001) han estudiado los efectos de las manipulaciones del sexo y el miedo en la construcción social de los cuerpos y de las emociones consumidas. Basándose en esta idea, Williams y Bendelow (2006) propusieron una teoría social de la relación entre emoción y sexo. Los autores más representativos respecto a la importancia del factor emocional en la esfera afectiva son Bazzanella, Kobau y Caffi (2002), Bodei (2003), Caballero, Carrera, Sánchez, Muñoz y Blanco (2003), D'Agostino (2005), D'Urso y Riccardi (2002), Dixon (2003, 2006), Ferenc (2002), Gil (1992), Oller y Wiltshire (1997), Pinto (2004). La seducción y el amor, Simmel y las emociones, es lo que trató Pulcini (1997) al considerar los aspectos comunicativos e interaccionales de la emoción en los procesos económicos.

En el campo de las emociones y la economía (Ahmed, 2004a, 2004b), destacan dos líneas de trabajos: una se enmarca en la dimensión afectiva y la otra en la vida cotidiana. Uno de los temas estrella que encontramos en algunos trabajos que han abordado las cuestiones económicas de la emoción usa la perspectiva bakhtiniana, según la cual es posible afirmar que los aspectos emocionales pueden extraerse del habla como proceso activo (Seikkula, Trimble, 2005). Adler, Rosen y Silverstein (1998) propusieron la negociación como estrategia para manejar el miedo y la ira; Bonazzi (2004) hizo una etnografía sobre las emociones en los *night club*; Borgna (2002) trazó el mapa del archipiélago de las emociones; Brotheridge (2004) puso a "trabajar" las emociones y Fabi (2006) definió la economía de las emociones. Muchos estudios sobre las emociones y la economía han centrado su atención en la "venta de emociones"; es decir, en la posibilidad de comprar afectividad (Komunyakaa, 2004; Mietto, 2003; Mingazzini, 2005; Sheller, 2004).

El consumo de las emociones en la vida cotidiana ha sido una segunda dimensión en el estudio de las emociones asociadas con el mundo de la economía. El rasgo propio de este tipo de consumo es que surge en la sociedad actual. Además, por tratarse de consumo, pertenece al orden de lo que se compra y se vende. En este contexto, las emociones comienzan a formar parte de las transacciones comerciales; casi podría decirse que pasan de ser una experiencia individual intransferible a ser un objeto intercambiable. Bendelow y Williams (1998), criticaron la sociedad del consumo centrándose en el estudio de las emociones en la vida cotidiana. Estos autores sostienen que en los procesos económicos, el control de las palabras y sus diferentes variedades en el uso de las emociones juega un rol central (Cohen, Shaver, 2004). Por su parte, Preneron y Vidal-Petit (1995), Rodríguez y Diaz (2006), Safran y Costa (2002), Santana y Roazzi (2006), Schwartz (2002) y Simpson, Carter, Anthony y Overton (2006) están de acuerdo en considerar el disgusto como una emoción homogénea que se puede construir socialmente en los procesos económicos.

El papel de las emociones en el consumo, entendido en un sentido más amplio, ha sido analizado por el grupo de investigación *JovenTIC: Recerca consum hermenèutic*, del Departamento de Psicología Social de la Universitat Autònoma de Barcelona. Este grupo ha realizado una serie de trabajos donde se analizan los contenidos emocionales en el contexto de las TIC (Gil y Feliu, 2003; Gil, 2005).

## Discusión

“Emoción” es un término relativamente nuevo. Hace unos 200 años atrás difícilmente se lo utilizaba (Oatley, 2004:171). Antes había pasiones, sentimientos, sensaciones y afectos. El sentido de estas

palabras se completaba el significado de otras como pecado, voluntad, gracia y alma (Dixon, 2003). Hoy día, "Emoción" es un término que se usa tanto en la ciencia como en la literatura, comenzando a operar su difusión en el siglo XIX, siglo al que también pertenecen palabras como nervios, vísceras y cerebro.

Como decíamos en la introducción, la Psicología social de las emociones surgió con la finalidad de entender las emociones en los marcos sociales. No obstante, no ha sido sólo en la Psicología social sino que en todos los campos de las Ciencias Sociales el ámbito de las emociones ha sido investigado, planteado, criticado y experimentado. Las definiciones y las conclusiones suelen diferir, pero las preocupaciones son compartidas dando lugar a programas de investigación que se han interrogado por el lugar donde residen, por su existencia, por si son un fenómeno, una relación con el mundo o una producción verbal, o bien un elemento mágico (Sartre, 1971) o psico-mágico.

A través de la revisión realizada hemos podido mostrar cuántos cambios y cuántas perspectivas diversas se manejan actualmente en el estudio de las emociones. Hemos plasmado un catálogo en relación al significado de las emociones y a los elementos que se han tomado en cuenta a la hora de hablar de su construcción. El recorrido examinado abarca los últimos veinte años de publicaciones y, en su configuración, hemos atendido especialmente algunas consideraciones sobre la naturaleza de las emociones, haciendo énfasis tanto en el aspecto social como en el discursivo.

Una de las contribuciones a destacar de la revisión, es el recurso al concepto de *performance* presente en algunos trabajos y su utilización en el estudio de las emociones. Asimismo, también resulta interesante

destacar, de cara a la realización de futuras investigaciones, la relación entre las emociones y las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Una de las principales dificultades de la revisión bibliográfica ha consistido en intentar no traspasar la línea borrosa que separa a la Psicología social de otros campos del saber. En efecto, hay muchas áreas de conocimiento, omitidas en este texto, que, según nuestro punto de vista, resultan relevantes para el estudio de las emociones. Para los efectos de este trabajo y por considerar que no pertenecen a la Psicología social, han quedado fuera. Aunque cabe decir que esos estudios pueden resultar muy heurísticos a la hora de definir las emociones.

Finalmente, los estudios realizados aunque muchos y diversos, confluyen, sin embargo, en los tres rasgos que distingue Gil (2004) cuando habla de emoción: la emoción es siempre social, la emoción es un proceso y la emoción es discursiva.

## **2. The construction of an emotion (love) and its relationship with language: A review and discussion of an important area of Social Sciences**

"The cry that renders each of us in the very first moment of personal history when it was expelled from the womb to enter the outside world is an emotional signal. Emotion is the first language of us all "

(Oatley, 2007:116)

What is sadness? What is anger? What is fear? Are they just words or is there something more? In principle, sadness, anger, and fear are emotions, and so is love. In general, it is usually considered that emotions are natural body-experiences that are then expressed through language and that language, in turn, is often described as irrational and subjective. That is, what we first feel in our bodies, later comes out of our mouths in the form of a discourse which is, in some way, opposed to reason. Emotions are also said to be gestated in the unconscious and not in the will. Thus, they are more spontaneous than artificial. They are more "sincere" than "thinking". Sometimes they are mixed with rational behaviors, whose existential status belongs to the order of non-emotional. Recently, it is considered that emotions are not the exclusive preserve of the individual's interiority, but discursive social constructions. Indeed, the social psychology of emotions has shown that the processes, determinants, and consequences of emotions depend on language use. Thus, we will deal with the strict relationship between emotions and language. Especially, we will deal with one emotion, which has been, in the history of mankind in Western culture,

really important (Oatley, 2004). We refer to 'love', understood in the broadest sense. Love has helped to define the essence of human beings. "There are some who never would have loved if they never had heard it spoken of", said La Rochefoucauld. Without a history of love and lovers, we would know nothing on how to cope with such a fundamental emotion as well as on why this particular emotion has been investigated in its many facets, and the strength of the interest when it comes to the relationship between emotions and language.

For over one hundred years, emotions have been studied in several disciplines in the Humanities and Social Sciences. The topic of emotions has been studied in all branches of social sciences, thus there exists a large number of different theoretical approaches. For this reason, in the first part of this chapter we will address the most important contributions in three disciplines –Philosophy, Psychology, and Sociology– on the topic of emotions and its relationship with language.

For example in Psychology, Mayor (1988) argues that there is no commonly accepted definition of emotion, and the history of emotions must be seen in the context of changes in psychology as a discipline. In fact, one could say that what has most influenced the study of emotions has been the continuous change experienced by Psychology throughout its development as a discipline. And these will also influence the other two areas of study, Philosophy and Sociology. A review of emotions that does not take account of these disciplines, will give just a superficial view.

Subsequently, the focus has been on the language-emotion tandem. Efforts have been made to develop arguments that serve to differentiate the relationship between these two terms; i.e., if the

## 2. The construction of an emotion (love) and its relationship with language

---

emotions can be “located” in language or they can be accessed through language (Harré, Finlay-Jones, 1986, Bax, 1986, Good, M., Good, B., Fischer, 1988). Once defined such a relationship, we have deepened the study of the social construction of emotions, as a natural evolution of the aforementioned binomial. The idea was to distinguish both historical and anthropological questions on how emotions are constructed (Harré, 1984; Stearns and Stearns, 1985; Ibáñez, 1994; Harré, Stearns, 1995). On the other hand, our approach focuses on Discursive Psychology as proposed by Derek Edwards (1997, 2000; Edwards & Potter, 1992). It must be said that Edwards is clearly influenced by the discursive approach developed by Harré (1984), Wooffitt (1992), Billig (1987), Heritage (1984), Potter and Wetherell (1987).

In recent years, research on emotions has been influenced by postconstructionist studies (Íñiguez, 2005), particularly by those using performativity as a pivot concept. According to Judith Butler (1993), the construction of emotions is open to constant change and redefinition (Butler, 1997; Braidotti, 2000; Spivak, 1990). The ultimate effect of the evolving movement of emotion and language is the notion of technoscience. Due to the use of new technologies of communication, new emotions, or different ways to draw on emotions, have emerged. The confluence of the common interests of philosophers, psychologists, and epistemologists is guided by the affective machine (Rose, 1983; Brown 2005; Brown, Stenner, 2001; Michael, 2000, 2006), and notions such as cyborg, techno-disembodiment (Haraway, 1989, 1995; James, Carkeek, 1997; Gibbs, 2006; Hollinger 2000; Ramos, 2005), and “disclosure”, i.e., a diffuse phenomenon referred to the meaning of expressing emotions through a screen.

Given the multiplicity of perspectives, and the open and plural theoretical and methodological controversies, as already mentioned, we

will offer an overview of the scientific study of emotions as a continuous line of different Social Sciences contributions. We find it attractive to draw the line of continuity of this area of knowledge, using an example whose explanatory strength and its impact on several researches have made us understand the importance of the relationship between emotion and language. Expressing love, i.e., being in love, has been through the history of literature a sort of statement, which has developed a whole series of myths and experiences over the centuries. For this reason, we will explore the aforementioned areas of knowledge regarding the different expressions of "love".

## **2.1 Background**

### **The philosophical character**

William Lyons (1985) provides a good starting point to introduce the topic of the philosophy of emotion, specifically that of love. Using 'love' as an example, we can connect philosophy to psychology, and at the same time emotion to language, which is the central theme of this chapter.

"The point of looking closely at ordinary usage, if one is a psychologist, is that it often provides a clue to distinctions which it is theoretically important to take account of. We know so much about human beings, and our knowledge is incorporated implicitly in our language. Making it explicit could be a more fruitful preliminary to developing a theory than gaping at rats or grey geese". [Peters, R. S. "The Concept of Motivation" 1958]

In this quote, Lyons (1985:4) defines emotion as a functional model expressed in words. Thus, emotions are feelings directed outward and toward what causes them to come out. In this case, Lyons (1985:55) assumes the concept of emotions as formulated by Spinoza, who asserted that we often have false beliefs about the causes of our feelings, which lead us to hate those we should love and vice versa.

Love illustrates this quite clearly. According to Lyons (1985:186), we use feelings as indicators of the presence or absence of love. We say things like "don't you love me anymore?" when the other person has not shown certain feelings in settings where he or she was expected to do so. Similarly, when someone tell us "I don't feel the same for you", we can infer that it means "I don't love you anymore". It is not easy to declare your love for someone, especially if one hopes to be taken seriously and, at the same time, one tries to keep distance from the evaluative aspects of love held by the beloved.

The work of Ludwig Wittgenstein (1958) is right in this direction by developing the discursive burden of emotions. He argues that emotions are not purely mental experiences, but also processes of identity, which identifies the individual. Wittgenstein distinguishes, as did Aristotle, between the matter and the content of emotions. He sustains that emotions and psychological reactions are not two different events, but can be described in two ways. This inseparability of matter and form represents what is called "organizational change", i.e., the connection between emotion and object, between emotions and psychological and behavioral changes, which is logical and necessary, since a synthesis of both yields a common definition of emotion.

According to Wittgenstein (1958), we do not know our own emotions and feelings in a natural way or by observation. We produce spontaneous linguistic articulations of our feelings and impressions of the world. We express descriptive states of our affects. Wittgenstein discovered a new species of speech acts. Away from the consecration of words and emotions in performativity, he asserts that phrases are made up processes. They are pure and spontaneous. In this vein, there are new methods of the post-empirical psychology paradigm which has been well discussed in Harré's (1989) work.

A topic of common interest for philosophy of language and discursive psychology is the important role of language in the construction of emotions. According to Foucault (1966), discourse is a junction between objects and theory, and it not only produces statements, but also the power of the object in question and the materialism as redefined to include the immateriality of the body-subject. Foucault's discourse analysis permits us to understand how the intangible effects are taken seriously in the discourse and, at the same time, given the changing conditions of speech, the contributions of such effects. Foucault's analysis permits us to extract emotions from discourse. This is an immaterial change inside discourse. It is an emotional change, a dynamic perspective, a vector of disturbance, and it is not considered appropriate to maintain regulatory practices and structures which have hogged the attention in ethnographic research.

In this section, we have highlighted the importance of the role of emotions in language from a philosophical perspective. In this chapter, Philosophy is something that is constructed through language, and it does not exist outside discourse, as we already said.

## **From Philosophy to Psychology**

There is a blurred line between philosophy and psychology, especially when it comes to frame an area of knowledge such as emotions and language. For this reason, we do not want to set as a goal a demarcation between the two disciplines. We opt for a continuous interplay between them, allowing us to see an interesting set of contributions to our review.

The topic of emotions in psychology has been studied in all its branches. There are many theoretical approaches holding different views. Mayor (1988) argues that there is no commonly accepted definition of emotion, and, for this reason, its history in psychology should be seen in a context of continuous changes inside the discipline itself. This clarification is necessary and essential before attempting to get into the field of the psychology of emotions. The important thing is to have very clear that changes in the overall context of the history of psychology have most influenced the topic of emotions. Based on this consideration, it is possible to apply psychological theories more generally and trying to define the specific context of the psychology of emotions.

Likewise, many authors working in this area prefer a Mainstream approach. Some of them approach the behaviorist tradition which focuses on interactions via observation. Specifically, they follow the methodological standards of quantitative and positivist approaches. These authors assert that the best way to establish causal relationships is to consider that behavior actualizes in a social context.

Charles Darwin first used the term “emotional expression”, i.e., the emotion is something that is expressed. The question he raised was “What is an emotion?” But for Darwin, emotions are the end point, and are expressed right after the process experienced by the body. In current research, this question is picked up by another important figure in the current field of study of emotions, Keith Oatley. According to Oatley, the emotion is a core competence in communication, always dependent on others’ intentions and actions. But this will be further developed in later sections.

“What is an emotion?” This is the question asked in 1884 by William James, one of the founders of American psychology, and considered one of the most important American philosophers and psychologists. He asked the same question Darwin had asked years before. The answer was suggested almost two millennia and a half before in Greece and it is accepted today. Emotions, according to Aristotle, are caused mainly by the way we judge events, in relation to what counts for us as goals, interests, and aspirations. They are the basis of psycho-physiological perspective as developed by William James (1890) to the one that ushered in numerous studies on emotion. In fact, psychologists dedicated to the study of emotions agree that the principal “discoverer” in the modern psychology was William James (Mayor, 1988; Izard, 1991; Mandler, 1988; Averill, 1988; Gergen, 1994; Soyland, 1994).

In order to understand James’ studies, besides those on the perception of fear and the reaction to a ferocious animal, one must take into account the study on the perception of love. According to James, love is the perception of bodily changes experienced by an individual. Love, as any other emotion, is a product of a change in the body. The problem of

this view is mainly attributable to what James means by bodily changes. According to the psychologist, emotion is a secondary feeling triggered indirectly. This is why James argues that an emotion is the perception of bodily changes (James, 1884).

A contemporary of James, Carl Lange (1887), offers an explanation to the James' theory. Lange clarifies the notion of change, indicating that it occurs in the viscera of the individual. This visceral change is the basis of the nature of emotions, and corresponds to what we now call primary nervous system. This theory, elucidated by Bernard and Bernard (1932), opens many psycho-physiological researches on emotions.

Undoubtedly, such a revolutionary theory like that of James-Lange, found through the century much criticism and skepticism from the various branches of psychology. Neurological perspective, represented by Walter Cannon (1927), offered one of the most important criticisms to the James-Lange theory. Cannon's approach suggests that the nervous system is not essential to the process of emotion, since this system is only a response to a produced emotion. Besides, this system is the protagonist in some emotions, while in others it is not, such as the emotion we treat in this chapter, i.e., love.

Stanley Schachter and Jerome Singer (1962) offered a theory about the nature of emotions. They argue that emotions are an amalgam of psychological states and, at the same time, its consequences. Fear, for example, is the psychological sense of believing that a given situation is threatening or dangerous. Schachter and Singer showed how certain beliefs about some vitamins (or drugs), could produce certain effects on the emotional level of individuals. Dolf Zillmann (1971) develops a line of inquiry following Schachter and Singer. In his experiment, subjects

were verbally abused and then they had a chance for revenge. Most of the time, subjects did not take revenge on abusers. Instead, they repressed their own emotions. Hampson and Morris (1978) and Griffiths (1989) continued to study human behavior in relation to these emotional reactions with good results.

Clearly, and some research confirms it (Marañon, 1924; Schachter and Singer, 1962; Zillmann, 1971; Hampson and Morris, 1978), in the United States until the mid-twentieth century, the dominant idea was that only the emotional behavior could be the subject matter of a psychology of emotions. Such a view precludes the analysis of experience and the understanding of emotional awareness. The European Psychology was insensitive to this tendency, and focused on the structure of the inferred experience.

In this regard, Mayor (1988) considers that the two aspects of emotion, mind and body, may be studied in an integrated way from the different perspectives. Mandler (1988) argues that psychology of emotions should address the conditions that give rise to cognitive and physiological events. It should offer an integrative perspective of the cognitivist and behaviorist as parts of one psychology of emotions. It should gather contributions which have been studied separately. Paul Ekman (1982) joins both the contributions of the Darwinian evolutionary theory (Darwin, 1872) and theories of social communication explained by Julian Huxley (1914, 1963) to make new proposals not only from a social psychology of emotions' view but also from a more anthropological and communicative one.

This is the other major branch of psychology of emotions, initially established by Paul Ekman's studies. His theory, based on facial

## 2. The construction of an emotion (love) and its relationship with language

---

expressions, focuses on six figures-examples which can express six different emotions and be useful to homologate themselves. The main problem is that some races, mainly pertaining to Western culture, were considered. Those individuals knew perfectly well to what certain emotions referred to. Equally, they could differentiate between their own emotional expressions and what they saw on a screen. Other cultures, such as those which did not go to the movies or watched television, were not studied. This kind of research describes states in which subjects are in immediate readiness to act against a particular external drive (Frijda, 1986). Thus, emotion is seen as an expression of a sense of urgency (Arnold & Gasson, 1954; Tomkins, 1970).

Another major trend in research on expressions of emotion is the one limited to the linguistic realm. It was developed by Russell (2003) and Wierzbicka (2008). Margaret Wetherell (1995) is the author of an important work on discourse in romantic relationships. She analyses the discourse on love and romance, the subject of love, and how certain feelings are expressed in relationships. On his part, Jackson (1994) researches on how to construct and, above all, to handle the romantic narrative and the basic instincts. Thus he defines sex based on emotional discourses.

We have realized how the interest for research on emotions in psychology has grown, and how through the years such an interest has changed trends as well as the way emotion as a process is psychologically understood. Tracing this path has proved useful to bring the reader into a more comfortable position to understand the authors' argumentation threads. This is the importance of language in the study of emotions.

As we saw in this section, the psychology of emotion is a discipline that has given ample space to the study of emotion in the last two centuries. It is important to understand these different perspectives in the scientific context in which they have been produced. Nevertheless, each of them, in different ways, have contributed to and influenced considerably the topic of emotion viewed as a social and discursive construction. Thanks to the aforementioned scientific field, we find it more comprehensible to understand how the study of emotion has had a distinct and complementary “history” in over a hundred years. They allow us to continue our review of the literature on the construction of emotion, and provide some common coordinates for the understanding of the following paragraphs.

## **2.2 Construction and deconstruction of an emotion**

As seen in the first part of this chapter, emotions have a strong relationship with language (Kenny, 1963; Harré, 1986a, 1989; Armon-Jones, 1986). This particular relationship is something that can be socially constructed (Berger and Luckman, 1966; Harré, 1986a). Understanding emotions as social constructions is possible only through language (Bax, 1986; Besnier, 1990; Chance and Fiese, 1999; Danes, 1994). In this second part, we will see how this is possible, and how it influences our approach to the discipline.

## **Emotion and Language**

"Le langage est [...] peut-être un obstacle à la solitude de l'homme" (Hagège, 1986:8).

"The language (of life, not that of mathematicians), this other living language that is art, love and friendship, they are all attempts at reunite performed by the self from his island for transcending his solitude" (Sábato, 1967:144).

Before beginning to show in what consists the construction of an emotion, we think it is appropriate to stop and think what speaking of emotion and language means. Oatley (2007:27) argues that in 500 years of history of writing, emotions have been the source of most interesting arguments. Above all, there is an emotion that is the most commonly used in these 500 years of history of writing, which is love. Let us think for a moment of an emotional Spanish expression: "Te quiero". This phrase is used to express love for another person; the most famous examples are those of romantic novels. In novels, authors try to put emotions in words; some authors succeed, others do not. Nevertheless, this process might be seen inversely. Some authors attempt to construct emotions through the use of words. They treat love without emotion as if it were an individual's truth. They construct a context, and give meaning to certain words, so we can talk about love. As we shall see later, they try to construct love as an emotional performance.

The great writers are continually fighting to put this emotion into their pages the way we described above. Especially, they do their best to represent the multiple aspects of love. It is the great task of the writer, as Bjorn Larsson, linguist and writer of novels, said. It is impossible to

relive a great love, neither to interpret the nonverbal signs of love. All one can say is "I love you", which is a sign of no return.

In this part, we only treat one aspect of performance. Later, we will show more details. We try to relive the great passion of love, but paradoxically it seems that we can't. Nevertheless, using certain words and constructing certain contexts, allow us to recreate this performance. We can narrate this great passion, though we can't relive it. Though it is not possible to relive it, it is possible to reconstruct this particular mood by using words. We can construct purely emotional situations, only through the use of language, thanks to such a performance.

Another fascinating topic when it comes to this theme of "wordy" love, is the interpretation of the great romances, i.e., the interpretation of signs, looks, gestures, which are very tenuous in performance. But, as we saw in previous paragraphs, especially in Ekman's studies, those signs are part of the language of the body and they express emotions. Performance also requires them. Gestures, signs, and visions are weak, as they exist at the very moment of their own expression, then they disappear. And if they attempt to repeat themselves in order to achieve the same effect they are doomed to fail. Repetition is useless. It means nothing but a repetition of the phrase "I love you", a knowing look between unknown persons. Saying "I love you" is understood as an emotional performance, even if well done, i.e., saying it while caressing the neck and the ear of the beloved. Expression of an emotion is not just a statement, but a complete performance, according to Judith Butler (1993). "I love you" is an expression of the whole body, not just a simple sentence.

The way and form of performance, like being shy for instance, influence the actual performance itself. "I love you" said by a shy person is not the same "I love you" said by a person sure of himself. The words are the same, but the two performances are really distinct from each other, since persons do not express their emotion by just uttering it, but by uttering it in certain way (Green, 1970). The words are designed to produce real emotions, which might exist in the inter-subjective space.

Also, the time of reciprocity is important, the precarious moment when an individual decides to set the magic formula: "Te quiero". Here intervenes the psycho-magical element of emotions (Taylor, 1972). The psycho-magic of saying "I love you" is a performance of no return (Larsson, 1997). For better or for worst, after this performance the lives of any given persons can hardly return to the state prior to the pronunciation of this "formula".

### **Study of social construction of emotion**

After having defined what we mean by emotions and language, we are now at the core of this chapter, i.e., the study of the social construction of emotion. We are particularly interested in history and discourse. As we will see below, we will show several examples which will help us to understand the aforementioned concept of performance.

There are several authors who research on social construction of emotion from a historical point of view. The most notable are Harré (1984), Stearns and Stearns (1985), Gergen (1990), Clark (1988), Dickinson and O'Shaughnessy (1997), Kemper (1981) and Wouters

(1989). The historical approach is based on studies of the evolution of "accidie" (Wenzel, 1960), for example. It focuses on how this particular feeling has changed over time. We will offer more details on this by the end of the chapter.

The second macro-level of studies on the social construction of emotion is that of the discursive. A first approach has focused on clarifying what a metaphor of an emotion is, and how it should be taken as a discursive action (Lakoff, 1980). In this vein, we find some innovative and creative works (Russell, 2003; Wierzbicka, 2008; Gibbs, 2006; Greenwood, 1992; Harré and Stearns, 1995; Hollander and Gordon, 2006; Kövecses and Palmer, 1999). These authors start from a common point: the design of emotion as a discursive construction.

"Once one sees the task of understanding human behavior as involving interpretation and empathy rather than prediction or control, the self-reports of the people one is studying become very important in any psychological research project. And these should not be taken as (falsifiable) reports of states of mind but as expressions of how things are to the subject. Thus the experiment or observation has to enter into a discourse with the being studied and try to appreciate the shape of the subject's cognitive world. But at this point it no longer makes sense to talk of observer and subjects at all. There are only coparticipants in the project of making sense of the world and our experience of it." (Harré and Gillet, 1994:21).

Since emotions are socially produced, they have a close relationship with language and communication (Searle, 1992:248). It has to do with the discovery of the social character of mind, which links semantics and

linguistic pragmatics to our field of action, as discursive social psychology states (Larsson, 1997:20). The social construction of emotion allows us to speak of emotions as something that can be communicated. Searle help us to understand this in his text "The Social Construction of Reality" (1995).

### **Discursive Psychology of emotion**

"(...) Mettre quelque chose en commun" (Larsson, 1997:32).

We have shown how social constructionism helps us to understand how emotions are constructed through language. Now we will focus on the psychological aspects of such a process. As Larsson asserts, emotions put things together. Emotions allow us putting things in common. For discursive psychology, the role of verbal interaction is crucial (Larsson, 1997:147) in the constitution and emergence of the psychic man.

"The human sciences must come to terms not only with a description of the events that affect a person but also with the interpretation of those events by that very person. This entails that, for many purposes, the investigator must enter into dialogue with the subject and, of course, that dialogue will not itself be psychologically neutral in relation to the subject's thought and action. Furthermore, they enter into dialogue as "investigator" and "subject", but this is only one of the many pairs role they, as individual people, might adopt. And the perception of other aspects of their relationship may, of course, have an influence on any behavior that occurs in an experimental situation "(Harré and Gillett, 1994:135).

However, as a result of this interest in social construction of emotions, psychology in recent decades has contributed to situate them in a new space called “discursive psychology of emotion” (Edwards, 1997, 1999). Such a space corresponds to the junction of the different lines we have distinguished above. In discursive psychology of emotion the most important issue is the use of emotions in language, specifically the actions and effects of emotional speech in relational frameworks (Buttny, 1993).

Discursive psychology of emotion is based on studies Oatley and Jenkins' (1992) explanation of emotion based on cognition, Coulter's (1990) sketch of the emotional sense and disposition, and finally Garfinkel's (1984) categorization of emotions according to the criteria of rationality.

In order to understand discursive psychology, it is needed to return to some authors with a social constructionist background, for instance, the contributions of Harré (1986a). Despite their agreement, discursive psychology and social constructionism have some differences. While discursive psychology has focused on the role of discourse, social constructionism has its emphasis on social relations and their context (Cortina, 2004). Lakoff (1980) and Wierzbicka (2008) have made significant contributions to discursive psychology. They proposed a cognitive-semantic model. Gergen (1994) finds a significant relationship between these two major perspectives, and proposes the cognitive-semantic model and social constructionism.

The main topics discussed in discursive psychology of emotion are perceptions, feelings, and emotions (Edwards, 1997; Íñiguez, 2003;

Edwards and Potter, 1992; Edwards 2000, 2001). Edwards (2001) gives some background for the discursive psychology of emotion: Pollner's (1987) disconnection from reality, Wieder's (1974) studies on the rules of drug dealers, Atkinson and Heritage's (1984) research on the exclamation "Oh!" when receiving new information, Lynch and Bogen's (1996) studies on memory and forgetfulness, and Buttney's (1993) studies on social responsibility in communication.

According to Edwards (2001, p.145) "the psychology of emotions is the study of how they are used and are important in emotional terms everyday speech." This definition is widely argued (Edwards, 1997, 2000) and shared (Harré, 1999). Edwards (2000, 2001) explores the emotional discursive investment in an extreme form, and considers that reactions are constructed as emotional reactions. The theme of emotional reactions is discussed in more detail by Bamberg (2005). On Edwards' works it is important to highlight the importance of script formulations. Using discourse analysis, specially its 10 points (Edwards and Potter, 1992), is the main feature of discursive psychology of emotion.

For an essential bibliography on discursive psychology of emotion, we can highlight the following authors: Edwards (1997), Potter (2003), Billig (2001), Coulter (1990), Lynch and Bogen (1996), and Wieder (1974). What has been seen here is a representative sample of authors and their most important works inside discursive psychology of emotion. The next section introduces the post-constructionist approach to the study of emotion.

## 2.3 Post-constructionism of emotion

After defining emotion, language, and how social constructionism and discursive psychology treat them, now we will focus on post-constructionist studies, which have recently been quite successful in Social Sciences.

Post-constructionist studies of emotion are mainly developed thanks to the contributions of Foucault (1966, 1984) and Bourdieu (1977). Post-constructionist theorists reject the constructionist explanation of the underlying structures of social phenomena. And they are defined primarily following Derrida's deconstruction of the sign.

One aspect that we found very innovative in this area is the issue of performance. It helps us to understand emotion as a changing process, which is never repeated, like love itself in romances or in real life.

### Performance and emotion

"Al que toca o recita le resulta indispensable la presencia de otros: la lábil *performance* existe sólo si es vista o escuchada, por lo tanto, sólo en presencia de un «público»" (Virno, 2004:42)

When it comes to the issue of performance in post-constructionist studies, surely, the name of Judith Butler is the most important. Butler

(1993, 1997) deals with emotions as a constant evolution in discourse. She looks at emotions in a completely new perspective through the concept of performance. Although in her text the term "emotion" is not explicit, it arises spontaneously in all of her discourses and positions.

Using the concept of performance, Butler (1993) explores how discourse creates a need for particular emotions: "Such acts, gestures, enactments, generally constructed, are performative in the sense that the essence or identity that are intended to express manufacturing constituted and sustained through corporeal signs and other discursive means." (Butler, 1993:136). In this way, emotion is a performance produced by these fabrications, which are acts internally discontinuous. That is to say, emotions do not exist prior to their performance, and success of the copy, or "repeating" an emotion previously performed, can never be invoked to faithfully reproduce that event, i.e., a new emotion.

These events or "fabrications" are seen as natural by repeating over time a set of multiple everyday life interactions. These performative acts are open to constant change and redefinitions. Acts or "fabrications" (Butler, 1993) eventually become standards that can be seen as natural.

The notion of performance in Butler's work is indebted to John Austin (1955). When she mentions the concept of performativity in language, certainly we must mention John Austin's work, especially one of his most famous works "How to do things with words" (1955), which by the way is relevant to our research. Austin distinguished three types of acts that can be done with words, called locutionary, illocutionary, and perlocutionary. Saying something is an act locutionary, but in the same

time it is an illocutionary act and sometimes a perlocutionary one. Butler is interested in perlocutionary acts that establish what saying is doing. Saying something generates effects and consequences on feelings, on thoughts and actions, on self and others. Austin referred to feelings and emotions contained in conventional performative acts, and illocutionary aspects produced in a performative way. The notion of performance used by Judith Butler, continues to be a locutionary act. The implicit point in Austin's work is that performance depends on "happy" utterances, i.e., when its structure is part of its circumstances. Butler takes this notion and extends it and gives it the strength and power that these actions have on the speaker and on others and, above all, their capacity to produce intended changes and transformations.

Butler is interested in perlocutionary acts, i.e., when saying something produces effects and consequences on feelings, thoughts or actions of self and others.

Another important concept for Butler (1993) is iteration. She uses Derrida's theory of iteration for how it deepens the understanding of performance: "Performativity cannot be understood outside of an iterative process, a regulated and limited repetition of norms. (...) This means that the iterative performance is not an act or event, singular, but a ritualized production (...)." (Butler, 1993:95). In short, it is "a stylized repetition of acts" (Butler, 1993: 140).

The concept of performativity in Butler is therefore an attempt to find a way to rethink the relationship between social structures and individual agencies. In Butler's interpretation, performativity is understood as that which promotes and supports the implementation process through an iterative repetition subject to certain rules. Such standards should be

## 2. The construction of an emotion (love) and its relationship with language

---

understood, as argued earlier, in the design of joint Wittgensteinian spontaneous linguistic sensations. Equally, we should understand that utterances are purely spontaneous processes (Wittgenstein, 1958). Since rules are valid only in some context, and for some people only, they cannot be duplicated for different situations. The politics of performativity requires the iterative power of discourse to produce the phenomenon of emotion, since emotion does not exist before one says something, i.e., before producing an speech act.

In our research we explored how these “fabrications” do emotions. Thus, emotions are designed as socially constructed phenomena. They are socially constructed identities that indicate how the audience must behave (Butler, 1993). As explained above, these emotions do not pre-exist to their performance, and cannot be reused and categorized and cited in the future (Gregson and Rose, 2000: 438).

Butler argues that gender is created through performance and suggests that gender is not a fixed identity or a given series of different acts. Rather it is an identity constructed through time and space through an iteration of stylized acts (Butler, 1993).

Thus, there is no emotion before you say something. Before producing speech, the emotion does not exist.

Performative acts are constructed by iteration, by persistence and stability and by the possibility of rupture, of change, of deconstruction too. However, performance is not just an actuation, a staging. According to Butler, iteration introduces at once the temporality of a subject. It is not a singular act or event, but a ritualized production, an

iteration of a ban under certain conditions, a taboo. The subject is never completely determined (Femenía, 2003). Right there, as Femenía (2003) asserts, the political capacity anchors itself and processes of statements can reinstate new meanings. Strictly speaking, the strength of the drift of its performance breaks with the past contexts and the ability to take new ones is unlimited.

Indeed, getting distance from Austin and Derrida, Butler argues that what constitutes the real strength of performance is not consistent with the formulation of any of them. However, both views, taken together, led to propose a theory of social iterative speech acts. Speech is not like writing, says Butler, because the body is present in speech in a different way than in writing, but also because the relationship between body and speech though oblique, actualizes in the same expression. Although writing and speaking are both acts of the body, the mark of the body that reads a text not always makes clear who owns the body. The speech act actualizes in the body. The simultaneity of the production and externalization of expression not only report what is said but shows the body as the instrument for rhetoric expression. According to Felman, who Butler cites, the excess of discourse should be read with and against the prepositional content of what is said. Then, the relation between speech act and body act puts into its rightful place to the body, its gestures, its aesthetic, and its unconscious knowledge as the site of the reconstruction of practical sense, without which social reality cannot be constituted as such. Finally, in order to externalize an emotion a sentence is not enough. According to Judith Butler, a complete performance is needed. "I love you" is an expression of the body as a totality, not just a simple phrase.

The concept of performance, for example, applied in the stories of schizophrenic patients (Leudar, 2007), allows us to understand the

## 2. The construction of an emotion (love) and its relationship with language

---

iteration. Leudar analyzes the “voices” schizophrenic patients hear, and how changes in the stories, appearing and disappearing continually changing shape and intensity, never are the same. These “voices” can be understood as emotions that are never at the same level of violence and presence for patients with schizophrenia. Also, they are useful to understand the process of iteration that constitutes the performance.

Visual documents on Scientology, reviewed by the Discourse Unit group coordinated by Ian Parker are another useful example for understanding the concept of performance. These documents may include visuals in which emotions are never well defined. Instead they show something that is transformed into a continuous emotional story, a concept in constant evolution, always different. In the Discourse Unit, it has been possible to understand how emotional performance may emerge in stories. In the documentary, produced by the BBC, “Scientology and Me”<sup>1</sup>, the relationship between interviewees and interviewers is very ambiguous, and this ambiguity constructs a continuous change of the emotional stories. This continuous change is understood as a dynamic and open construction and deconstruction, i.e., as a performance. This is the way we understand the concept of performance in the studies of emotions.

It is important to understand that “performativity is not a single act, but a repetition and a ritual which achieves its effects through its naturalization in the context of the body.” (Butler, 1993:15). The body is not a “fact” (Butler, 1993), but a variable boundary, politically regulated. It is a significant practice. This allows us to speak of

---

<sup>1</sup> BBC’s Panorama series, (2007) <http://video.google.com/videoplay?docid=-8434368373830351271#>

emotions in technoscience, in terms of techno-disembodiment and machine, which has much to do with “corporality”, as discussed below.

Moreover, Butler proposes a crucial distinction between expression and performance. Acts, in their various ways, produced or presented by the body, are performative, have their cultural significance, and do not have a pre-existing identity that can be measured. Acts cannot be neither true nor false, neither real nor apparent.

So acts, gestures, codes in general are performative in the sense that the essences and identities expressed are fabrications manufactured and sustained through corporeal signs and other discursive means (Butler, 1993:136). But it does not mean that for Butler the body is reducible to language but that language emerges from the body (Butler, 2004:198). Thus, we can say that the concept of performativity is not prepared “only for acts of discourse, but also for physical acts” (Butler, 2003:198). The relationship between the two is quite complicated. In order to tackle such a difficulty Butler introduces the term “chiasmus” (Butler, 1993). It states that “there is always a physical dimension of life that can not be fully represented” (Butler, 2003:199).

Butler adds that speech is inseparable from the body due to the illocutionary force underlying each issue. Speech is made of bodily acts. If any speech act is performed, it not only communicates a literary message but a bodily one, since the body is a privileged rhetorical instrument of expression. An act is a performative and discursive practice, in the sense that it is a linguistic act constantly subject to interpretation. The performative act must be performed as a play, presented to an audience and interpreted in accordance with

predetermined rules. In turn, the performative act produces an effect, i.e., constructs reality as a result of the performed act (Butler, 1997a).

Performance has not only been used for studies of gender. There is a vast narrative on the concept of performance in social sciences. Thus, in recent years some geographers have used performance to explain, for example, the social construction of identity in human geographic areas (Gregson and Rose, 2000: 434). In construction of identity, performance plays a central role. It is made of looks, personalities, and emotions, and it is manipulated by identities. "Kind" or "friendly" are concepts that have been modified and handled by different people (Guyatt, 2005). Victoria Guyatt (2005) proposed a gender study on workers at a pub in New Zealand, and distinguished among their emotions. Girls are moving in a completely positive emotional context, are categorized as funny, pretty, and extroverted. On the other hand, boys have to appear as "violent, aggressive, strong, and kicking ass." These two different constructions of gender identity has to be seen as a steady and progressive performance of workers at a pub. These fabrications are what Butler (1993) calls an emotional gender identity. These acts are simply a natural iteration of a performance over time. They are, in many ways, the interactions of everyday life (Butler, 1993). Performance is regulated, but it is unstable, and it is altered by subjective views that may be adopted throughout the performance itself.

Another example of these multiple ways of looking at the performance can be found, for example, in the works of the artist Joan Jonas (Jonas, 2008). This artist pioneered the practice of performance. He poses a reading of his work through the relationship between practice and performative installation using a video source as a gender. His work refers to itself, the body of the artist, its vicissitudes, transformations,

distortions, and reconstructions through his alter ego, the abstractions of the feminine or the opposition of gendered roles. Joan Jonas' performance presents a landscape of outdated technology and emotion, the video-performances. The artist is constantly working on the development and relocation of each of their works, adding and subtracting, distilling compositions and new meanings for each of his works as if they were live performances. Thus, the work is never a final statement. It is in a state of continual iteration. As Hannah Arendt would say: "Arts which do not do any "work" have strong affinity with politics. Artists who practice -dancers, actors, musicians, and the like- need an audience to show his virtuosity, as politically active men need the presence of others before them" (Arendt, 1961:211).

Averill (1982) asserts that emotions are social roles. He emphasizes the performative role of emotions and takes into account the emotional discourse implying emotions in themselves. For example, one can consider love as an emotion, a subsequent performance. "Falling in love" is nothing but a fabrication of the world like any other. James Averill (1982) suggests that emotions are improvised. They are based on the individual's interpretation of the situation. These improvisations and interpretations occur in social contexts in everyday experiences. Thus, love is the adoption of the social role of the performance of certain behaviors according to Paul E. Griffiths (1997).

Leudar, Sharrock, Truckle, Colombino, Hayes, and Booth (2008) discuss the topic of emotions as a constant in everyday life discourse. This is useful to understand the stories of children who cannot express their anxiety in a conventional manner, neither immediately obvious nor deliberate. Schegloff (1972) presents a sequential property of talk-in-interaction. He argues that the monsters appearing in Abu's story are good to some children and evil to other children. Monsters appear and

disappear from the life of Abu. Emotions and anxiety come and go continuously. These monsters can be regarded as performance. The analysis reveals that everyone has feelings, everybody has these monsters, but nobody knows how to tackle them. In this case, children react differently to the normal behavior. Anxiety for these children becomes terrifying and impulsive monsters. It is what G.H. Mead (1934) defines as an “emotional conversation”, which refers to a particular behavior expressed in terms of expressive interaction in groups. These are stories made with emotions and they “agitate” emotions in others (Wittgenstein, 1980). They are the activities of children who re-describe the relevant emotions. They are a continuous performance, which represents specific and different languages, different ways of coping with its own monsters.

### **The performance of emotions over time**

In this last part of the chapter, and after having defined the various steps for understanding how emotions have a strong relationship with language, especially following the concept of performance, we will now focus on the meaning of all this, and what are “effects” in everyday discourse. As we saw earlier, in social constructionism there are two perspectives, the historical and the discursive. In the historic, emotions change over time, and such a change is due to discourse. Both views have are part of a discipline called Discursive Psychology. This change, this evolution, of emotions (including their disappearance) can be understood only through post-constructionist studies. Performance helps us to understand why some emotions appear and others disappear in ordinary language. Since emotions are narratives, they are action stories (Oatley and Jenkins, 1992:75).

Emotions are a bodily experience that cannot be separated from the socio-cultural contexts in which we find ourselves. This is why we consider it important to see how emotions change over the years. It is a way to understand emotions in a historical-discursive framework, and see the changes into time. This vision also can be understood as a performance in everyday discourse. There are emotional terms which our generation no longer uses, but other terms are used which have replaced earlier ones in discursive arena. Thus, emotions become obsolete, outdated, completely "out". Emotions evolve or disappear over time, and always led by the concept of performance in our daily stories. Each language offers us examples of emotions that have disappeared, that are not in our discourse anymore. For example, the terms "accidie" and "nostalgia" are extinct in the discursive arena.

In use since the thirteenth century until the sixteenth century, today the term accidie is synonym of lazy, laziness, disinterest, but is not equivalent to any of them. Accidie refers to feelings associated with loss of intrinsic motivation towards our own religious duties (Robert, 2003: 245). In literature one can find the term "accidie" in "Don Quixote" by Cervantes. The term accidie has been rescued in recent years by Giorgio Agamben (1995) to describe the state that lies between mourning and melancholy: "Throughout the Middle Ages, a scourge worse than the plague that infects castles, the villas, and palaces of the city's world tilts on the houses of the spiritual life, enters the cells and in the cloisters of monasteries in the tebaidas of hermits in the rags of the prisoners. *Acedia, tristitia, taedium vitae, desidia* are the names that the Fathers of the Church gives to induce death in the soul." Accidie also belongs to the seven deadly sins, and it was often related to God (Edwards, 1997). But in our days it is completely missing as an emotion, and it is very difficult to find it in everyday discourse. Now

there are other synonyms like laziness, but it is not the same. Thus, the term “accidie” disappeared in contemporary usage.

Another example is the term “melancholy”. Our ancestors made frequent use of this word many times expressing certain emotion, but not our generations do not (Robert, 2003:160). It is very easy to remember our grandparents pronounce this term in their stories, but we no longer use it. It seems that melancholy has gone out of fashion. It does not appear in our everyday discourse. Neither does it appear in songs even though in a not too distant past a frequent use of this term was made. Melancholy is now replaced in everyday language with words such as sadness, depression, and loneliness.

These two examples were used to support the thesis that emotions have to be interpreted in the social context in which they occur. Thus, it is no wonder that emotions come and go in the discursive arena. It is a steady performance that makes new feelings appear in the discursive arena.

Robert (2003: 160) argues that emotions create actions, especially those concerning the words that generate them. In this sense, emotions, or words that refer to emotions, are not the same in a classroom at the University of Chicago or in a monastery in medieval Spain (Roberts, 2003:183). They change over time and space, i.e., they change depending on the context in which they are generated.

Emotions change in natural and spontaneous language of everyday life. New words enter the discursive arena, thanks to a performance that has never been tried before, and then new areas are produced. For

instance, emotions begin to enter in technological language as another performance in everyday discourse. Love stories in front of a flat screen are typical of everyday life.

The concept of performance related to ICT represents a new narrative in social sciences, coining concepts like techno-disembodiment and affective machine. Only in recent years has it been understood that emotions and new technologies have a very close relationship, especially on the subject of intimacy. In interviews with users of cybercafes made by the GESCIT project, an immigrant mother, who cries while speaking on the phone with her children and family at home; or a young immigrant who “parties” with friends from his motherland connected to Internet; or a chat conversation between young lovers separated by a thousand miles away.

Since emotions are bodily experiences that cannot be separated from socio-cultural contexts in which we find ourselves, we consider it important to emphasize that emotions have changed over the years. Emotions have to be understood in a historical perspective in order to see the changes in time. This vision also can be understood as a performance in everyday discourse. There are emotional terms our generation no longer uses, but we use other terms that have replaced earlier ones in the discursive arena. Why do emotions become obsolete, outdated, completely out? Emotions evolve or disappear over time, and so does performance in our daily stories. Each language offers us examples of emotions that have disappeared, that no longer exist in our discourse. For example, the terms “accidie” and “nostalgia” are emotions that are extinct in the discursive arena.

### **The last emotional frontier: techno-science**

We understand emotions in this chapter as a textual practice, as a semantic evolution. Thus, some of the aims of a researcher in this field would be to find in emotional discourse forms of contemporary life. He or she can take a historical perspective showing how the discourse of emotions is related to a socio-linguistic field. We understand that performance is subject to the power of the discourse of emotions. Emotional discourse contains new concepts and metaphors to articulate and understand emotions in the lexicon. Concepts such as technodisembodiment, human-machine affective are parts of the technoscientific side of emotions, and are examples of new performance, new emotions that appear in the discursive arena.

The examples we have shown in the preceding paragraph are used to support the thesis that emotions have to be interpreted in the social context in which they occur, so there is no wonder if emotions come and go in discursive arena. Mike Michael (1996, 2000, 2004, 2006) with a clear semiotic method recognizes emotions as affective matter.

Techno-science is also related to the semantic concept of embodiment, but it considers its cognitive treatment, and emphasizes on communicative and linguistic turn. The main authors working in this direction are Haworth (1990), Niedenthal, Barsalou, Ric, and Krauth-Gruber (2005), Prinz (2005), Lyon (1999), Katz (1996), Harré in his text "The necessity of personhood as embodied being" (1995), Malin and Peterson (2001) and Haworth (1990).

The embodiment concept also has a more extreme sense, the case of techno-disembodiment., a concept worked by James and Carkeek (1997a, 1997b).

These different discourses on affects and emotions in technoscience can be seen in the context offered by Nicholas Rose (1983) who introduces the concept of emotional material and the figure of the machine that constructs the individual, i.e., the affective machine. This vision is also embodied by the figure of Haraway's (1990, 1995) cyborg and Hollinger (2000). Also Gergen (1990) gives a reinterpretation of emotional material in postmodern society.

Steve Brown and Paul Stenner (2001; Brown, 2005) speak of collective emotions in technoscience and of consumer society, by using the writings of Spinoza as well as those of more recent authors like Schaub (1933), specifically the notion of affective material becoming a human-machine.

When you deal with emotions and language in technoscience, especially if you focus on love, there is a very important aspect: disclosure (Aviram, Amichai-Hamburger, 2005; Qian, Scott, 2007), which is one of the key issues we have encountered throughout our analysis and in our research group. Disclosure refers to what fascinates us when talking to a stranger or to someone we already know, when we are before a computer screen. Such a fascination allows us to say things we would never say in person, especially if what we talk in terms of affectivity. This is why using these technologies in different aspects of life is so successful. Phenomena such as Facebook, ensures contact with someone who one already knows, but going into a more intimate mode in which we can express our hidden emotions. And all through the

## 2. The construction of an emotion (love) and its relationship with language

---

language, through the performance, which allows us to rethink relationships, and intimate with new technologies. Now we are aware of emotions when we are in front of a flat screen. Disclosure is the main emotion that technology causes us. As we have seen in several of the projects analyzed in our research group Gescit and JovenTic, many of interviewees say that they can say things to friends in front of a screen which would be difficult to say *vis a vis*. If we think about these emotional-affective processes, we understand the fundamental importance of these aspects in relationships.

Technology measures, quantifies, and identifies emotional states and the communication of these emotions between people and consequently between machines in real time. The concept of techno-disembodiment as defined by Paul James and Freya Carkeek is "an increasing abstraction of the way we live our bodies and widespread technological mediation of social relations." (Carkeek and James, 1997:107). Carkeek and James argue that the strength of this concept is related to an emotional charge attached to the residual erotic-romantic, such as techno-sexuality. Sex without the presence of another person or representation of a technological sexual organ, the wide range of telephone-sex practices, and sex chat-up cosmetic surgery, these examples illustrate an emerging development and widespread feature of postmodern times. These practices are part of the broader phenomenon of techno-disembodiment.

According to Healey and Gould (2001) the affective machine constructs technological systems that can interact with humans and transmit bio-psychological changes, for instance, using shoes, bracelets, t-shirts, etc. These objects receive and transmit changes to the individual, specifically emotional states attached to social contexts. These gadgets

are only a phase in man-machine interaction, i.e., the affective human-machine (Healey and Gould, 2001).

Consumption of technologies may be taken as a possible emotion. The simple term “iPod” expresses an emotion in our daily stories. Emotions regarded as consumer products are one aspect that has been successfully developed in research of the last decade (Belli, Íñiguez, 2008). As mentioned above, emotions not only become obsolete, but new formulations occur within the discursive arena.

## **Discussion**

As we already said (Belli, S., Íñiguez, L. 2008), emotions have a strong relationship with language. We can express emotions through language. Thus, we believe it is essential to show how different disciplines have made important contributions to this thesis, especially in philosophy, psychology, sociology, and linguistics.

All these fields have looked at the social construction of emotions. It is important to understand that it is impossible to speak of social construction of emotions without taking into account this background and these contributions.

As we have said throughout this chapter, to express emotions means putting something in common with others. We have also seen how an emotional performance, such as love, changes through historical discourse. Regarding performance, love always depends on the non-

## 2. The construction of an emotion (love) and its relationship with language

---

verbal gestures, and how the other responds. Something in these gestures, in its performance, does not get repeated in the same way. Such gestures cannot pass the word. Everything becomes real in the intersubjective emotional space. Thanks to the concept of performance, developed by Judith Butler, emotions are not something fixed, defined, and static. They are constantly evolving, continuously complying with an iteration process, and they do it through language, natural and subjective. This constant iteration makes emotions appear and disappear from the discursive arena. Leaving some forgotten (accidie) and others newly discovered (technoscience). We consider emotions as a constant evolution in everyday discourse. This evolution has its highest expression in technoscience. In fact, the term emotion can be associated with very specific areas in technoscience, thus emotional expressions come into play in the discursive arena. The emergence of concepts such as techno-disembodiment, or the emotional connection between individuals and new technologies, i.e., the concept of machine-affective of Nikolas Rose, are just some examples of what we introduce in the current scope of technoscience. Finally, the concept of disclosure is useful to help us think about love in the age of technoscience.

We can conclude by saying that we have outlined in this bibliographic review, a possibility of a contingent relationship between emotions and language, and considered it as a break or a continuation from social constructionism to post-constructionism, in which we find the concept of performance of Judith Butler, and the relationship between emotion, language, and their variations. The last aspect of performance, is its approach to technoscience. We consider it is impossible to speak of technoscience and performance without considering the whole process. For this reason, we wanted to make this journey, to reach these conclusions, as we will move forward with our future research on the topic of emotion and language in new technologies.

Bauman (2006) argues that emotions are variables and slippery. They lose momentum very quickly. They tend to be diverted from the original purpose to the slightest distraction. Love is like thirst, it always ends being quenched. Emotions are fickle, and change completely. The crowds formed to lynch someone, sometimes they may feel moved by a merciful feeling. Emotions are many and they speak with different often discordant voices. This is why Max Weber in his most famous work *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism* (1903), mentioned them as a key reason for good survival of society, because reason, unlike emotions, is one and has a unique voice. Since emotions are a continuous performance, every attempt to repeat them is doomed to fail. As we know, love is variable and changes continuously. It is never the same. We cannot find a single definition of love shared by everyone. Performance is continuous and constant. Each individual has a version of love, which changes continuously over time as well as the person who is in love changes too.

### **3. Sexualidad en las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Sexo y Emociones delante de una pantalla plana**

"La leyenda dice que cada nueva tecnología es usada primero para algo relacionado con el sexo o la pornografía. Esa parece ser la forma de actuar de la humanidad"

(Berners Lee, 2001)

Aunque claramente irónicas, y por lo tanto, usándolas con la distancia necesaria que separa la ironía de los hechos, estas palabras de uno de los padres de la Web, Tim Berners Lee, nos permiten introducir el tema de este capítulo: la relación entre la sexualidad y las nuevas tecnologías.

La relación que tienen las nuevas tecnologías con el sexo no es sencilla de definir. Sin embargo, resulta fácil constatar que existe todo un mundo desconocido para quien no tiene una cierta familiaridad con los medios tecnológicos. Toda persona interesada en la temática de la educación sexual debería ser consciente del papel que tradicionalmente han jugado los medios de comunicación en la difusión de información, de conocimientos o de juicios sobre la sexualidad; aunque también, por supuesto, de prejuicios y estereotipos varios. No es el propósito de éste trabajo ahondar, ni tan sólo describir, los diferentes sistemas mediante los cuales se ha transmitido esta información. Basta decir que, si remotamente este tipo de información sólo se transmitía de forma oral, en narraciones *ad-hoc*, o bien a través de libros, el siglo XX supuso un salto en el que se asistió a una explosión de medios de comunicación

que los convirtió en una de las fuentes más importantes para la construcción social de la sexualidad. Sin embargo, ha sido a finales del siglo XX y principios del siglo XXI cuando hemos asistido a una auténtica metamorfosis de los sistemas de comunicación donde son las nuevas tecnologías las que están tomando el relevo, lo que revierte en que la sexualidad se conozca, se aprenda y se practique con ellas.

En el inusitado contexto comunicativo que definen las nuevas tecnologías y dado amplio espectro de sus cristalizaciones, suele obviarse o dejarse de lado en los estudios sobre la sexualidad una de sus manifestaciones más significativas, pero no por ello suficientemente consideradas: los videojuegos. En efecto, los videojuegos son una de las producciones que han contribuido significativamente a definir el contexto comunicativo de las nuevas tecnologías tanto por lo que representan de entretenimiento virtual, como de avance tecnológico y obras de arte, para los jóvenes y no tan jóvenes.

En la primera parte de éste texto se aborda la cuestión de la sexualidad en los videojuegos; ámbito que suele ser desconocido, o directamente menospreciado, por parte de la mayoría que se dedican a la educación y al trabajo con jóvenes. Sin embargo, para entender a los jóvenes en su relación con las nuevas tecnologías y poder proporcionarles herramientas adecuadas, resulta fundamental conocer cuáles son los recursos que utilizan para actuar en su vida cotidiana. En la segunda parte, intentaremos introducir al lector en la relación entre sexualidad y lo que convenimos en llamar la tecnociencia. Es decir, el conglomerado inextricable provocado por la relación entre ciencia y tecnología.

Como avance de algunos de los hallazgos que presentaremos en este trabajo, queremos destacar que uno de los aspectos recurrentes que

hemos encontrado a lo largo del análisis de las entrevistas realizadas para el desarrollo de esta investigación, hechas a jóvenes usuarios de locutorios y *cybercafés* sobre su relación con las TIC, es la *disclosure*. Es decir, la revelación o exposición de intimidades. A él dedicaremos la tercera y última parte del trabajo. Lo que nos fascina y nos hace entender la *disclosure* como una nueva “emoción” es su capacidad para poder narrar lo implícito, lo que normalmente no se dice, lo que tenemos guardado en nuestro interior pero que, gracias al uso de las TIC, podemos “sacar” y expresar delante de una pantalla plana. Este aspecto tiene mucho que ver con la sexualidad, cómo veremos más adelante. En este sentido, sostenemos que el éxito que tiene entre los jóvenes el uso de las TIC en diferentes esferas de sus vidas, sobre todo en la sexual, debe entenderse usando el concepto de *disclosure*.

Estamos proponiendo al lector o lectora, que piense en una nueva manera de acercarse al aspecto educativo del sexo teniendo en cuenta el papel que juegan las nuevas tecnologías. Invitamos a que examinen en otros términos las relaciones afectivas, el aspecto íntimo de las nuevas tecnologías. Es decir, queremos reflexionar sobre el sexo y las emociones cuando estamos delante de una pantalla plana.

### **3.1 El tratamiento de la sexualidad en los videojuegos: la construcción de lo sexual en la pantalla**

Hoy he soñado que hacía el amor con una Geisha Radioactiva. En el momento del clímax se produjo un intercambio de información hexadecimal, toda aquella numerología críptica paseando delante de nuestros ojos interiores en forma de Data-Placer.

(Post: Sexo Hexadecimal, en [www.viralgames.org](http://www.viralgames.org))

La historia de los videojuegos es breve pero intensa. En ella queda condensada gran parte de los mecanismos de construcción identitaria contemporáneos. Desde el borde de la cultura de masas podemos observar sus puntos característicos más importantes, en la medida en que tomamos distancia respecto de las cuestiones más esenciales, generadoras de demasiado ruido, para concentrar la atención en cuestiones menos tangibles, pero que nos afectan de forma profunda. Por eso hemos analizado cómo se ha construido a lo largo de la historia de los videojuegos lo sexual en la pantalla. De esta forma queremos mostrar cómo se han ido definiendo diferentes formas de sexualidad y de expresión de lo sexual en los videojuegos.

La intra-historia de los videojuegos identifica y sitúa el primero con temática explícitamente sexual en el recordado *Custer's Revenge* para la consola *Atari 2600* en el año 1982. Creado por la Compañía *Mystique*, generó mucho revuelo debido a que consistía en la venganza del Coronel Amstrong Custer contra los Indios aborígenes de Estados Unidos. El contenido, en términos generales, no suponía ninguna novedad. Sin embargo, lo insólito fue la exhibición en que se concretaba la venganza: la violación de una aborigen atada a un palo. El juego provocó la protesta de las asociaciones pro derechos civiles, de mujeres, etc. Hay que decir que el juego en sí era muy malo, incluso para los estándares de aquella época. Tanto es así que está considerado por muchas listas como uno de los 10 peores juegos de la historia. La misma Compañía *Mystique* siguió desarrollando títulos de temática sexual de pésima factura durante algunos años con títulos como *Beat 'Em & Eat 'Em*, donde el juego consistía en un par de mujeres desnudas con la boca abierta que debían atrapar el esperma que un semental iba lanzando desde lo alto de un edificio. *Mystique* acabó desapareciendo y vendió la licencia a la Compañía *Playaround*, que intentó introducir la

temática para el público femenino con muy poco éxito. Pusieron en circulación *Retreat*, la versión para mujeres del *Custer's Revenge*, donde era la aborigen la que violaba al Coronel atado a un palo.

Cuando apareció el ordenador doméstico *Commodore 64* en el año 1982, se crearon unos cuantos juegos de contenido sexual como el *Stroker*, un simulador de onanismo, que consistía, básicamente, en manipular el joystick para simular los movimientos sincopados de una relación sexual. También triunfaron en este soporte los juegos, la mayoría de ellos de producción alemana, como el *Strip Poker* y las aventuras gráficas como *Madame Fifi's* o *Whore House*. Sin embargo, no fue hasta 1987 cuando los juegos para PC empezaron a imponerse gracias al desarrollo de la potencia gráfica de los equipos.

Precisamente, fue en el año 1987 cuando empezó a comercializarse el primer juego con contenido adulto de cierto criterio, aunque dirigido a un público más amplio. Producido por la Compañía *Sierra* y titulado *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*, era una aventura gráfica clásica, ya no orientada a jugadores onanistas, sino a un público que buscaba contenidos para adultos y humor satírico sin el requisito de que se mostraran imágenes pornográficas. El juego relataba la historia de Larry, virgen a los 38 años, y que intentaba dejar de serlo. Fue uno de los juegos más populares de la década, teniendo desde entonces 8 secuelas y sobreviviendo a las nuevas tecnologías, pues todavía se publican títulos para las consolas de última generación.

En el año 1996 apareció el primer ícono sexual femenino generado íntegramente en el mundo de los videojuegos: *Lara Croft*, protagonista del videojuego *Tomb Raider* y mascota de la Compañía *Eidos*. La estrategia que originó su creación fue sencilla: en vez de un héroe

masculino que luchaba contra diferentes enemigos humanos y fantásticos se prefirió generar una heroína siliconada que aportaba los atributos propios de las modelos de revista.

El éxito que supuso la incorporación de Lara Croft como prototipo heroico al negocio de los videojuegos, estimuló que otras compañías se decidiesen a crear sus propios personajes femeninos en juegos como *Dead or Alive*, *Bloodrayne*, *Rumble Roses*, *Heavy Metal FAKK* y *Death by Degrees*. Desde entonces, la influencia de los videojuegos en el mundo del entretenimiento para adultos ha sido tan importante que hasta *Playboy* editó un número de su revista dedicado a las heroínas de los videojuegos más famosos.

Una de las inflexiones relevantes en el diseño de videojuegos es la que se evidencia en el paso de la presencia de cuerpos femeninos en 3D a la incorporación de escenas de sexo real gracias a las posibilidades técnicas de las nuevas consolas<sup>2</sup>.

En los últimos años han proliferado las aplicaciones 3D que permiten crear mujeres y hacer prácticamente de todo con ellas. Además de las

---

<sup>2</sup> Éste hecho provocó las protestas de organizaciones en defensa de los menores, al proclamar que los videojugadores son en su mayoría niños y jóvenes. Sus reclamaciones favorecieron la introducción de una clasificación similar a la que se utiliza en las salas de cine para catalogar la idoneidad de los contenidos según las edades. El sistema establecido recibe el nombre de *PEGI* (*Pan European Game Information*) y organiza su clasificación también por edades, aunque el principal receptor de esta información no es el usuario, sino los padres. Entre las etiquetas clasificadorias que utiliza hay una específica para advertir a los compradores que el juego contiene escenas de contenido sexual.

controversias éticas, políticas, morales y educativas que puedan producirse, está planteada una discusión dentro del mundo del videojuego acerca de si se pueden considerar estas aplicaciones dentro de la categoría de videojuegos, en la medida en que, ni explícita ni implícitamente, cumplen ningún patrón de juego. No obstante, los consideremos o no videojuegos, lo cierto es que circulan por internet y cuentan con gran cantidad de adeptos, destacando entre los títulos más conocidos *3D SexVilla*, *ActiveDolls* y *Virtual Hottie 2*.

No podemos acabar esta breve revisión de la historia de los contenidos sexuales en los videojuegos sin mencionar el último juego que ha levantado las iras de los medios y de los defensores de la moral: la saga de videojuegos *Grand Theft Auto*. Una de sus últimas entregas, el videojuego *San Andreas*, no sólo contribuyó a intensificar los problemas que ya acumulaba la saga debido a su contenido rico en violencia, sino que los acrecentó debido a que incorporaba un “parche” (una funcionalidad integrada en el programa informático) que permitía activar un juego nuevo dentro del mismo videojuego titulado *Hot Coffee*, con un carácter totalmente pornográfico, donde el objetivo es tener sexo con personajes femeninos del juego.

La constatación más evidente que se desprende del breve repaso que hemos realizado de los videojuegos de contenido sexual más destacados es que, desde sus orígenes, han sido un campo de creación y divertimento básicamente masculino. En efecto, las temáticas están más cercanas a las motivaciones y gustos de lo masculino que de lo femenino pero, asimismo, es fácil advertir que la construcción de lo sexual en la pantalla ha sido primordialmente masculina. No resulta difícil colegir de todo ello que los videojuegos han generado una serie de modelos masculinos (héroes, deportistas, luchadores, corredores, etc.) protagonistas de la acción y también una serie de modelos

femeninos pero construidos en función de o supeditados a los modelos masculinos: acompañantes, princesas a las que hay que rescatar, etc.

Con la expansión definitiva como negocio multimillonario a finales de los 90, gracias a la difusión masiva de consolas domésticas, los videojuegos han ido cambiando su mirada y, con ella, también han ido modificando la construcción de lo sexual en la pantalla. Muestra de ello es la introducción de personajes femeninos como protagonistas de la acción tal y como ocurre, por ejemplo, con el personaje de *Lara Croft*, en el ya comentado videojuego *Tomb Raider*. No obstante, como ocurre con éste videojuego y otros muchos, aunque el personaje protagonista sea femenino, las acciones, los comportamientos y los valores que transmiten continúan siendo una reproducción de un imaginario masculino muy relacionado con la lucha, la violencia y la victoria. Sin embargo, se produce un desplazamiento de la mirada en el juego: la introducción de la figura femenina domina el centro de atención, pero ya no sólo como elemento sexual que acompaña al personaje principal sino como una conjugación de los dos. Este tipo de estrategias son muy habituales en publicidad y buscan mantener el atractivo para el público masculino y, a la vez, interesar al femenino, pero manteniendo las temáticas del juego.

La introducción de personajes femeninos siguiendo éste modelo ha sido criticada por incidir en la reproducción de estereotipos femeninos para atraer la mirada masculina, no para interesar a las mujeres. Los roles siguen siendo aproximadamente los mismos: lo masculino es lo dominante y lo femenino lo complementario de ese rol dominante.

Desde diferentes asociaciones e instituciones educativas se ha venido reclamando a los productores de videojuegos que generen contenidos que puedan interesar a las mujeres debido a la cada vez más

importante influencia de los videojuegos en la educación y adquisición de competencias en los entornos tecnológicos de los jóvenes. De hecho, los videojuegos suelen ser el primer contacto de los jóvenes con el mundo de la TIC.

La construcción de la mujer en los videojuegos desde la mirada masculina, parece estar cambiando en las producciones de última generación. En efecto, a medida que la industria del videojuego ha ido creciendo, se ha marcado como objetivo ganar mercado. Ésta es una de las razones que, probablemente, han determinado que se plantee la necesidad de generar contenidos que puedan conectar y/o "enganchar" al público femenino. Hasta ahora ha quedado claro que eso no se conseguía introduciendo modelos femeninos construidos a partir de la mirada masculina sino que, en el mejor de los casos, sólo daba más publicidad al producto. La solución que parecen haber encontrado los productores es generar videojuegos andróginos.

Lo que acabamos de exponer puede inducir a pensar y a concluir con excesiva precipitación que los juegos más vendidos son los que reproducen el estereotipo de imagen femenina que hemos señalado. Sin embargo, esto no sería riguroso con la situación actual. En efecto, las consolas de nueva generación como la *Wii* o la portátil *DS* de *Nintendo*, así como la *Play Station 3* de *Sony* apuestan cada vez más por nuevos formatos de juegos que renuncian de una forma clara al patrón que hemos descrito. Tomando a modo de ejemplo la comercialización de videojuegos en España, encontramos que el juego más vendido en 2007 fue el *Mas Brain Training*, un programa compuesto de múltiples minijuegos de habilidad, memoria y lógica que tiene como objetivo mantener la mente joven. En la segunda posición encontramos otra versión del mismo juego, *Brain Training del Dr. Kawashima*. En tercer lugar aparece el *Pro Evolution Soccer 2008*, un simulador deportivo de

fútbol. En cuarta posición, el *Wii Sport*, que reúne una serie de juegos (tenis, golf, y bolos, entre otros) y que funciona mediante unos sensores de movimiento en los mandos de la consola. En este juego no existe ninguna diferencia entre los personajes masculinos y femeninos en lo que a habilidades o roles se entiende. Además, la sencillez gráfica hace que los personajes, tanto masculinos como femeninos, sean pequeños monigotes redondeados. En quinto y último lugar se encuentra el *Pokemon Diamante*, nuevo título de la popular saga de adiestradores de seres imaginarios.

Ninguno de los cinco videojuegos más vendidos reproduce los estereotipos de género: ni los personajes masculinos son héroes fuertes en busca de algún tesoro, ni los personajes femeninos están siliconados ni imitan roles masculinos. Lo que encontramos son juegos andróginos que mezclan diferentes habilidades, perspectivas y enfoques para entretener al jugador. Los hay más definidos y clásicos como el *Pro Evolution Soccer* (donde se simula una competición deportiva) o los que desafían la habilidad mediante pequeños juegos de lógica mental. Se trata de formatos que diluyen lo sexual en la pantalla, dirigidos a un jugador andrógino que ya no está representado mediante el prototipo de héroe clásico, sino con un buscador de entretenimiento multimedia, y éste puede ser tanto masculino como femenino. Esto se ha resuelto diluyendo lo sexual en la pantalla, generando juegos donde los personajes son animales (*Animal Crossing*) o especies imaginarias (*Spore*). También se ha generado toda una serie de juegos llamados de simulación social (*Sims*), que mantienen las construcciones sexuales en la pantalla, pero donde el jugador tiene un total control sobre los comportamientos sociales con los que quiere dotar a los personajes, tanto masculinos como femeninos. A estos videojuegos hay que sumarle una serie de juegos minoritarios donde se invita al jugador a

generar melodías musicales, cuadros pictóricos e infinidad de otras formas de entretenimiento.

Esta reflexión no quiere obviar que existen juegos con temática violenta o que reproducen los estereotipos de género más anquilosados, pero sí advertir que están representados en menor medida en los videojuegos si los comparamos con los que aparecen en la televisión o el cine. Además, no permiten un espacio para la creación, como lo posibilitan muchos videojuegos actuales.

La construcción sexual que hacen los videojuegos reproduce, en gran medida, la sociedad que los genera; una sociedad donde existe una relación de género que es visible en todas las esferas. Sin embargo, también es cierto que se está generando toda una nueva forma de videojugar que diluye esas fronteras entre lo masculino y lo femenino. Se trata de esa mirada andrógina, a la que ya hemos aludido, la que diluye lo sexual en la pantalla para generar otro tipo de mirada más acorde a nuestros tiempos.

Como dice Castoriadis (1989), una sociedad puede ser heterónoma y seguir viviendo a partir de unas reglas que le son ajenas, dadas, o ser una sociedad autónoma y dotarse de nuevas normas debido a que es de ella misma de donde emergen esas reglas. Los videojuegos, cada vez más, están adquiriendo una mayor fuerza autónoma, desvinculándose progresivamente de los roles que tiene que reproducir y generando nuevas formas de representarse. Quizás son el resto de medios audiovisuales los que siguen viviendo en sus miradas heterónomas mientras los videojuegos siguen soñando con Geishas Radiactivas.

### **3.2 La sexualidad en la tecnociencia**

Tratar la sexualidad en un contexto tan innovador como el de la tecnociencia, implica pensar en nuevos paradigmas para acercarnos a ella y poder analizarla. Principalmente, resulta esencial entender la sexualidad como algo estrechamente ligado a las emociones y a lo íntimo pero, simultáneamente, las emociones y lo íntimo deben ser reconceptualizados y prescindir de un tratamiento tradicional y/o clásico. Ello es debido a que, el contexto de la tecnociencia, ha originado nuevos significados y en él puede constatarse la aparición de nuevas emociones y/o maneras de nombrarlas que antes no existían. Dicho sintéticamente, descubrimos que necesitamos de nuevos términos para definir emociones y/o para caracterizar nuevas maneras de experimentarlas, cuando tratamos de analizarlas en el acercamiento que realizan las personas a las nuevas tecnologías. En congruencia con ello, sostenemos que el estudio de las emociones, para que sea inteligible, sólo es posible enfocarlo a través del estudio del lenguaje (Belli, Íñiguez, 2008) y mediante constructos que nos permitan indagar sobre las nuevas maneras en que se manejan las emociones como, asimismo, acceder a la emergencia de emociones nuevas. En este sentido, términos como *techno-disembodiment* o *human-affective machine* forman parte de estos nuevos constructos que nos ayudan a entender la sexualidad en su aspecto tecno-científico.

Tratar de entender cómo las emociones van cambiando en el lenguaje natural y espontáneo de la vida cotidiana es el medio que nos permite acercarnos al estudio de la sexualidad en la tecnociencia. En efecto, al analizar el lenguaje y el discurso podemos conocer cómo nuevos términos entran en la arena discursiva y, a la vez, cómo en nuevos

ámbitos se van produciendo emociones originales. En los relatos tecnológicos las emociones y la sexualidad constituyen una *performance* (Butler, 1993) más del habla cotidiana. Lejos de ser emociones frías o congeladas (Illouz, 2007), aunque se expresen delante de la pantalla plana de un ordenador, estas emociones son cálidas, entusiastas y acogedoras. En efecto, la gente ríe, llora, o se enfada a través del uso de un teclado, y las historias de amor vía internet están a la orden del día.

Sólo en los últimos años, se ha empezado a comprender que las emociones y las nuevas tecnologías pueden tener una relación muy estrecha: una madre inmigrante que, llorando, habla por teléfono con sus hijos y su familia que están al otro lado del océano; una joven inmigrante que “sale de fiesta” con sus amigos que están en su país de origen conectados a la Red; o una conversación a través del *chat* entre jóvenes enamorados que se encuentran a mil kilómetros de distancia entre sí... constituyen algunos ejemplos del estrecho vínculo entre emociones y nuevas tecnologías.

Pese a ser un ámbito de estudio relativamente reciente, la relación entre emociones y nuevas tecnologías cuenta con un bagaje bastante sólido de trabajos. Por su utilidad y porque puede servir de marco de referencia, nos ha parecido pertinente ofrecer una breve muestra de la literatura relativa a la sexualidad en la tecnociencia.

Este campo lo introdujo Mike Michael (2000, 2006) al reconocer las emociones como materia afectiva en el uso de las TIC. En la tecnociencia el tema de la sexualidad está relacionado también con el concepto de *embodiment*; es decir, la forma en que nuestro cuerpo contribuye a dar forma a nuestras cogniciones. Los principales autores

que tratan esta cuestión son Niedenthal, Barsalou, Ric y Krauth-Gruber (2005) y Harré en su texto “*The necessity of personhood as embodied being*” (1995). El concepto de *embodiment* también adquiere en este campo de investigación una acepción más extrema: el *techno-disembodiment*. Esta visión está inspirada en la figura del *cyborg* que ofrecen Haraway (1989, 1995) y Hollinger (2005). El concepto de *techno-disembodiment* según la definición de Paul James y Freya Carkeek, es “una creciente abstracción de la forma en que vivimos nuestros cuerpos y una generalización de la mediación tecnológica de las relaciones sociales” (James y Carkeek, 1997:107) que pueden ilustrarse mediante el desarrollo emergente de nuevas prácticas: relaciones sexuales sin la presencia de otra persona o la representación tecnológica de un órgano sexual, la amplia gama de prácticas de *telephone-sex* y *chat-sex*, hasta la cirugía estética. James y Carkeek (1997) sostienen que la fuerza de este concepto está relacionada con un aspecto emocional residual dependiente de la carga erótica-romántica como es, por ejemplo, la *techno-sexuality*.

Steve Brown y Paul Stenner (2001) hablan de intimidades colectivas en la tecnociencia y en la sociedad del consumo. Retoman los escritos de Spinoza y también de autores más recientes como Schaub, utilizando el concepto de materia afectiva que deviene ser humano-máquina. El tema de la *affective machine* se puede comprender en el contexto particular que ofrece Nikolas Rose (1983) con el concepto de materia afectiva y la figura de la máquina que construye el individuo; es decir, la máquina afectiva. Healey y Gould (2001) sostienen que las tecnologías relacionan a los seres humanos y que pueden medir, cuantificar e identificar los estados emocionales y comunicar con ellos, en términos emocionales, en tiempo real entre persona y ordenador. A efectos prácticos, la *affective machine* consiste en la construcción de sistemas tecnológicos que pueden relacionarse con los seres humanos y

transmitir cambios biopsicológicos como, por ejemplo, el uso de zapatos, pulseras o camisetas que perciben y transmiten al individuo estos cambios, de manera que su estado emocional se modifique en los distintos contextos sociales. Estos son los *gadgets* de una nueva fase en la interacción hombre-máquina. Es decir, la *human-affective machine* (Spackman, 2004).

Hemos comentado brevemente en este apartado que la sexualidad y las emociones son también prácticas textuales. El discurso de la sexualidad en la tecnociencia se llena de metáforas y nuevas concepciones para articular y comprender las emociones. Conceptos como *techno-disembodiment* o *human-affective machine* forman parte del aspecto tecno-científico de la sexualidad, son ejemplos de nuevas emociones que aparecen en la arena discursiva que requieren de nuevos conceptos para ser habladas y que, al mismo tiempo, contribuyen a crear estos nuevos estados mediante la promoción o invención de artefactos acordes con estas nuevas maneras de sentir y pensar el cuerpo.

### **3.3 Intimar delante de una pantalla: *disclosure*.**

Cuando nos encontramos delante de una pantalla se desencadenan una serie de mecanismos que hacenemerger nuestros aspectos más íntimos, a los que la narrativa científica ha etiquetado con el término de *disclosure* (Aviram, Amichai-Hamburger, 2005; Qian, Scott, 2007).

La *disclosure* es uno de los aspectos más llamativos que hemos encontrado a lo largo del análisis de las entrevistas que hemos realizado en nuestras investigaciones. Éste proceso nos ayuda a explicar por qué

nos fascina hablar con conocidos y desconocidos: a través de la mediación de una pantalla podemos decir cosas que nunca diríamos cara a cara, especialmente cuando se trata de asuntos referidos a la esfera íntima y privada como son las emociones y la sexualidad. La *disclosure* nos permite entender el éxito que tiene el uso de muchas tecnologías en diferentes contextos de la vida. De hecho, fenómenos como el *Facebook* garantizan justamente eso, contactar con alguien que ya conocemos, pero entrar en una dimensión más íntima, donde es posible expresar nuestras emociones menos públicas o llevar nuestras relaciones a otro nivel; y todo a través del lenguaje. Constataciones como éstas, incitan la necesidad de pensar en otros términos las relaciones afectivas y, más específicamente, el aspecto íntimo en las nuevas tecnologías y en las emociones cuando estamos delante de una pantalla plana de ordenador.

En diferentes entrevistas que hemos realizado, muchos de los informantes afirman que son capaces de decir cosas a sus conocidos delante de una pantalla que, difícilmente, les dirían cara a cara. Si pensamos todo esto en términos afectivos-emocionales, podemos entender la importancia fundamental que tienen estos aspectos en las relaciones afectivas.

### Extracto 1

268. E: es verdad, y piensas que se puede transmitir también sentimientos,

269. emociones a través el Messenger?

270. C: si si si, porqué hay gente que ha conocido otra gente por Internet

271. y se han llegado a casar. Yo conozco unos casos que hay gente que están

272. saliendo juntos, y se han conocido por Internet, en diferentes Países,

273. y están viviendo juntos aquí en España, no...es bastante habitual

### 3. Sexualidad en las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación

---

274. E: ah. O sea que no simplemente se intercambia información que también
275. C: que también se fomenta relaciones sociales y afectivas. Porque lo
276. que antes era una agencia matrimonial que ayudaba a encontrar pareja
277. a hombres y mujeres, ahora ya los chats, han hecho que estas
278. empresas fracasen
279. E: es verdad
280. C: Ya porqué en una, cuando tú miras Internet, vas a mayor velocidad
281. que si estas con esta persona en el día a día, todo es como más
282. rápido. Aunque luego puede, puede ser que la cosa cuaje o no cuaje o
283. que la cosa vaya bien
284. E: también como el *Meetic*..
285. C: el *Meetic* es una, es un tema que yo desconozco, pero conozco
286. gente en el trabajo, en este caso dos chicas, que son personas de mí
287. edad, tengo 32 años actualmente, y que... ellas son chicas normales,
288. que pero por falta de tiempo o porqué no han encontrado la persona
289. adecuada, para salir, han salido normalmente o se ha relacionado con
290. otra persona, pues tienen un anuncio allí puesto
291. E: si si
292. C: y reciben información a diario, porqué yo lo he visto, y contacta
293. con gente y se quedan con alguna persona

Este extracto nos ayuda a comprender de qué manera y cuál es el éxito que estas nuevas formas de relacionarse han tenido en la actual sociedad. Las viejas formas de conocer gente (líneas 276-278), se han substituido por otras nuevas gracias a las nuevas tecnologías (línea 272). Conocer gente en Internet remite a lo que definimos como *disclosure*. Es decir, existe la posibilidad de transmitir sentimientos y emociones a través de la pantalla, igual que en la vida real y, en algunos casos, mejor. Un ejemplo de ello son las personas que han

encontrado pareja en los *chats* y que viven juntos, lo que el mismo entrevistado define diciendo: "se fomentan relaciones sociales y afectivas" (línea 275).

También la *disclosure* remite a la velocidad de las relaciones en la Red. Estamos continuamente en contacto con gente de una manera instantánea, lo que permite establecer relaciones de manera rápida, efectiva y sencilla. En la línea 280 se alude a una "mayor" velocidad. Y, cabe preguntar, ¿mayor respecto a qué? Siendo la respuesta: respecto a la vida cotidiana, a la del día a día, a la de concertar citas, a la de la reserva de mesa en el restaurante y de entradas para ir al cine, para quedar en un bar de copas... pero también, mayor velocidad respecto a las gestiones realizadas por una agencia matrimonial (línea 276). Ahora, gracias a Internet, a los *chats* y al *Meetic* (líneas 285-293) todo es más rápido, efectivo y fácil, incluyendo las relaciones sociales. Este cambio de categoría, esta evolución de la velocidad, es una *performance* que se construye y se destruye en lo social (Belli e Íñiguez, 2008).

Conocer gente a través de los *chats* y el *Meetic* es una acción que ejemplifica este cambio de velocidad. Como hemos dicho en el epígrafe introductorio a éste texto, la leyenda dice que cada nueva tecnología primero es usada para algo relacionado con el sexo.

## Extracto 2

350. C: pero es un ciclo rotundo, voy a contar un caso personal, de un amigo mío,

351. de de del grupo de amigos, de mi entorno, pues que estaba preocupado porqué

352. no encontraba una chica para salir con él. Y había tenido algunos desengaños,

353. y resulta que decidió, un día me vino y me dijo que había decidido pues, había

### 3. Sexualidad en las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación

---

354. oído hablar del Meetic, le habían hablado bien del Meetic, y decidió pues

355. colgar su anuncio, su foto, me llamo tal, y trabajo de, trabajo en la empresa.

356. Me gusta estos deporte, me gusta, mis gustos son estos, mis canciones son estas...

357. Total, que conoce una chica y llevan viviendo juntos más de dos años

358. E: ¿si?

359. C: y los 2 súper enamorados. Y los dos se conocieron en el Meetic. Que hay casos

340. de, de éxito y caso que a lo mejor dos personas se conocen y al final, pues ven

341. que no son compatibles, pero incluso, tengo entendido, que cuando tu te vas a

342. conectar al Meetic o quieres introducir anuncio, te hacen como un test de

343. compatibilidades. Y te preguntan que te gusta a ti de la otra persona, que

344. es lo que buscas, y cuando tu recibes, pues gente que, ficha de gente, que

345. están en este perfil, pues por porcentaje ves el nivel de compatibilidad,

346. para quedar, para que la cosa sea a lo mejor, para que esta cosa tenga

347. mayor éxito a la hora de encontrarse, y funciona lo que han dicho.

348. E: si si si, es verdad. Estas tecnologías hacen si que uno puede conocer

349. más gente

El caso personal que nos cuenta el entrevistado nos ayuda a comprender cómo las nuevas tecnologías ayudan a desarrollar algunas habilidades sociales que, en muchas ocasiones, no podían ser expresadas mediante formas más tradicionales. Sólo a través del uso de estas nuevas tecnologías, en este caso del *Meetic*, se han podido exteriorizar. Lo que permite ésta forma de expresión y conexión íntima y personal es, justamente, la *disclosure*. La mediación de la pantalla facilita el poder exteriorizar los gustos musicales, los deportes preferidos, etc. Pero, asimismo, permite mostrar sentimientos usualmente disimulados en el cara a cara. A través del recurso a

diferentes herramientas, las nuevas tecnologías ayudan a los individuos en su esfera íntima y social, proporcionándoles asistencia para poder intimar con el otro, para encontrar, como en la situación descrita en el extracto, pareja, o una persona con intereses similares. La *disclosure* permite actuar en múltiples situaciones y contextos y es utilizada en muchos casos asumiendo diferentes formas: como un test de compatibilidad, un anuncio, un perfil, etc.

### Extracto 3

360. C: claro, hay por una parte una ventaja que tu pues, relacionándote con
361. esta persona, más de prisa, a más velocidad, pero es un medio más frío,
362. y no tienes la certeza de que eso, en el día en que decidas, veo la persona
363. y seguro voy a tener éxito, porqué después veo la persona, saludarla e
364. irte como has venido, porqué te pensaba de que era en una manera, y te
365. lleva sorpresa, es bastante habitual también
366. E: es verdad, es verdad, si si. Pareces que estas más cerca y después
367. C: cortas
368. E: evidencias más la distancia, ves más... si si si. Entonces cuales piensas
369. que son las ventajas o las desventajas que aportan estas tecnologías, los
370. beneficios o los problemas. ¿Los beneficios cuales son?
371. C: las ventajas son que puedes conocer más tipos de gente, y gente muy
372. diversa, de diferentes nacionalidades, y de diferentes ámbitos de la
373. sociedad, y la desventaja es que no puedes ver la persona. Una persona
374. detrás de un teclado te puede engañar y pueda inventarse un tipo de vida
375. que a ti te pueda encajar y de la que te puedes enamorar, pero luego en
376. la vida real ves que no existe, que todo es ficticio. Una parte que

### 3. Sexualidad en las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación

---

377. favorece que la gente, que pasa, que mucha gente no tiene tiempo por el

378. trabajo porqué está metido en su vida, y no tiene tiempo para salir a

379. relacionarse con gente, que hace se vela por una parte del ordenador, y

380. intenta conocer gente, que esto es un peligro. Porqué puede encontrar

381. gente que no esté equilibrada, y puedes tener sorpresas

382. E: si si

Como vimos en el primer extracto, la velocidad es un elemento fundamental de la sexualidad en la red, sobre todo a la hora de expresar lo íntimo y lo privado con mucha gente, a diferencia de lo que se hacía en tiempos pasados. En la sociedad contemporánea, donde por falta de tiempo, los encuentros cara a cara se han visto reducidos, suelen buscarse maneras alternativas y, muchas veces más sencillas, para conocer gente y/o para intimar con los demás. Las nuevas tecnologías nos ayudan en esta dirección. Basta pensar en la tecnología *wireless*, siempre presente en cualquier parte del mundo. Los temas urgentes, los e-mails que hay que contestar rápidamente, hacen que no dispongamos de tiempo suficiente para las diferentes actividades que conforman nuestra vida diaria. “El tiempo se nos hace breve”, dijo San Pablo de Tarso, sin embargo, actualmente, las nuevas tecnologías nos permiten extenderlo gracias a la velocidad, a una mayor agilidad que es una *performance* constante, que evoluciona y revoluciona las relaciones sociales de cada individuo. Internet hace más efectivas las tareas que antes se hacían sin ella, y relacionarse con los demás es una de ellas.

Cómo bien explica Bauman (2006), el tiempo ha cambiado. Ahora el largo plazo son 24 horas, así nos lo plantea la publicidad. Es la nueva unidad de medida del tiempo, como hemos sugerido al examinar las relaciones en *Meetic*. Bauman también ilustra este estrechamiento del tiempo a través de la búsqueda de información con el motor *Google*: se

introduce el término a rastrear y en 0,17 segundo se han encontrado 27.000.000 de referencias para "Radiohead" o 0,40 segundos para encontrar 3.199.000 referencias para "Bauman". Ésta es la velocidad a la que nos referíamos, la emoción de la velocidad, la que nos permite comunicar nuestras emociones sin tener miedo a los efectos que podemos causar. De esta manera se modula el deseo de querer "conectar" con gente e intimar con ellos. La esfera afectiva y la sexual están afectadas en este sentido.

## **Discusión**

En este texto hemos abordado nuevos conceptos y ámbitos innovadores que nos ayudan a comprender la sexualidad en las nuevas tecnologías. Sobre todo, hemos intentado proponer para el lector o lectora, unas herramientas conceptuales para su trabajo como profesional. Acercarse a la sexualidad en relación con las nuevas tecnologías no es sencillo, máxime si lo que se pretende es obtener una perspectiva educativa.

Pensamos que no pueden obviarse y, por ello los enfatizamos, tres aspectos que hemos tratado:

- a) La sexualidad está presente en los medios de comunicación dominantes de cada época y, por lo tanto, lo está también en los videojuegos de forma, incluso, muy explícita. Ello no significa que se tengan que evitar o censurar. Simplemente, debemos tener en cuenta que está ahí y que cualquier intervención educativa no puede olvidar que los jóvenes siempre tendrán otras fuentes de información. Debemos saber, por tanto, cuáles son, no para prohibirlas, sino para

conocerlas y darnos la posibilidad de difundir discursos alternativos o complementarios si lo creemos conveniente.

b) Las nuevas tecnologías comportan nuevas experiencias que no son meramente intelectuales o cognitivas; sino que implican también nuevas sensaciones que conllevan nuevos sentimientos. Encontramos, pues, nuevas emociones sobre las que hay que pensar: pensar cómo se forman, de dónde vienen, cómo se sienten y cómo podemos comunicarlas. Son emociones, como las que aquí hemos examinado, que están íntimamente ligadas a las máquinas con las que y a través de las cuales nos relacionamos.

c) El filtro que supone la pantalla sobre nuestro cuerpo, el hecho que nos permita controlar hasta niveles insospechados la información de que queremos transmitir (es decir, el control casi total sobre la impresión que damos a los otros), podría hacernos creer que nos dirigimos a un mundo centrado en el engaño y el ocultamiento. Paradójicamente, esto no es así, sino que ocurre lo contrario. La tranquilidad que nos da esta posibilidad de control actúa de forma inversa a la prevista, nos permite *performar/actuar* nuestra honestidad y sinceridad. Permite que entre en escena la *disclosure*, es decir, el revelarnos, el abrirnos al otro con tranquilidad, sin correr el riesgo de que un tartamudeo, un pequeño defecto del que nos avergonzamos o un rubor inoportuno vengan a romper nuestra relación incipiente.

Para acabar, una pequeña reflexión. Si las tecnologías nos están cambiando, es porque les hemos dado permiso para ocupar el lugar que ocupan hoy en día. Así, en lugar de pensar que son las tecnologías las que nos están cambiando, más bien deberíamos pensar que nosotros cambiamos primero y que fueron nuestras nuevas necesidades, las de

los individuos móviles y flexibles, las que nos hicieron construir estas máquinas de relación. En este sentido, las tecnologías nunca han cambiado la sociedad, sino que ésta ya había cambiado cuando llegaron. Las nuevas tecnologías nos permiten construir y descubrir aspectos novedosos de nosotr@s mism@s y, entre ellos, las nuevas sexualidades que nos imponen nuevos retos educativos.

## **4. Emotions in Technoscience: the performance of velocity**

In recent years, the topic of emotions has been influenced by postconstructionist research (Íñiguez, 2005), particularly by the use of performativity as a key concept. According to Judith Butler (1993) the construction of emotions is a process open to constant changes and redefinitions (Butler, 1997). In this vein, the ultimate effect of the "natural" evolution of emotion and language is the appearance of Technoscience. New ways of naming emotions have emerged from the viewpoint of Technoscience (Belli, S., Harré, R., Íñiguez, L., *in press*). Due to Information and Communication Technologies (ICT) there exist new emotional aspects in which philosophers, psychologists, and epistemologists have zeroed in their common interests, for instance, the affective machine (Rose, 1983, Brown 2005, Brown, Stenner, 2001, Michael, 2000, 2006), the notions of cyborg and techno-disembodiment (Haraway, 1989, 1995, James, Carkeek, 1997, Gibbs, 2006, Hollinger, 2000), or the notion of "disclosure", fuzzy phenomenon meaning the expression of emotions through a screen.

In our research on the use of Information and Communication Technologies (ICT) by Cyber-Cafés and Call Shops users<sup>3</sup>, we came to understand how these technologies are significant in those users' daily

---

<sup>3</sup> "Impacto psicosocial y cultural de las innovaciones tecnocientíficas: transformaciones y cambios promovidos por las Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC)" INTIC. Ministerio de Educación y Ciencia. Secretaría de Estado de Universidades e Investigación. Secretaría General de Política Científica y Tecnológica. Dirección General de Investigación. SEJ2006-15655-C02-0

life. The emphasis has been on analyzing emotions related to the use of these technologies in these specific settings. Using the concept of performance (Butler, 1990), we explore how discourse constructs a need for particular emotions, which did not exist before their performance. These events or “acts” are seen as natural through their repetition over time. They are a set of multiple everyday social interactions. To understand this performance in discourse, it is necessary to use a “tool”. In our case the tool is called Membership Categorization Analysis (MCA), as it is used by the School of Manchester (Leudar, 1995, 1998). The particularity of this approach is that it recognizes emotions as a performance continuously changing in language, that is, they are iterative and progressive. This particular symbiosis between emotions and ICT opens up a new area of study in which emotion is understood as a symbolic process depicted by discourse at its best. For this reason it is fundamental to see emotion as a process linked to the way people face and use ICT. Analysis has revealed velocity as a salient membership category. It is constructed by users through discourse as a performative and primarily emotional process. Thus, discursively produced ‘velocity’ seems to follow the “natural” evolution of Technoscience in Social Sciences, such as it is understood through the concept of cyborg (Haraway, 1990) and the concept of mutant (Baricco, 2007).

Haraway’s concept of cyborg helps us understand why the relationship between the individual and the machine is like an extension of the person herself, created by discursive performance. This relationship constructed through discourse helps us to introduce what we will talking about in this chapter, that is, an analysis of ICT users’ interviews in which a new emotional performance, i.e., velocity, emerges. As already asserted, we believe the use of ICT as an extension of one’s own body, as stated by the concept of cyborg, is constructed through language.

Hence, its use is always discursive. Regarding the relationship, or conflict, between individual and society, the discursively performative use of ICT constructs the former as well as the latter in a continual iteration of speech acts.

## **4.1 What is an emotional performance?**

When it comes to the issue of performance in postconstructionist studies surely the name of Judith Butler is the most important. Butler (1993, 1997) considers emotion as a process constantly evolving in actual discourses. She offers a depiction of emotions in a completely new perspective through the concept of performance. Although the term "emotion" is not explicit in her texts it spontaneously arises out of people's discourses and positions. Using the concept of performance, Butler (1990) explores how discourse constructs a need for particular emotions: "Such acts, gestures, enactments, generally constructed, are performative in the sense that the essence or identity that are intended to express, manufacturing constituted and sustained through corporeal signs and other discursive means" (Butler, 1990: 136). In this way, emotion is a performance produced by these constructions. It is comprised by acts which are internally discontinuous, i.e., emotions do not exist prior to their performance. There cannot exist a successful "copy" of an emotion of which one could expect to faithfully reproduce a previous event or a new emotion. These events or "fabrications" are seen as natural through their repetition over time. They eventually become standards and they come to be seen as normal taken as a set of multiple daily social interactions. Nevertheless, these performative acts are open to constant change and redefinitions.

Another very important characteristic of this concept is iteration (Butler, 1993). Butler uses Derrida's theory of iterative acts for deepening the understanding of performance: "The performativity cannot be understood outside of an iterative process, a controlled and limited repetition of norms. (...) This means that the iterative performance is not an act or event, singular, but a ritualized production (...)" (Butler, 1993: 95), in short, "a stylized repetition of acts" (Butler, 1990: 140).

Therefore, the concept of performativity in Butler is an attempt to find a way to rethink the relationship between social structures and individual agencies. In Butler's interpretation, performativity is understood as that which promotes and supports the implementation of certain processes through iterations constrained by certain rules. As argued earlier, such standards should be understood in a Wittgensteinian vein, as a spontaneous discursive raising of our feelings. We assume that words are made of purely spontaneous processes (Wittgenstein, 1958). Since rules are valid only for a particular context, and only for some people, they cannot be duplicated and applied in different situations. The politics of performativity requires the iterative power of discourse to produce the phenomenon of emotion, for emotion does not exist before we say something, before producing speech. How do 'fabrications' do emotions? Emotions are designed as socially constructed phenomena, and at the same time they construct a social identity which determines the audience that has to behave as a performer (Butler, 1990). As explained above, emotions do not pre-exist their performance, and they cannot be reused and categorized and listed afterwards (Gregson & Rose, 2000: 438).

## 4.2 Finding performance in discourse

A key task for researchers is to find theory in practice, that is to say, finding performance in discourse. Thanks to MCA, as taken by the Manchester School, we have fulfilled the objective of understanding the role of performance in the study of emotions in ICT settings.

MCA is a formal analysis of the procedures used by people to make sense of other people and their activities. Sacks (1992) developed the MCA view from the writings of Lacan and Chomsky and his colleague in those years was Emanuel Schegloff. Harold Garfinkel also contributed to shape the MCA approach from the ethnomethodological perspective. He established the main task of the method as the depiction of how people categorize themselves and their worlds. Membership categories are comprised of "categories related to predicates, which may include dispositions, acts, tasks, beliefs, and values" (Watson, 1978). Most of MCA categories are relatively crystalline (e.g. "mother", "son") and we can discuss how these categories are used in discourse. But one of the main problems is that these categories are treated as if they were fixed. This problem especially emerges in social and political identity of the body studies, for new categories appear and disappear throughout the analysis. This particular characterization goes through and implies discourse. That is, we are interested in how participants manage the relationship between categories (Leudar, 1998). Their management is categorized into "collections", "classes", and "relationships". But, in our research, what interests us most is what Leudar (1998) calls a "distributed discursive network", that is, how categories and relationships interactively emerge from discourse (Leudar, 1995, 1998; Nekvapil and Leudar, 1998).

Ivan Leudar's perspective primarily differs from Sacks' view because of his particular way of understanding "categories" of codes. According to Leudar, these "categories" of codes are constantly evolving inside discourse. They are never fixed. Instead they change continuously, and a member of a code can often change the category itself. It is an open and circular dialogic process. The perception of this categorial change is due to linguistic and lexical factors produced in social practices (Alvarado, Belli, Íñiguez, in press).

Another important aspect of Leudar's approach is that categories must be active, the key element from which his conception of MCA departs. Leudar depicts categories as a circle, a bounded system which, at the same time, constantly evolves, coming and going from open to closed and vice versa.

Thus, discourse can be considered as an activity, since it is considered in an active fashion, and the inherent action of situations themselves makes for what is known as "talking in activity."

### **4.3 Emotions in Technoscience**

We saw that emotions have a strong relationship with language (Belli, Íñiguez, 2008), especially with regards to the concept of performance (Butler, 1990). We will focus now on the "effects" of this approach in everyday language. Performance is better understood when we observe that some emotions appear and disappear in ordinary discourse. This is

so because emotions are embedded in narratives. They are speech-acts (Oatley and Jenkins, 1992:75).

Performance is subject to the power of the discourse of emotions. The discourse of emotions is full of smaller discourses on new concepts and metaphors that serve to articulate and understand the lexicon of emotional words. Concepts such as techno-disembodiment and human-affective machine are the techno-scientific side of emotions. They represent new performances, new emotions appearing in the discursive arena.

The emotions keep on changing in the natural and spontaneous language of everyday life. New words enter the discursive arena thanks to performance. Thus, new areas are produced in the technology sector (Belli, Harré, Íñiguez, *in press*). This is how emotions begin entering the technological discourse as another performance in everyday discourse. The concept of performance related to ICT, produces a new narrative in social sciences, such as techno-disembodiment and the affective machine. Only in recent years it has been understood that emotions and new technologies have a very close relationship. Especially in affective settings, we have had the opportunity to observe it several times; for instance, a mother speaking by phone with her children and family while she is crying; an immigrant that “goes out” to party with her friends in their country of origin through Internet; a chat conversation between young lovers who actually are separated by thousands of miles.

The examples we have shown in the preceding paragraph are used to support the thesis that emotions have to be interpreted in the social context in which they occur. Thus, it is no wonder that emotions appear

and disappear in the discursive arena. In a recent field of research concerned with emotions in Technoscience with a clear semiotic method. Mike Michael (1996, 2000, 2004, 2006) recognizes emotions as affective matter.

In Technoscience the topic of emotions is also related to the semantic conception of embodiment. It does not consider the cognitive treatment. It emphasizes on the communicative and linguistic side. The main authors addressing this issue are Haworth (1990), Niedenthal, Barsalou, Ric, and Krauth-Gruber (2005), Prinz (2005), Lyon (1999), Katz (1996), Haworth (1990), Malin and Peterson (2001), and Harré in his article "The necessity of personhood as embodied being" (1995). In a more extreme sense, embodiment is sometimes treated as technodisembodiment, as in studies done by James and Carkeek (1997).

These different discourses on affect and emotions in Technoscience can be seen in the context offered by Nikolas Rose (1983), with the concept of affective matter and the figure of the machine that constructs the individual, i.e., the affective machine. This vision is embodied by the figure of the cyborg (Haraway, 1990, 1995; Hollinger, 2000). Gergen (1990) also offers us a reinterpretation of the affective matter in the postmodern society.

Steve Brown and Paul Stenner (2001; Brown, 2005) speak of collective emotions in Technoscience and consumer society, by using the writings of Spinoza, as well as more recent authors such as Schaub (1933) who states that the affective matter becomes a human-machine being.

When we are before a screen, our most intimate thoughts and feelings emerge from a generated a series of mechanisms. The scientific narrative fiction has labeled this process with the term disclosure (Aviram, Amichai-Hamburger, 2005; Qian, Scott, 2007). Disclosure is one of the most striking aspects that we have found throughout the analysis of the interviews we have done for our research. Disclosure helps us to explain how we love to talk with strangers, or someone that we already know, but it is only through a screen that we dare telling them things we would never say face to face, especially things we only express in private settings like emotions themselves. This allows us to understand the success the use of these technologies have in different aspects of life. Phenomena such as Facebook ensure just that. We contact someone who we already know, but getting into a more intimate mode, where we can express our hidden emotions or take public relations to another level and all through language. This kind of reasoning permits us to rethink in other terms the affective relationships, the intimate aspect of new technologies, and the emotions we find when we are in front of a computer's screen.

Technology allows us to measure, quantify, and identify people's emotional states in real time, how people communicate each other emotionally, and consequences in the realm of machines. The concept of techno-disembodiment as defined by Paul James and Freya Carkeek (1997: 107) is "an increasing abstraction of the way we live our bodies and widespread technological mediation of social relations." They argue that the strength of this concept is related to an emotional charge attached to an erotic-romantic residue, such as techno-sexuality; i.e., sexual intercourse without the actual presence of the other or with the technological representation of a sexual organ, the wide range of phone-sex and sex-chat practices, and even cosmetic surgery. These

examples illustrate a general and widespread emerging process in postmodern times.

An example of an affective machine is the construction of technological systems that can interact with humans and transmit bio-psychological changes, e.g. the use of shoes, bracelets, t-shirts that receive and transmit emotional changes to the individual, so that changes in emotional states are registered in their social contexts. These gadgets are just a phase in man-machine interaction, i.e., the human-affective machine.

It strikes us as very attractive to talk about file-selves (Harré, 1983). For Harré, the self may be present in many different places and may take part in various episodes, though the body is actually located in one space and one time. For example, a person may be playing tennis and, at the same time, may be being evaluated via her curriculum vitae for a job, or a bank may be making a money transfer on her behalf, or police may be investigating her as a potential terrorist, etc. This is possible because any individual can be distributed among a huge range of files, i.e., recordings of personal information. My body and my accompanying 'file-selves' get along together.

If we take this example, we can understand the way technology has become a part of everyday life. A person is working on-line while her friends look at her photos on Facebook. They comment on them and then, her boyfriend sends her an e-mail. Her mother then calls her using Skype and a co-worker sends her a SMS. In addition to these events we can begin to add the ones that have been previously suggested by Harré. For these reasons, we must understand the use of new technology as an extension of self.

Haraway's cyborg concept helps us to understand why the relationship between the individual and the machine would be like an extension of the same individual, created through discursive performances. In turn, this relationship introduces what we will try to set out in the next section, i.e., an analysis of interviews with users of new technologies in which a new emotional performance appears: 'velocity'.

#### **4.4 The emotional performance of velocity**

"Use Gmail on your mobile, it's super fast!"

(<http://mail.google.com> 10th October 2008)

In interviews, an emotional performance continually emerges as a membership category. It is always present, and without any doubt, it is the main candidate for the study of emotions in the ICT realm. This emotional performance has spontaneously emerged and has always taken different connotations. It has been growing as an ever-changing category, i.e., as a performance. This phenomenon can be only understood through MCA, according to the Manchester School. As we saw before, this helps us to find performance in emotional discourses. Thus, for the reasons already described, 'velocity' appears as a "new" emotional performance in the technoscience discursive arena.

Velocity is an emotion that continuously emerges in the interviews with Cyber-Cafés and Call Shops users, i.e., ordinary people who regularly use ICT and who are not computer professionals. Through daily use of

ICT, we have understood the importance of this emotional performance as a basic research priority.

This performance is an extension of our body and it is used to interact with others through ICT. It is a discursive production since it is only through discourse that it can be constructed. It is like the concept of cyborg (Haraway, 1990) but entirely linguistic. We will profile what an emotional performance is in the next section and try to outline and see its course, finding a way to define 'velocity' without minimizing the importance of the constant and continuous evolution of its performance, its iteration. We will trace the path of this performance through discourse analysis and MCA.

This performance has been characterized by three aspects that have emerged inductively: speed, efficacy, and ease. These three features have been useful throughout the analysis to find this performance in the text, and to understand their iteration.

This is a Membership Category [MC] related to the Category Bound Activities [CBA] (i.e., activities, actions, verbs) associated with ICT comprising use, progress, time, and change. Following the cyborg concept, this use of one's own body as an extension is constructed through language; in other words, this activity is always discursively constructed. Thanks to language, it is possible to define this extension, this use of ICT, this CBA, this performance. Regarding the relationship, or conflict, between individual and society, through the use of ICT and this discursive performance, a continuous iteration in order to relate with the others is created.

Thus, this performance is based on the use of technologies. This use is discursively constructed through the emotional performance of velocity. In the beginning of the analysis, ‘velocity’ appears as a cold emotion transmitting very little, but seducing because of its own performance. But in the long run, analysis leads us to see that velocity produces real emotions. Velocity goes from being cold and unemotional, or as Illouz (2007) says “a frozen emotion”, and becomes a completely true emotion, not cold at all. We can see people laughing or crying in front of a screen (Belli, Íñiguez, 2008).

The use of the term “technology” refers to a whole list of terms related to a way of understanding emotions as cold, unemotional. This list includes design, operation, purchase, etc.. It is a list of terms that cannot be regarded as similar to the way we have specified emotion before. When it comes to talking about the emotional side of technology, ‘unemotional’ is the usual term to designate this realm. This term refers to the use of a “cold” device, like the computer, to communicate with other people. The cold light of the screen (Baudrillard, 1990: 153) produces a cool seduction. This is the narcissistic charm of new technology, the cool charm of the Internet. But this absence of emotion, when related to the use of ICT to communicate with others, changes, evolves. It becomes a performance, an actual emotion.

### Extract 1

210. -yeah ... a lot ... because they agreed to meet  
at this hour ... hour, in the afternoon over there ...  
there ... morning over here ...

211. The web-cam is wonderful ... you see your wife  
and your kids ... your family ... mother or your...

212. grandparents and two ... three hours ... there ...  
crying. You'll see some crying ... mourning ... saying  
things

213. very very sweet ... then you hear and ... it hits  
you ... doesn't it?

## Extract 2

215. I... once I've got drunk with some friends  
watching the webcam

216. I was ... ah ... and cheers! ... (laughs) and  
drank too (laughs) and we've got drunk (laughs) Good

217. and "Bye" (laughs) ... It kills yearning... the  
longing ...

In extracts 1 and 2, we observe how this performance emerges and we can understand its "history". It is an iteration that changes from a unemotional condition, a cold emotion, until becoming a colorful real human emotion. But all this is possible to understand in a more detailed manner because of the extracts that we will be presenting.

We have considered it appropriate to treat this aspect of performance in this first part of analysis, highlighting the importance of the iteration process of this performance. Continually, we see technology as something cold, but suddenly, when we relate with it, we find out that it produces a huge amount of real emotions. Thus, "color" and "heat" change along with our analysis. We have just given the parameters, since it is not possible to define *a priori* what a cold emotion is or what a real emotion is. It is important to understand that at no time prior to analysis, can 'velocity' be defined as a MC, since it is in the analysis itself where an MC is defined. Only when a MC appears can it be identified and defined as such. This MC is flexible, open, and dynamic, and in this way it can give meaning and evolve through discourse. Only by treating this emotion as a performance, i.e., 'velocity', we can understand this iteration.

### Extract 3

253. C: Interne: t (.) Maybe: ye: (0.5) Internet and  
mo: bi: le

254. E: Yeah? (0.3) Is it more comfortable?

255. C:> It's the most comfortable <more fast: and  
(0.2) effective.

As we mentioned earlier, the emotional performance of velocity is defined by three characteristics. Those characteristics were identified by interviewees in the Internet, or more precisely, while using the Internet: "It's the most comfortable, more fast and effective" (Extract 3, line 255). However, we will try to understand this performance in detail through these three emotional characteristics, and how they help to delineate the actual iteration. We start with the characteristic of speed:

### Extract 4

15. C:> The cyber-cafe have <technology: a:: well (.)  
advanced and

16. they're up-da:ted: (0.3) and all> computers are  
<enough: s fast: s (0.2)

17. and have flat screen, (.) The ones in the cyber:  
cafe: s. all have WebCams

18. They're not missing (.) you can hear MU: music,  
you can do (.) works: and (.) several

19. things

Technology (cold emotion) in a Cyber-Café, as the interviewee explains, is quite advanced. Technological advance is another term that refers to a cold emotion, and to the consumption of technology too, as we will see later. In the above extract the interviewee states that the computers are fast enough (Extract 4, line 15-16). Computers are fast, so the interviewee uses them quickly. This is expressed in discourse, creating an emotional performance that characterizes velocity. He does it with the help of speed. This feature refers to rapid technological

progress, and progress refers to new technologies and their continuous improvements and developments, as well as the rapid consumption of them. Technology consumption is purely emotional (Gil, 2003; Belli, Íñiguez, 2008). It is fast.

We can agree upon how the MC “velocity” emerges, in terms of the interviewee, as an emotional performance. Terms such as “fast” and detailed descriptions of ICT, as “flat screen”, “have webcams”, “can do”, and “many things” appear. (Extract 4, line 16-17). Technological advance is continually present in his discourse. He says “flat screen” instead of “display”, when he refers to the speed of technological change. He always refers to this features of technology, and, hence, to its continuous change and rapid evolvement. This strict relationship between technological advancement and its use leads to what we previously defined as iteration. It is impossible to define, *a priori*, what this iteration is, since it is constantly changing in discursive activity. There is a different change among people who communicate through the use of technologies or with the use of them. Thus, speed relates to and redefines the nature of the distinction, which is technologically advanced. But all this will be discussed in more detail later.

We know that speed changes depending on the advances of new technologies. It is defined and interacts because of them. Speed is never a fixed state. It is not an *a priori* definition that can be repeated in other contexts. Speed is continually changing. It is a continuous motion in discourse. It is a constant iteration as the Butlerian concept of performance (Butler, 1990).

#### Extract 5

73. Soon I will buy a PDA or a Blackberry.

### Extract 6

85. See it, (0.4) perhaps:: I (.) I am abroad (.) and there is a pressing problem (0.3) and I can  
86. answer: (0.2) and be able to answer being at two thousand kilometers. (0.3) I think  
87. Those are good:, (0.3) thing: s: aren't they?

### Extract 7

101. C: with all the benefits (0.3) they:'ve improved it

### Extract 8

105. lasting. (0.5) I am a person who since is (0.2) using the Mobile 1: phone(0.4)  
106. perhaps (0.3) has changed mo: bile three: or four time: s  
107. E: Yes  
108. C: I am not interested: in change: it (0.2) every six months, (0.4) every year (0.2) 'cause:  
109. I found: >not that much<

Terms like "soon" (Extract 5, line 73), "pressing problem" (Extract 6, line 85), "improved it" (Extract 7, line 101), "changed mobile three or four times" (Extract 8, line 106 ), "I am not interested in change it every six months (Extract 8, line 108), refer to continuous temporal change. The relationship between speed and the use of ICT is directly related to time and space. In different contexts it is shaping up quickly. You cannot repeat it in other areas. The success of a copy, as we said above, is destined to fail. We must understand that time and space are on the move and this movement calls forth the performance.

### Extract 9

353. fictitious. A part favoring people who go, many  
354. people do not have time to work because it is involved in his life,

355. and have no time to go out and interact with people, so

356. they go to the computer and try to meet people, that's it

### Extract 10

424. I'm looking for a room, and it's a very effective way in my case. I once

425. found a room on the Internet which is faster, the whole

426. Loquo webpage, where people announce themselves for jobs,

427. rooms, and things like these. This is the advantage.

As discussed above, time reappears. This is the time which the interviewee does not have, which escapes him. The pressing issues, answering mails quickly, as seen previously (Extract 6, lines 85-86), mean that he did not have time for other things, such as meeting people. "Il tempo si fa breve" says Saint Paul of Tarsus, and due to its higher velocity new technologies allow us to extend it, or to enjoy time in a better way, or to waste it in a more entertaining modality, for example, Facebook. A strong and steady performance, evolves and revolutionizes social relationships of every individual.

Internet makes past tasks more effective (Extract 10, line 424-427). A number of examples help to understand how the use of these new technologies makes daily our tasks more effective, faster, and easier. The performance of 'velocity' is constructed in everyday life.

As Bauman explains (2008), time has changed, and he uses the example of make-up commercials. The make-up is long-termmed. It must last for a considerable time. But for this commercial this long-term is 24 hours only, i.e., it is assumed that '24 hours' is a long term. It is a new

ratio to measure time, similar to what will be explained later regarding people meeting people through Meetic. Another example is searching for information on Google. You type “Radiohead” and in 0.17 seconds you have 27,000,000 references. If you type “Bauman”, in 0.40 seconds you have 3,199,000 references. This is the velocity we are talking about. This is the emotional performance of velocity.

There is an iteration of speed as a function of time and progress, i.e., of technological improvements. This is the speed at which we consume technology, and this speed also appears when we consume emotions (Gil, 2003).

The consumption of technology is a potential emotion in the use we make of technology. The simple term “iPod” is an emotion in our daily narratives. Technological terms seem to emphasize this change in technology, which is a fast change. These terms are continually being replaced as technology evolves every day. Nevertheless the sense of its use in discourse is always the same. This change in consumer technology always refers to the emotional performance of velocity. To regard emotion as a consumer product is an aspect that has been successful in some works of the last decade (Belli, Íñiguez, 2008). As mentioned above, emotions not only become obsolete, but new formulations enter in the discursive arena. For this reason, our narratives are enriched with emotional-technological terms.

Velocity is an MC which becomes a “pressing problem” (Extract 6, line 85). We need a way to resolve these urgent issues as quickly as possible, and this speed, this efficacy, this velocity can only be achieved by purchasing, as the interviewee says, a PDA or a Blackberry. This is a

completely emotional purchase; an emotional consumption of technologies:

### Extract 11

73. Soon I will buy a PDA or a Blackberry.

Technological change is the solution, and this change always has to be developed under 'velocity' understood as an emotion.

Just purchasing this technology produces a range of emotions in the individual. Happiness on purchasing a new Blackberry or boredom for still having a previous version, are reasons for wanting to change. In discursive terms, change and technological advance are issues which fall under the emotional performance of velocity. Perhaps, the individual has a series of emotions, but we can only know what she is feeling if she utters it. Then, she uses new emotional terms, new words for explaining emotions that already exist. This coincides with the change in the discursive arena. We use new terms when discussing the relation between the individual and new technologies. This extension of our body, the emotional performance, adopts new terms, and velocity, though it may seem extravagant as an emotional performance, is one of them. Thus speed varies depending on the context in which it occurs. Think of technological progress and that's it.

The second feature of this emotional performance is efficacy:

### Extract 12

175. databases, in this case Excel, and soon Saf. I can

176. use Saf software. As many people know, it's a program
177. really good and effective, which has different modules. In my
178. business, in this case, it has modules of accounting, for
179. the whole company's accounting. It's good to have all the
180. products of the company checked at any time.
181. You can see them, and then what other departments such as the commercial department do.

### Extract 13

193. C: let's try to have updated the time of the
194. company's personnel.

The characteristic of efficacy can be found at line 177, Extract 12: "really good and effective". This second feature of velocity, throughout the analysis, is related to two Bound Activities, which we have seen before: progress and time. "Soon Saf" (Extract 12, line 175), refers to the technological advancement of this specific software data management in companies, and "checked at any time" (Excerpt 12, line 180) is an example of efficacy in its purest form.

It could be said that efficacy may be the cause of a particular emotion such as happiness, for instance, when purchasing a new technological object. Efficacy also may be a property of the technological object itself. But what gives this feature its condition as an extension of our body is the emotional performance of velocity we discursively construct. We argue our discursive performance through this feature. The interviewee might feel more happy for buying technology, but we do not know. What we know is that he wants to be effective, to feel effective, and this can be accomplished through the use of a particular technology. This use is continuously determined by time and progress. It changes over

time. Efficacy changes. It is a feature of this emotional performance, because it varies, always depending on time and technological progress. For example, let's think of sending the message "Merry Christmas" to friends and relatives. In the last 15 years, the procedure for sending such a message has changed from sending letters by post to a phone call, or to a mobile phone instant messaging tool, or an email, or a chat room messaging tool, or the Facebook's "wall". It has changed and will keep on changing. We cannot know how we will wish next Merry Christmas to our friends, but we can only imagine it. We see how the course of efficacy has changed and has defined the performance of velocity. Times are not the same as those of traditional letter sending. We now have sms and email. Times are changing, and this change is linked to technological progress. The technological realm is changing. The way we send a message of congratulations is changing, but the effect may be the same. Perhaps we express it differently, but we always speak in terms of efficacy.

For these reasons, we consider efficacy as a key feature of velocity. It always depends on technological improvements and the use of time. For example, "any time" (Excerpt 12, line 180) refers to the instant, to the fast, and, of course, to efficacy of "to have updated" (Extract 13, line 193).

#### Extract 14

132. C: Yeah, well, a mp4, that they gave me and I  
haven't had time to

133. use it. Yeah I've got a mp4 for my birthday, but

134. E: Yeah?

135. C: I have had little time. Even I don't have time  
to sit and see it

136. and learn things

### Extract 15

16. E: (1.3)>Eh with computer< it's possible to
17. communicate easier: (0.2) because: you don't pay
18. any: fee: s, (0.2) However, with mobile-phone is
19. more expensive

During the analysis of interviews, the concept of time is a critical component for understanding velocity as an emotional performance. Obviously, there is a very strict relationship between velocity and time, which is the most frequent relation between MC and BA. One of the basic functions of this emotional performance is to gain time: "I have had little time. Even I don't have time to sit" (Extract 14, line 135). There is a continuous race against time. The performance exists between gaining time and losing it. For this reason, the concept of gaining time, or losing time, introduces us to the third feature of this performance, 'ease'.

As seen above, nowadays the use of ICT is essential for understanding performance. We have seen the meaning of speed and efficacy, but for the performance of velocity to be complete, it is necessary to define 'ease'. We think of the ease of communicating, for example: "It's possible to communicate easier" (Extract 15, line 16-17). But it is a use we have to learn. We have to read instructions in order to learn how to use a new technological device. This use of new technology always involves a time of implementation, and some dedication of time for learning. As we have said before, one of the goals of velocity is to gain advantage in the tremendous battle against time, and it is for this reason that ease is one of its main features. Velocity has to be easy, intuitive, and simple. Thus, to use a mp4 reader, for example, time and dedication is always needed for learning how to deal with this technological tool: "I don't have time to sit and see it and learn things"

(Extract 14, line 135-136). This is why it is understandable that ease has emerged as a third feature of this emotional performance. With ease we gain time, but with complicated systems and practices, we lose time. With ease 'velocity' is advantageous, but with complications, velocity is of minor performance. It is a continuous emotional performance, a continuous variation of velocity.

Thus these three characteristics, speed, efficacy, and ease, define the continuous performance of velocity.

As we said in the first part of this section, individuals use the new technology as an extension of their own bodies, as in Donna Haraway's concept of cyborg, but in a discursive fashion to interact with others. It implies activities that allow us to maintain our social relationships, our social context.

### Extract 16

275. C: it also promotes social and emotional. For what

276. was once a marriage agency to help find your match

277. men and women, now chats have made these

278. businesses fail

279. E: true

280. C: Now because when you look at him online, you go faster

281. than when you are with this person daily.  
Everything is

282. faster. Though later it may work or not or

283. that things go well

284. E: Like in Meetic.

285. C: Meetic is a, is a topic of which I know nothing, but I know

286. people at work, in this case two girls, who are my same

287. age, I am 32 years now ... and they are normal girls,

288. but because of lack of time or because they haven't found the appropriate

289. person to go out with, they have gone out or have been normally associated with

290. another person, so they posted an announcement there

291. E: yes, yes

292. C: and receive information on a daily basis, for I have seen it, and they contact

293. with people and stay with a person.

In line 280 the emotional performance of velocity appears as something that faster. But faster with respect to what? It faster with respect to everyday life devices like appointments, restaurants, cinemas, and bars. It is a higher velocity with respect to the marriage agency (Extract 16, line 276). Now, thanks to the Internet, chat, and Meetic (Extract 16, line 285-293) everything is fast, easy and effective, especially in social relations contexts. This change of category, this evolution of velocity, is a performance that is constructed and deconstructed in the social, through language.

Meeting people through chat rooms and Meetic is an action that allows us to understand this change of velocity that is faster, simpler, and more effective in the social sphere. This emotional performance is constructed through the use of new technologies. Internet is the most representative and emblematic device for understanding the process of iteration of velocity, as we said above (Extract 3, line 255).

#### Extract 17

179. - What ... do you think would happen if Cyber-Cafes disappear?

180. -Well ... but ... it would be something ... a ... a problem because if not ... but ...

181. ... well ... I often call from public phones an  
... but here ...

182. insert one euro... It's brief ... really brief  
... really brief ... I am ... but ... it lasts enough  
to say

183. what I want ... but if we didn't have it ... It  
would be a big problem ... because communication would  
be...

184. ... there are people who sometimes do not have  
the need... the money for ...inserting in

185. public phones. Insert four euros ... Thus it  
would be really, really ....problematic. Using cards ...

186. ....it would be as it was before. We didn't have  
Cyber-Cafes. Of course ... in those times ...

187. ... people who... seven years ago cyber-cafés  
didn't exist ... then what did they do? There was

188. a species of smuggling ... which was for home  
phones only. There were cards for home phones ...

189. but it served for public phones too. Public  
phones were full of

190. latin immigrants ... You dialed 900 and you could  
talk or you insert ...

191. coins ...

192. . / #-I remember when I got here I started to  
using cards and there were phones

193. with ... lot of people ... You always had to  
queue ... (laughs)

If Cyber-Cafes and Call Shops were to disappear, and with them Internet and chat rooms, there would be a return to slowness, a return to the queue modality (Extract 17, line 193). The queue for using phones is a linguistic metaphor to explain the limited efficacy and immediacy brought by the conjectural disappearance of such a place. It is a really important place to communicate with others. It is a place where the MC of "velocity" finds its highest performance. In Call Shops there are flat screens, web-cams, the latest in technology, and Internet is much faster than it is at home (Extract 15, line 16-18). If this place and all its technology were to disappear the MC "Velocity" would also disappear. It would begin to have less effect on the use of new technology. The protagonist would be 'slowness'. If Call Shops and

Cyber-Cafes were to disappear, the effect would be the slowness of queues for making calls in public phones.

One of the main features of velocity, as described above, is efficacy. If Cyber-Cafes and Call Shops were to disappear this efficacy would be much less evident in performance. One of the interviewees explains step by step how to make a phone call to his Country of Origin, if the call shop were to disappear. It would be “problematic” (Extract 17, line 180); “It would be a big problem”(Extract 17, line 183). And he would lose all the advantages of the Cyber-Cafe to contact and communicate with his native land. In the past, i.e., seven years ago, according to the interviewee, there was no Call Shop in that zone, and now it would mean a return to the past if it were to disappear, a return to slowness. This is another velocity performance, understood as an emotion. Unable to go to the Call Shop, with no access to its technologies, it would be a return to the past, to the “smuggling” of cards (Extract 17, line 188). This regression would affect velocity, i.e., speed, efficacy, and ease of communication.

Henry Lefebvre (1991:120) notes that the physiological functions of the modern human being ‘have not yet “incorporated” to his own lifestyle speed as sequences and rhythms’, thus ‘nerves and senses have not yet been adequately trained by urban and technical life’. Because of it, we feel it is appropriate to define velocity as a very important emotional topic in the new discursive arena, which finds its major input and contribution in Technoscience.

Velocity is a performance that has much to do with the linguistic metaphor of surfing in the context of Internet. This term is taken directly from riding the waves on a beach. Baricco says (2008, p.111)

"Don't you see the lightness of that brain which is hooked on the foam of the waves?" To browse, i.e., to surf always refers to velocity, but not to a static velocity, but to a dynamic or performative one. Surfing is a very smooth motion, but we must be quick or we won't have a chance to balance and we will fall into the deep sea. Such is the emotion of velocity in ICT. Nothing more than that. Baricco uses the example of Google, and how people "breathe" through it. They breathe, run, and surf in Google. These are new models and new skills (Baricco, 2008:114). In Google, there are paths across the surface which can be followed quickly, effectively, and easily. There are rapid sequences, drawn trajectories for surfing, movements linking different points in the space of the real. Velocity is a new emotional performance, because before the advent of ICT it was different. Before this we had to approach things one by one, to deepen relationships and intimacy in the long run. It was a patient task, a matter of study. For example, consider the review of scientific literature on a particular topic. We had to make a full and complete reading of a text in order to make sense of it, to see if it might be of interest for our research. This is not the case nowadays. You know at once. By looking for a keyword in the text we can decide if the article or book might be useful for your research. Velocity pops up fast as a complete gesture, as a performance. Thus, experiencing requires us to obtain a piece of information which is sufficient enough to lead us to another piece of information. If the expectant and patient "mutant" stopped at each of those pieces of information, as a man with lungs would do, the performance would be fragmented. The mutant breathes through gills to survive on the Internet. He uses the search engine to see whether the text is useful for him or not. The man with lungs still has to read his text completely to know whether what he has in hands is helpful for him or not. Baricco's metaphor is powerful and useful to explain why the emotion of velocity emerges from ICT. The performance is clear if we think of Baricco's

mutant as a discursive evolution of Haraway's cyborg that has learned what are the minimum and maximum times for doing things:

### Extract 18

222-I use the computer in my leisure time ... for example ... when I have  
223 nothing ... or I'm all alone ... and I'm not with Estefania... or my other friend is not at home... then I...  
224 turn on the computer ... enter to Peru's webpage ... I read the news ... my country ... what happened  
225 I enter my email ... or listen to music ... until  
226 my body gets tired or I get bored and go home ... but ... I use it as a second...  
227 option ... since the first one is phone. I use it when I'm idle  
228 / if there is something / ... "Give me five minutes" ... or "give me an hour or so ..." "Oh, I'm going to check..."  
229 who has written" ... "I'll check my mail" ... So I read my email ... and then I go  
230 to the news from my country ... then I go to a tarot webpage...  
231 any chafardeo [gossiping]... or for killing time ... ... but those are the moments when ...  
232. /-PAGES OF PERU ... THE TAROT ... ...  
233. / all ... for instance I enter the site Peru dot com ... which is a page that  
234 gives you ... news ... all the things happening in Lima ... everything ... everything on my country ... right?  
235 ... then, from there, when I get bored I visit a women's site on tarot...  
236 it's a piece of nonsense to waste time ... to have fun ... whatever it comes  
237 If I get bored... I visit a music and video clips site ... and if I continue bored,  
238 well ... that's it ...  
239 NO LONGER THERE ...  
240 the machine is over ... and I go home ...

In this extract, we can understand what velocity means in performance: a quick surf which does not permit us to get bored by using a

technological device. This velocity is an emotional performance allowing the individual to keep himself far from the “deep”, which, at this point, for him is an unjustified waste of time. It is a futile *impasse* (Baricco, 2008:115) which destroys the flow of performance. Emotion is found in performance, and such a performance must be fast or nonexistent. The deep is boredom, and the surface is entertainment (Extract 18, lines 236-237).

In order to move quickly on the surface, everything is simplified. It is a rate of experiences that allows us to put them in sequence with other things. This is the emotional performance of velocity. Everything has to be on the surface, not in the depth. To facilitate the flow of communication, there must be a common language and a universal grammar based on movies or television (Baricco, 2008:115).

This performance of velocity looks for gestures to easily enter the cyberworld and to get out in a equally easy way. It privileges which creates a movement, a performance, and any space generating an acceleration, an emotion. The goal of velocity is movement, performance itself. It does not seek experiences, it is experience itself. As seen in the last extract, everything becomes fast, effective, and turn into easy systems until the individual gets bored (Extract 18, lines 223-226).

Boredom is slowness. It means going back to the queue (Extract 19, line 193), a natural component of past time. The past refers to boredom and slowness. It has nothing to do with velocity, i.e., a new emotional performance characterized by speed, efficacy, and ease. This is why today we try to get rid of boredom and slowness. To a contemporary child, Baricco explains (2008:116), boredom is almost unknown. He or

she is continually doing things. He or she is engaged in various activities in different levels and contexts. If one decreases speed, one falls from the bicycle. The metaphor of the bicycle helps us to understand the performance of velocity, the need for fast and constant movement for not getting bored; for example, surfing the net, and its superior level: multitasking. Baricco (2008:116) defines the phenomenon of multitasking with the example of a child who can play Nintendo, eat a hot-dog, phone his grandmother, watch cartoons on TV, pat the dog with one foot and whistle the T-mobile melody. Or a teenager who does his homework while chatting on Messenger, using his iPod, sending an sms, searching Google for the address of a pizzeria and playing with a rubber ball. Multitasking, of course, must be done quickly. If it were otherwise, it would cause negative emotions. Not replying to an email after a reasonable interval of time, not being available on Messenger, or not answering the cell phone have disastrous effects in everyday life. Velocity, therefore, must be a continuous and constant performance. Whether it is a matter of genius or idiocy, the brain is on fire for more velocity. This velocity allows us to inhabit whatever areas we wish to, with a rather low degree of attention and this is what this emotion is all about. It is a way to do many things in a single gesture, in a single moment. In order to do so we have to use the three features of the velocity performance: speed, efficacy, and ease. These three features ensure that we do not isolate any gesture in the course of multitasking. This can be understood due to the concept of performance, since we have to observe it at the very moment it occurs. It is understood as a contemporary movement only. It is an evolution of ICT practices, i.e., it is a continuous performance.

Surfing must always be fast. It is like riding a bicycle. We never stop to see the sea, the beach or the boats, because we see them while we are

pedaling. And if we stop, it is only for a short time. Then we continue with our movement.

Using new technology helps us to get closer to others, and this we do through language. Thanks to language we can produce an emotional performance of velocity, in an instantaneous and intuitive way. It is something we have as individuals. It has evolved in recent years. In the past things did not have such an aspect. Nowadays we have a constant evolution, a continuous approach to ICT. We have come to understand ICT as an extension of our own body, as in the cyborg model of Haraway. It is a comprehensive symbiosis as the mutant concept that Baricco asserts. Thus, we no longer see new technologies as cold and impersonal machines. Instead, we endorse them, emotionally speaking, as part of us. Before going to bed or when we wake up in the morning, often one of the first things we do is to check our inbox for new email, and such an act is already part of our everyday life.

In this sense, velocity is a basic emotional performance for the study of ICT, a primary emotion. It must be taken into account when approaching the study of new technologies.

Now then, if we go back to the first part of this analysis (Extract 1), we can now understand velocity in a more comprehensive way as velocity, the use ICT, the progress, the relationship with others, the mastery of time, and finally, the features of speed, efficacy, and ease. These are the constituent parts of what we call emotional performance.

Have we now understood this transition? Individuals see new technologies as parts of themselves, allowing them to interact with

others, laugh or cry in front of a flat screen, but it is as if we cry or laugh with the person who is on the other side of the screen, our son or our friends. We do this through language, offering an infinite number of emotions, in what we say is an emotional performance. Velocity is always present in this relationship. Velocity is a constant when we use new technologies. Velocity is what allows us to move from understanding technologies as cold and unemotional, to something that is part of us and produces real emotions. Velocity allows us to understand that machines are extensions of our body, an integral part of our body, and we no longer believe they are just machines. The transition from the model of the cyborg, (body and machine together), to the mutant in which a distinction between the body and the machine no longer exists, is part of an advanced biology, a natural evolution of human beings.

## Discussion

Emotions have a strong relationship with language. We can express emotions through language. To express emotions means establishing something in common with others. It is possible to express emotions according to the concept of emotional performance developed by Judith Butler. Emotions are not fixed, defined, and static. They are constantly evolving, continuously implied in an iteration process, and they occur through language, which is natural and subjective. This constant iteration makes them appear and disappear from the discursive arena. We can see how we abandon some forgotten emotions and discover new ones in Technoscience (Belli, Harré, Íñiguez, in press). Emotions undergo a constant evolution in everyday discourse and it has its highest expression in Technoscience. In fact, the term emotion can be

associated with very specific areas in Technoscience, thus emotional expressions come into play in the discursive arena. The emergence of concepts such as techno-disembodiment, or the emotional connection between people and new technologies, namely the concept of machine-affectivity of Nikolas Rose, are some examples of what the current scope of Technoscience embraces. They allow us to use the concept of disclosure to think of love in the age of Technoscience.

In this chapter, we treated the concept of emotional performance, which we used to argue for the thesis that emotions are changing in discourse. Surely there is an infinite variety of emotions occurring in the individual when using new technologies to communicate with others. They can range from boredom to happiness, from anger to love. We do not know them independently, since only through language, irrational and subjective, can we know them. When addressing the issue of Technoscience, language produces what we call an emotional performance. The performance which emerges in the course of the analysis is velocity. Velocity has three features: speed, efficacy, and ease. Velocity is constructed through language, first as a cyborg, since technologies are an extension of our own body. They are still seen as cold and unemotional machines. But throughout the analysis we have shown how, due to the performance of velocity, the individual becomes a mutant. The technologies are part of our own body and they are no longer cold and alien machines, since we have been metabolized into them. Their use has become part of our daily practices. They are not understood as machines, but as a means to interact with others and their discourses, which reveals the concept of emotional performance. This performance must be fast, and without it, it is nothing or a return to slowness. It has to be multitasking, to do everything at once, and it must be well done. This allows us to feel excited, and to express it

through language, using the emotional performance of velocity to indicate what is happening to us.

People can feel happy, bored, etc.. using new technology, but the relationship, or conflict, between individual, society, and ICT is always discursive, always constructed as a discursive performance, and in this performance the issue of velocity emerges. What is expressed is velocity, and not happiness or boredom. We talk to others using this category of velocity, which changes continuously. It can never be defined.

The extension of our own body constructed discursively provides the emotional performance of velocity. Through this characteristic it is argued that our discursive performance is defined. It may happen that the interviewee feels happy because of the purchase of technology, but that is something we do not know. Happiness on purchasing a new blackberry, boredom by having a previous version, these are reasons for wanting to change things. But, in terms of discourse, it means technological advance, which falls under the emotional performance of velocity. It may be that the individual experiences a certain amount of emotion, but we do not know. We can only know what he mentions when he uses new words for explaining emotions that already exist. This coincides with a change in the discursive arena. We use new terms when discussing the relationship between individual and new technologies. This extension of our own body, the emotional performance, adopts new terms. And velocity, though it may seem extravagant to take such a performance as emotional, is one of them.



## **Conclusiones**

Aunque es un ámbito de conocimiento que podría pasar desapercibido, lo cierto es que el estudio de las emociones ha marcado buena parte del quehacer en las Ciencias Sociales. Ello, tal vez, no resulte constatable a simple vista porque el número de publicaciones está lejos de ser ingente en el período de 20 años que hemos revisado. Sin embargo, como hemos tratado de mostrar en la primera parte de esta Tesis, son numerosas las perspectivas y orientaciones con las que se ha enfocado su estudio, haciendo de él un campo privilegiado de reflexión y de planteamiento de problemáticas.

Pese a la heterogeneidad de planteamientos, de enfoques, de tratamientos y de investigaciones que sobre las emociones se han propuesto y desarrollado en las Ciencias Sociales y aunque las concepciones sobre la emoción y los resultados obtenidos no siempre han sido coincidentes, en todos los estudios puede identificarse una preocupación o sustrato común que, paradójicamente, en cierto modo, homogeneiza las indagaciones: el interés por su existencia, la curiosidad por su localización, la interrogación por si son un fenómeno o un procesos o si su naturaleza es puramente biológica o se trata de construcciones meramente discursivas, por citar algunas de las preguntas que han concitado las investigaciones.

Ha sido con el fin de dotar de cierta estructura y, con ella, proporcionar una cierta inteligibilidad que, en el primer texto, hemos hecho una sistematización de las publicaciones de las dos últimas décadas, prestando una especial atención a aquellos aspectos que, en los

estudios revisados, inciden en las dimensiones sociales y discursivas de las emociones. Particularmente, sobresale en este trabajo de revisión el recurso al concepto de *performance*, propuesto por Judith Butler, como heurístico pero, sobre todo, como componente inextricable en la construcción de las emociones.

En los distintos textos que componen la investigación que hemos presentado, el elemento vertebrador ha sido la íntima relación que las emociones mantienen con el lenguaje y cómo, a través de éste, las emociones se expresan. Asimismo, hemos puesto el acento en la dimensión social de las emociones subrayando que, expresar emociones implica compartir algo con los demás o, tal y como lo expresa Björn Larsson (1997:32), "*mettre quelque chose en commun*".

Las investigaciones desarrolladas bajo una perspectiva postconstrucciónista nos han resultado de gran utilidad. Mediante el manejo del concepto de *performance* emocional, hemos dirigido nuestra atención y analizado la expresión de las emociones y sus transformaciones en el discurso, tal y como se muestra en el tratamiento que se desarrolla en los dos últimos textos de esta Tesis. Como deseamos que haya quedado evidenciado, el constructo de *performance* emocional constituye otra de las líneas argumentales que sostienen nuestro trabajo y conforman parte de su marco teórico.

De entre las numerosas aportaciones que las diferentes disciplinas que conforman las Ciencias Sociales han hecho al estudio de las emociones destaca, sin duda, la que ha permitido establecer un estrecho vínculo entre éstas y el lenguaje. Mostrar esta íntima conexión ha sido el propósito que ha guiado y que hilvana cada uno de los textos que conforman esta Tesis. Las variadas y diversas contribuciones de la

Psicología, de la Sociología, de la Filosofía y de la Lingüística, por citar sólo algunas disciplinas, han permitido la articulación de un punto de vista que han favorecido el estudio de las emociones desde la óptica de su construcción en y para los escenarios sociales donde se desarrolla la vida de los individuos.

Expresar emociones supone participar con y en la vida de las personas con las que nos relacionamos. Es decir, concurrir en escenarios, tanto familiares como desconocidos, pero siempre atravesados por los vaivenes relacionados y, por ello, fuertemente condicionados por la inestabilidad. Las emociones, como proceso social, también están constituidas por la inestabilidad y están sometidas a una necesidad de definición permanente, evolucionando incesantemente y desarrollándose en un proceso de iterativo mediante el lenguaje. Todo ello ha quedado plasmado de una manera más concreta en el segundo texto que configura esta Tesis, cuando al analizar la *performance* emocional del amor pudimos mostrar cómo se modifica a través de un proceso histórico-discursivo.

En efecto, el constante proceso de iteración a través del lenguaje, provoca que las emociones broten y/o dejen de existir, haciendo que algunas desaparezcan o caigan en el olvido y que surjan otras nuevas como es el caso de la que, en esta investigación, hemos denominado “velocidad” y que ha sido identificada mediante las indagaciones que hemos realizado. Con independencia de éste hallazgo, la conclusión más importante que se debe desprender de nuestros estudios, es que resulta imprescindible estudiar las emociones en su constante devenir en los discursos cotidianos.

Éste devenir y su constante evolución en los discursos cotidianos encuentra en la tecnociencia una superficie privilegiada tanto para el estudio de las emociones como para acceder a nuevas expresiones emocionales y a la emergencia de emociones inéditas y desconocidas. En este sentido, conceptos como *techno-disembodiment*, *máquina-afectiva* o *disclosure* constituyen constructos que suministran puntos de partida y tienden líneas de inteligibilidad para estudiar la tecnociencia y su imbricación con las emociones. En el tercer texto de la Tesis nos hemos detenido en el concepto de *disclosure*, tanto por la potencia heurística que depara como por la utilidad manifiesta que, como deseamos haber mostrado, se revela en el análisis del amor en el ámbito de la tecnociencia.

No resulta aventurado afirmar que, utilizando las nuevas tecnologías, se manifiestan y vehiculan una inaudita variedad de emociones en las comunicaciones que establecemos con otras personas. La gama de emociones que se pueden expresar, pese a su disparidad (amor, felicidad, aburrimiento, enfado, etc.), comparten un aspecto común: sólo nos resultan accesibles mediante el lenguaje. El lenguaje en su relación con la tecnociencia, permite el estudio de la *performance* emocional. En la investigación que hemos conducido mediante la realización de entrevistas, hemos podido mostrar cómo asomaban y se expresaban la *disclosure* y la velocidad.

Mediante la *disclosure* hemos abordado la manifestación de las emociones durante la interacción mediante nuevas tecnologías y, más en concreto, el estudio de la sexualidad. Ambas cuestiones han sido enfocadas con una voluntad de análisis científico-educativa, pues tal era el ánimo que inspiraba el tercer texto.

Hemos visto como la *disclosure* permite a los usuarios de las nuevas tecnologías presentarse, mostrarse y exponerse ante otras personas con mayor serenidad que si el encuentro fuese cara a cara. En efecto, la pantalla constituye una especie de tamiz que se interpone entre los cuerpos de los interactuantes posibilitando la modulación de la gestión de impresiones y administrando cuánta y de qué forma se proporciona la información. Podría pensarse que ésta actuación poco tiene que ver con las emociones o que, incluso, estaríamos ante un manejo de las impresiones y de las emociones impostado. Sin embargo, aunque resulte chocante, no son artimañas, fraudes o desfiguraciones lo que conforma las actuaciones sino que, por el contrario, la despreocupación que supone el saber que se puede incidir sobre la situación de interacción, revierte sobre una *performance* de la honradez y la franqueza.

Nadie pone en duda actualmente que el uso de las nuevas tecnologías comporta el acceso a nuevas experiencias. Sin embargo, lo que ya no resulta evidente es, si al referirnos a experiencias, todos estamos aludiendo a lo mismo o incorporamos las mismas dimensiones. En efecto, en los distintos trabajos que componen esta Tesis hemos intentado clarificar que, cuando hablamos de experiencias en relación con las nuevas tecnologías, no sólo incluimos las experiencias exclusivamente intelectuales o cognitivas sino que, de manera destacada, deben incorporarse también las experiencias emocionales. Ello es así porque, como ya hemos dicho reiteradamente, el ámbito de las nuevas tecnologías es un campo donde están irrumpiendo nuevas emociones que requieren ser analizadas y comprendidas. Se trata de emociones inseparablemente unidas al uso de los dispositivos tecnológicos, cada vez más presentes en todas las esferas de nuestra vida.

La “velocidad” es una nueva *performance* emocional que hemos examinado en el cuarto texto que compone esta Tesis. Está vinculada al uso de las tecnologías y sus características principales son la sencillez, la rapidez y la efectividad. Asimismo, junto a éstas características es imprescindible colocar otra que posee un carácter definitivo y que da cuenta, precisamente, de que la “velocidad” es una *performance* emocional y no una mera magnitud física. En efecto, la “velocidad” debe entenderse como encarnada en la figura de un *cyborg*, en la medida en que las nuevas tecnologías constituyen una extensión del propio cuerpo. No obstante, pese a que la figura del *cyborg* suele aparecer asociada a lo *unemotional* y a la frialdad que inspiran las máquinas, lo cierto es que la *performance* de la velocidad, actúa transformando al usuario de las nuevas tecnologías en un mutante ya que, como hemos dicho, los dispositivos tecnológicos son metabolizados para añadirse a su cuerpo como si fuesen otros órganos que también lo constituyen.

Aunque pueda parecer forzada la analogía que hemos establecido entre nuevas tecnologías y nuevos órganos corporales, creemos que la vida cotidiana ofrece un sinnúmero de ejemplos y de situaciones donde los dispositivos tecnológicos son inseparables y constitutivos de las relaciones. De hecho, los dispositivos tecnológicos cada vez son menos identificados como máquinas que como medio de relación y, en consecuencia, íntimamente ligado a las *performances* emocionales.

En *Liquid fear* (2006), Zygmunt Bauman hace referencia al carácter variable y travieso de las emociones, a su inconstancia y al debilitamiento de su vitalidad, lo que repercute en que se desvén de su propósito inicial. En efecto, no nos cuesta mucho reconocer el carácter voluble de las emociones, como tampoco negaríamos que, en su variada gama, tienen expresiones dispares y, a menudo, discordantes.

Ya Max Weber en *La Ética Protestante y el Espíritu del Capitalismo* (1903), manifestó abiertamente su recelo hacia la multiplicidad de voces que contienen las emociones y se decantó por la razón como garantía de supervivencia de la sociedad debido a que ésta se expresa mediante una voz unívoca.

Sería demasiado largo, aunque entretenido, detenernos en la controversia que enfrenta emoción y razón; además, eso nos alejaría del propósito de estas conclusiones y también del objetivo general de la Tesis. Sin embargo, ante la decantación de Weber, debemos reconocer que nos resultaría extremadamente arduo defender si el recurso a la razón de voz unívoca, además de garantizar la supervivencia de la sociedad, nos colocaría en una situación de proximidad al éxito en las relaciones sociales. De lo que sí estamos seguros, es de que las emociones, como *performance* permanente, cada intento que trate de repetirlas, de conducirlas con una voz única, está destinado a fracasar.

A lo largo de esta Tesis hemos tratado de mostrar y defender la relación entre emociones y lenguaje. Para ello hemos recurrido, principalmente, a las contribuciones realizadas desde el postconstrucciónismo, particularmente utilizando el concepto de *performance* de Judith Butler y poder así dar cuenta de la relación directa entre emoción, lenguaje y su respectiva variación, tal y como hemos tratado de desarrollar mediante el análisis de entrevistas.

Una de las razones que han motivado el trabajo con el concepto de *performance*, ha sido estudiar las emociones en el ámbito de la tecnociencia. En buena medida ello explica y justifica el recorrido que hemos hecho ya que, confiamos, que el estudio realizado nos permitirá

avanzar con nuestras futuras investigaciones sobre el tema de las emociones y el lenguaje en las nuevas tecnologías.

Para finalizar, quisiéramos compartir una breve reflexión que ya hemos apuntado en páginas precedentes pero que, por su importancia, nos parece adecuada traerla aquí como cierre del trabajo. Es obvio que la irrupción de las tecnologías en nuestra sociedad ha hecho que los seres humanos no seamos quienes éramos, ni que nuestras maneras de relacionarnos actualmente hayan experimentado enormes y sensibles transformaciones. Sin embargo, que haya cambiado nuestro mundo, nuestras relaciones y nosotros mismos no es responsabilidad de la tecnología. Por el contrario, no son las tecnologías las que han traído los cambios, sino que hemos sido los seres humanos los principales artífices del cambio. Dicho sintéticamente, los seres humanos cambiamos primero convirtiéndonos en individuos móviles y flexibles y han sido éstas trasformaciones las que impulsaron la construcción de estas máquinas de relación que son las nuevas tecnologías.

Cuando irrumpieron las nuevas tecnologías en nuestra sociedad, ésta ya había cambiado y estaba en disposición de incorporarlas a su funcionamiento. Con todo, la tecnología es mucho más que un conjunto de máquinas y dispositivos. En efecto, como todo producto social, las tecnologías revierten sobre la sociedad de modo que actúan construyendo formas vitales y existenciales novedosas que, no sólo, reclaman nuestra incorporación a ellas, sino que suponen nuevos desafíos para la investigación. Como hemos intentado mostrar a lo largo de este trabajo, las emociones son uno de estos desafíos.

## Bibliografía

- Agamben, G. (1995). *Homo sacer: Il potere sovrano e la nuda vita.* Bologna: Einaudi.
- Adler, R. S., Rosen, B., & Silverstein, E. M. (1998). Emotions in negotiation: How to manage fear and anger. *Negotiation Journal*, 14(2), 161-179.
- Ahmed, S. (2004). *The cultural politics of emotion.* Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Ahmed, S. (2004). Affective economies. *Social Text*, 22(2), 117-139.
- Alessi, N. (2001). Disembodiment in cyberspace is not a myth. *CyberPsychology & Behavior*, 4, 537-538.
- Ander, G., & Lelord, G. (1994) Impaired recognition of emotion in facial expressions following bilateral damage to the human amygdala. *Nature*, 372, 669-672.
- Andrè, C., & Lelord, F. (2002). *La forza delle emozioni.* Milano: Corbaccio.
- Angerami-Camon, V. A. (2003). *Psicoterapia e subjetivação uma análise de fenomenologia, emoção e percepção.* London: Thomson.
- Anolli, L. (2002). *Le emozioni.* Milano: Unicopli.
- Arendt, H. (1961). *The crisis in culture. Between Past and Future.* London: McGraw-Hill.
- Armon-Jones, C. (1986). The thesis of constructionism. In R.Harre (Ed.) *The Social Construction of Emotion.* (32-56). Oxford, UK: Basil Blackwell.

- Arnold, M., & Gasson, J. (1954). *The human person*. New York: Ronald.
- Atkinson, J. M., & Heritage, J. (1984). *Structures of social action: Studies in conversation analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Austin, J. (1998). *How to do things with words*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Averill, J. R. (1982). The structural bases of emotional behavior. *Emotion, 1*, 24-70.
- Averill, J. (1988). Disorders of emotion. *Journal of Social and Clinical Psychology, 6(3-4)*, 247-268.
- Aviram, I., & Amichai-Hamburger, Y. (2005). Online infidelity: Aspects of dyadic satisfaction, self-disclosure, and narcissism. *Journal of Computer-Mediated Communication, 10(3)*, 45-69.
- Bamberg, M. (2005). *Narrative discourse and identities. Narratology Beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Baerveldt, C. (2005). Culture, emotion and the normative structure of reality. *Theory & Psychology, 15(4)*, 449-473.
- Barbalet, J. M. (1994). Ritual emotion and body work: A note on the uses of Durkheim. In W. M. Wentworth, & J. Ryan (Eds.), *Social perspectives on emotion, vol. 2*. (111-123). London: Elsevier Science/JAI Press.
- Baricco, A. (2008). *Los bárbaros: Ensayo sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.
- Bartlett, F. C. (1995). *Remembering: A study in experimental and social psychology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Baudrillard, J. (1990). *Seduction*. New York: St. Martin's.
- Bauman, Z. (2006). *Liquid fear*. Cambridge: Polity Press.

- Bax, M. M. H. (1986). Discourse analysis and discourse training: The complementary relationship between language use theory and language proficiency training. *Spektator*, 16(5), 350-368.
- Bazzanella, C., Kobau, P., & Caffi, C. (2002). *Passioni, emozioni, affetti*. Milano: McGraw-Hill.
- Beaulieu, R. J., & Mellinger, W. M. (1995). *Toward a sociolinguistic approach to studying emotion*. Washington: American Sociological Association (ASA).
- Beck, J. R. (2005). Emotions didn't exist? *Journal of Psychology & Theology*, 33, 233-234.
- Beckett, B. (2009). *Genesis*. London: Querqus.
- Bendelow, G., & Williams, S. J. (1998). *Emotions in social life: Critical themes and contemporary issues*. New York: Routledge.
- Belli, S., & Íñiguez-Rueda, L. (2008). El estudio psicosocial de las emociones: Una revisión y discusión de la investigación actual. *PSICO*, 39(2), 139-151.
- Belli, S., López, C., & Romano, J. (2009). Producción, distribución y consumo de conocimiento: ¿un virus fuera de control? *Revista Iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad*, 6, 112-131.
- Berger, P., & Luckmann, T. (2003 (1966)). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Bernard, L. L., & Bernard, J. S. (1932). Emociones y evocaciones. *Social Forces*, 11(1), 594-594.
- Besnier, N. (1990). Language and affect. *Annual Review of Anthropology*, 19, 419-451.
- Billig, M. (1987). *Arguing and thinking: A rhetorical approach to social psychology*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Bodei, R. (2003). *Geometria delle passioni. paura, speranza, felicità: Filosofia e uso politico.* Milano: Feltrinelli Editore.
- Boggi Cavallo, P., & La Greca, F. (1994). Expression of emotion and differences in encoding. *Archivio di Psicología Neurologia e Psichiatria*, 55(1-2), 296-307.
- Bomfim, Z., Aurea, C., & Urrutia, E. P. (2005). Affective dimension in cognitive maps of barcelona and São Paulo. *International Journal of Psychology*, 40, 37-50.
- Bonazzi, G. (2004). Etnografia dei night club. sesso, emozione e stigma nei lavori a luci rosse. *Rassegna Italiana di Sociologia*, (3), 445-452.
- Borgna, E. (2002). *L'arcipelago delle emozioni.* Milano: Feltrinelli.
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of a theory of practice.* Cambridge: Cambridge Univ Press.
- Braidotti, R. (1991). *Patterns of Dissonance.* Cambridge: Polity Press.
- Braidotti, R. (2000). The way we were: Some post-structuralist memoirs. *Women's Studies International Forum*, 23, 715-728.
- Braidotti, R. (2006). Posthuman, all too human. *Theory Culture Society*, 23, 197-218.
- Brickell, C. (2005). Masculinities, performativity, and subversion: A sociological reappraisal. *Men and Masculinities*, 8, 24-43.
- Brotheridge, C. M. (2004). Understanding emotion at work. *Personnel Psychology*, 57(3), 811-813.
- Brown, S.D. (2005). Collective Emotions: Artaud's Nerves. *Culture and Organization*, 11(4), 235-247.
- Brown, S. D., Stenner, P. (2001). Being affected: Spinoza and the psychology of emotion. *International Journal of Group Tensions*, 30(1), 81-105.

- Bueno, J. M. H., & Primi, R. (2003). Inteligência emocional: Um estudo de validade sobre a capacidade de perceber emoções. *Psicología: Reflexão e Crítica*, 16(2), 279-291.
- Butler, J. (1997). *Excitable speech: A politics of the performative*. London: Routledge.
- Butler, J. P. (1993). *Bodies that matter: On the discursive limits of sex*. London: Routledge.
- Butler, J. (2003). *Gender trouble. Continental Feminism Reader*. London: Routledge.
- Buttny, R. (1993). *Social accountability in communication*. London: Sage Publications.
- Caballero, A., Carrera, P., Sánchez, F., Muñoz, D., & Blanco, A. (2003). La experiencia emocional como predictor de los comportamientos de riesgo. *Psicothema*, 15(3), 427-432.
- Caffi, C. (2002). *Emozioni fra pragmatica e Psicología. Passioni, emozioni, affetti*. Milano: McGraw-Hill.
- Cannon, W. (1927). The James-Lange theory of emotions. *American Journal of Psychology*, 39, 115-124.
- Casacuberta Sevilla, D. (2000). *Qué es una emoción*. Barcelona: Crítica.
- Chance, C., & Fiese, B. (1999). Gender-stereotyped lessons about emotion in family narratives. *Narrative Inquiry*, 9(2), 243-255.
- Cixous, H. (1988). *Writing differences: Readings from the seminar of Hélène Cixous*. Maidenhead, Berkshire: Open University Press.
- Clark, C. (1988). The social construction of emotions. *American Journal of Sociology*, 94(2; 2), 415-417.
- Cohen, M., & Shaver, P. (2004). Avoidant attachment and hemispheric lateralisation of the processing of attachment –and emotion-related words. *Cognition & Emotion*, 18(6), 799-813.

- Cortina, A. (2004). The jealousy passion: A semiotic discourse analysis. *Alfa: Revista de Linguistica*, 48(2), 79-94.
- Coulter, J. (1990). *Mind in action*. Oxford:Oxford Press.
- Crawford, J. (1992). *Emotion and gender: Constructing meaning from memory*. London: SAGE Publications.
- Crewe, J. (1997). *Transcoding the world: Haraway's postmodernism*. Chicago: University of Chicago Press.
- D'Agostino, E. (2005). Grammatiche lessicalmente esaustive delle passioni. *Quaderns d'Italià*, 10, 149-169.
- D'Urso, V., & Riccardi, D. (2002). *Emozioni senza passione*. Bologna: Feltrinelli.
- Damiani, A. (1996). Integrazione teorica ed emozioni. *Sistemi Intelligenti*, 8(2), 291-315.
- Danes, F. (1994). Involvement with language and in language. *Journal of Pragmatics*, 22(3-4), 251-264.
- Darwin, C. (1872). *The expression of the emotions in man and animals*. London: Murray.
- Delamere, F. M. (2005). 'It's just really fun to play'! a constructionist perspective on violence and gender representations in violent video games. *Humanities and Social Sciences*, 65(10-A), 3986-4011.
- Delancey, C. S. (2000). *Emotion, action, and intentionality*. Ann Arbor, MI: ProQuest Information & Learning.
- Di Ceglie, A. (2003). Attacchi di panico: Una frattura tra emozioni e parole? *Psichiatria e psicoterapia*, 22(1), 17-24.
- Dickinson, R., & O'Shaughnessy, J. (1997). Reviews and communication. *Journal of Macromarketing*, 17(2), 116.

- Dixon, T. (2003). *From passions to emotions: The creation of a secular psychological category*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dixon, T. (2006). Emotions: A brief history. *Journal of the history of the behavioral sciences*, 42(4, 4), 405-406.
- Duncan, E., & Grazzani-Gavazzi, I. (2004). Positive emotional experiences in Scottish and Italian young adults: A diary study. *Journal of Happiness Studies*, 5(4), 359-384.
- Duranti, A. (2005). On theories and models. *Discourse Studies*, 7(4, 5), 409-429.
- Dyson, F. (2007). Wireless affections: Embodiment and emotions in new Media/Theory and art. *Convergence: The Journal of Research into New Media Technologies*, 11, 85-105.
- Edwards, D. D., & Potter, J. (1992). *Discursive psychology*. London: Sage Publications.
- Edwards, D. (1997). *Discourse and cognition*. London: Sage Publications.
- Edwards, D. (1999). Emotion discourse. *Culture & Psychology*, 5(3), 271-291.
- Edwards, D. (2000). Extreme case formulations: Softeners, investment, and doing nonliteral. *Research on Language & Social Interaction*, 33(4), 347-373.
- Edwards, D. (2005). Moaning, whining and laughing: The subjective side of complaints. *Discourse Studies*, 7(1), 5-29.
- Edwards, D. D., & Potter, J. (1992). *Discursive psychology*. London: Sage.
- Erickson, R. J. (1992). *When emotion is the product: Self, society, and (in)authenticity in a postmodern world*. Unpublished doctoral dissertation. Washington State University: Pullman.

- Ekman, P. (1982). *Emotion in the human face*. New York: Cambridge University Press.
- Fabi, G. (2006). Economia delle emozioni. *KOS*, 249, 32-35.
- Fearon, D. S. J. (2004). The bond threat sequence: Discourse evidence for the systematic interdependence of shame and social relationships. In L. Z. Tiedens, & C. W. Leach (Eds.), *The social life of emotions*. (64-86). Cambridge: Cambridge University Press.
- Femenías, M. L. (2003). *Judith Butler: Introducción a su lectura*. Barcelona: Catálogos.
- Ferenc, P. (2002). Az 'affectív forradalom' delimmái. *Magyar Pszichológiai Szemle*, 57(4), 605-631.
- Ferrara, K. W. (2002). Blocking emotions: The face of resistance. In S. R. Fussell (Ed.), *The verbal communication of emotions: Interdisciplinary perspectives*. (253-279) Berkeley: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Fletcher, G. J. O. (2006). The social construction of our bodies. *PsycCRITIQUES*, 45:6, 85-99.
- Fontanille, J., & Klock-Fontanille, I. (1997). Anger, passion, and sin: From ethics to aesthetics. *Semiotica*, 117(2-4), 145-176.
- Fossati, P., Hevenor, S. J., Graham, S. J., Grady, C., Keightley, M. L., Craik, F., et al. (2003). In search of the emotional self: An fMRI study using positive and negative emotional words. *American Journal of Psychiatry*, 160(11), 1938-1945.
- Foucault, M. (1966). *Las palabras y las cosas*. México: Siglo XXI.
- Foucault, M. (1984). *L'uso dei piaceri. storia della sessualità* 2. Milano: Feltrinelli.
- Franks, D. D., & Heffernan, S. M. (1998). The pursuit of happiness: Contributions from a social psychology of emotions. In W. F. J.

- Flack, & J. D. Laird (Eds.), *Emotions in psychopathology: Theory and research.* (145-157). Oxford: Oxford University Press.
- Frewin, K., Stephens, C., & Tuffin, K. (2006). Re-arranging fear: Police officers' discursive constructions of emotion. *Policing & Society*, 16(3), 243-260.
- Frijda, N. (1986). *The emotions. studies in emotion and social interaction.* New York: Cambridge University Press.
- Frijda, N. H., & Zammuner, V. L. (1992). L'etichettamento delle proprie emozioni. *Giornale Italiano di Psicología*, 19(3), 389-423.
- Galati, D., & Sciaky, R. (1990). Situational antecedents of the emotions of northern and southern italy: A textual analysis. *Giornale Italiano di Psicología*, 17(3), 461-485.
- Garcia Fernandez, J. (1990). *La comunicación de las emociones.* Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Garfinkel, H. (1984). *Studies in ethnomethodology.* Cambridge: Polity.
- Gergen, K. J. (1990). Affect and organization in postmodern society. In S. Srivastva, & D. L. Cooperrider (Eds.), *Appreciative management and leadership: The power of positive thought and action in organizations.* (153-174) Washington: Jossey-Bass.
- Gergen, K. (1994). *Realities and relationship.* Cambridge: Harvard University Press.
- Gibbs, R. W. J. (2006). *Embodiment and cognitive science.* Cambridge: Cambridge University Press.
- Gil, A. (1999). *Aproximación a una teoría de la afectividad.* Tesis doctoral. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Gil, A. (Ed.). (2005). *Tecnologías sociales de la comunicación.* Barcelona: UOC ed.

Gil, A. (en prensa). Consumption as an Emotional Social Control Device.  
*Theory and Psychology.*

Gil, A., & Feliu, J. (2003). El consumo de TIC: Características afectivopsicosociales de la sociedad de la información.  
*Encuentros En Psicología social, 1(3)*, 7-10.

Gil, A., Vall-llovera, M., & Feliu, J. (2005). Jugar en espacios públicos.  
*Aula De Innovación Educativa, 147*, 44-47.

Gil, C., E. (Ed.). (1992). *Los placeres: Éxtasis, prohibición, templanza.*  
Barcelona: TusQuets editores.

Goddard, C., & Wierzbicka, A. (1997). *Discourse and culture. Discourse as Social Interaction.* London: Sage.

Goleman, D. P. (2005). *La inteligencia emocional.* México D.F.: Ediciones B.

Gonzales Arias, M. (2005). *Valoración del efecto de diferentes fuentes de información sobre el reconocimiento de emociones en un contexto conversacional.* Tesis doctoral: Universidad de Chile.

Good, M. D., Good, B. J., & Fischer, M. M. J. (1988). Introduction:  
Discourse and the study of emotion, illness and healing.  
*Culture, Medicine and Psychiatry, 12(1)*, 1-7.

Grazzani-Gavazzi, I. (1999). The experience of emotions of interdependence and independence following interpersonal errors in Italy and Anglophone Canada. *Cognition and Emotion, 13(1)*, 49-63.

Grazzani-Gravazzi, I., & Carrubba, L. (1998). Gli adolescenti raccontano le loro emozioni: Uno studio explorativo sul rapporto tra emozioni e costruzione del sé. *Archivio di Psicología, Neurologia e Psichiatria, 59(2)*, 176-189.

- Gregson, N., & Rose, G. (2000). Taking Butler elsewhere: Performativities, spatialities and subjectivities. *Environment and Planning D*, 18(4), 433-452.
- Greimas, A. (1970). *Du Sens*. Paris: Éditions du Seuil.
- Green, O. (1970). The expression of emotion. *Mind*, 5, 551-568.
- Greenwood, J. D. (1992). The social constitution of emotion. *New Ideas in Psychology*, 10(1), 1-18.
- Griffiths, P. E. (1997). *What emotions really are: The problem of psychological categories*. Chicago: University of Chicago Press.
- Griffiths, P. E. (1989). The degeneration of the cognitive theory of emotions. *Philosophical Psychology*, 2(3), 297-313.
- Gutiérrez J. y Aguado, J.M. (2002). La mediación tecnológica de la experiencia: La globalización de los marcos experienciales en la construcción de imaginarios socioculturales. *Razón y palabra*, 27, 99-121.
- Guyatt, V. (2005). Research article gender performances in a service orientated workplace in Aotearoa/New Zealand. *New Zealand Geographer*, 61, 203-254.
- Hagège, C. (1986). *La structure des langues*. Paris: Presses universitaires de France.
- Hallett, T. (2003). Emotional feedback and amplification in social interaction. *Sociological Quarterly*, 44(4), 705-726.
- Hampson, P. J., & Morris, P. E. (1978). Unfulfilled expectations: A criticism of Neisser's theory of imagery. *Cognition*, 6(1), 79-85.
- Haraway, D. (1989). *Primate visions: Gender, race, and nature in the world of modern science*. New York: Routledge.
- Haraway, D. (1990). *A manifesto for cyborgs: Science, Technology, and Socialist*. New York: Routledge.

- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinvenCIÓN de la naturaleza*. Valencia: Publ. Universitat de Valencia.
- Haraway, D. (2000). *Ciencia cyborgs y mujeres*. Madrid: Ediciones Cátedra S. A.
- Harkness, A. M. B., Long, B. C., Bermbach, N., Patterson, K., Jordan, S., & Kahn, H. (2005). Talking about work stress: Discourse analysis and implications for stress interventions. *Work & Stress*, 19(2, 2), 121-136.
- Harper, D., & Spellman, D. (2006). Social constructionist formulation: Telling a different story. In L. Johnstone, & R. Dallos (Eds.), *Formulation in psychology and psychotherapy: Making sense of people's problems*. (98-125). New York: Routledge.
- Harré, R. (1986). *Varieties of realism: A rationale for the natural sciences*. London: Blackwell.
- Harré, R. (1994). *Physical being: A theory for a corporeal psychology*. London: Blackwell.
- Harré, R., & Finlay-Jones, R. (1986). Emotion talk across times. In Harré, R.(ed.) *The Social Construction of Emotions*, (220-223). London: Sage Publications Inc.
- Harré, R., & Gillett, G. (1994). *The discursive mind*. London: Sage Publications Inc.
- Harré, R., & Stearns, P. N. (1995). *Discursive psychology in practice*. London: Sage Publications Inc.
- Harré, R. (1989). Language and the science of psychology. *Journal of Social Behavior & Personality*, 4(3), 165-188.
- Harré, R. (1984). Social elements as mind. *British Journal of Medical Psychology*, 57(2), 127-135.
- Harré, R. (1995). The necessity of personhood as embodied being. *Theory & Psychology*, 5, 369-373.

- Harré, R. (1999). The fabric of self: A theory of ethics and emotions. *American Journal of Sociology*, 105(1, 1), 250-275.
- Haworth, J. T. (1990). The embodiment theory of pre-reflexive thought and creativity. In K. J. Gilhooly, M. T. G. Keane, R. H. Logie & G. Erdos (Eds.), *Lines of thinking: Reflections on the psychology of thought, vol. 2: Skills, emotion, creative processes, individual differences and teaching thinking*. (203-215). London: John Wiley & Sons.
- Heesacker, M. (2004). Biology and positivism de-emphasized: Papers on emotion and culture. *PsycCRITIQUES*, 7 (5), 11-18
- Heritage, J. (1984). *Garfinkel and Ethnomethodology*. Cambridge: Polity Press.
- Hollander, J. A., & Gordon, H. R. (2006). The processes of social construction in talk. *Symbolic Interaction*, 29(2), 92-120.
- Hollinger, V. (2000). Cyborgs and Citadels/Between monsters, goddess, and cyborgs. *Signs: Journal of Women in Culture & Society*, 25, 577-601.
- Holtgraves, T. (2005). The production and perception of implicit performatives. *Journal of Pragmatics*, 37(1), 2024-2043.
- Howard, C., Tuffin, K., & Stephens, C. (2000). Unspeakable emotion: A discursive analysis of police talk about reactions to trauma. *Journal of Language and Social Psychology*, 19(3), 295-314.
- Huxley, J. (1914). The courtship habits of the great crested grebe. *Proceedings of the Zoological Society*, (35), 23-81.
- Huxley, J. (1963). *The future of man-evolutionary aspects. Man and His Future*. London: Sage Publications Inc.
- Ibáñez, T. (1988). *Ideologías de la vida cotidiana*. Barcelona: Sendai ediciones.

- Ibañez, T. (1994). Constructing a representation or representing a construction. *Theory and Psychology*, 4(3), 363-382.
- Illouz, E. (2007). *Cold intimacies: The making of emotional capitalism*. London: Polity.
- Íñiguez, L. (2003). *Análisis del discurso*. Barcelona: UOC.
- Íñiguez, L. (2005). Nuevos debates, nuevas ideas y nuevas prácticas en la Psicología social de la era 'post-construcciónista'. *Athenea Digital* 8, 24-60.
- Iranzo Amatriain, J. M. (1999). Global emotions: The social reconstruction of a theory of the passions. *Politica y Sociedad*, 30, 11-22.
- Izard, C. E. (1991). *The psychology of emotions*. London: Springer.
- Jackson, J. (1994). Chronic pain and the tension between the body as subject and object. In T. J. Csordas (Ed.), *Embodiment and experience: The existential ground of culture and self*. (201-228). Cambridge: Cambridge University Press.
- James, P., & Carkeet, F. (1997). *Techno-disembodiment. Virtual Politics: Identity and Community in Cyberspace*. London: Springer.
- James, W. (1884). What is emotion? *Mind*, IX, 189-210.
- James, W. (1890). *The principles of psychology*. Mineola, NY: Dover Publications.
- James, P., & Carkeet, F. (1997). This abstract body: From embodied symbolism to techno-disembodiment. In D. Holmes (Ed.), *Virtual politics: Identity and community in cyberspace*. (107-124). London: Sage Publications, Inc.
- James, V., & Gabe, J. (1996). *Health and the sociology of emotions*. Oxford: Blackwell Publishing.

- Jefferson, G. (2004). A note on laughter in 'male-female' interaction. *Discourse Studies*, 6(1), 117-133.
- Katz, J. (1996). Families and funny mirrors: A study of the social construction and personal embodiment of humor. *American Journal of Sociology*, 101, 11-94.
- Kemper, T. D. (1981). Social constructionist and positivist approaches to the sociology of emotions. *American Journal of Sociology*, 87(2, 2), 336-362.
- Kenny, A. (1963). *Action, emotion, and will*. London: Routledge.
- Komunyakaa, Y. (2004). *Il ritmo delle emozioni*. Genova: Liberodiscrivere.
- Kövecses, Z., & Palmer, G. B. (1999). Language and emotion concepts: What experientialists and social constructionists have in common. In G. B. Palmer, & D. J. Occhi (Eds.), *Languages of sentiment: Cultural constructions of emotional substrates*. (237-262). London: John Benjamins Publishing Company.
- Kubzansky, L. D. (1996). *The effect of emotions on performance: The role of appraisals and emotions in audience effects*. Ann Arbor, MI: ProQuest Information & Learning.
- Laible, D., & Song, J. (2006). Constructing emotional and relational understanding: The role of affect and mother-child discourse. *Merrill-Palmer Quarterly*, 52(1), 44-69.
- Lakoff, G. (1980). *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press.
- Larsson, B. (1997). *Le bon sens commun*. Lund: Lund Univ. Pr.
- Larsson, B. (1997). *Masculinities: A social constructionist perspective*. Ann Arbor, MI: ProQuest Information & Learning.
- Lazzarato, M. (2006). *Transformacions de la subjectivitat en el capitalisme cognitiu*. Barcelona: MACBA.

- Leeds-Hurwitz, W. (1988). The social construction of Emotions/Unnatural emotions: Everyday sentiments on a micronesian atoll and their challenge to western theory. *Research on Language & Social Interaction*, 22, 377-383.
- Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. London: Blackwell publishers.
- Lehman, R., Outreach, S., & Specialist, D. E. (2006). The role of emotion in creating instructor and learner presence in the distance education experience. *Journal of Cognitive Affective Learning*, 2(2), 12-26.
- Leudar, I. (1995). Reporting political arguments. In Van Eemeren, (Eds.), *Reconstruction and Application: Proceedings of the Third Conference on Argumentation*, vol. 3, (42-59). Amsterdam: Sic Sat.
- Leudar, I. (1998). Who is Martin McGuiness 1: On contextualizing reported political talk. *Dialogue Analysis*, 6, 217-224.
- Leudar, I., & Nekvapil, J. (1998). On the emergence of political identity in the czech mass media: The case of the democratic party of sudetenland. *Czech Sociological Review*, 6(1), 43-58.
- Leudar, I., Sharrock, W., Hayes, J., & Truckle, S. (2008). Psychotherapy as a "structured immediacy". *Journal of Pragmatics*, 40(5), 863-885.
- Li, S. (2006). The construction of troubled and credible patients: A study of emotion talk in palliative care settings. *Qualitative health research*, 16(1), 27-46.
- Liotti, G. (2004). Conoscenza e regolazione delle emozioni. *Sistemi Intelligenti*, 16(2), 255-269.

- Locke, A., & Edwards, D. (2003). Bill and monica: Memory, emotion and normativity in Clinton's grand jury testimony. *British Journal of Social Psychology*, 42(2), 239-256.
- Lolas, F. (1994). On emotional language: Critical considerations of methods of analysis. *Lenguas Modernas*, 21, 169-178.
- Lupton, D. (1998). *The emotional self: A sociocultural exploration*. London: Sage Publications.
- Lynch, M., & Bogen, D. (1996). *The spectacle of history. Speech, Text and Memory at the Iran Contra Hearings*. Durham NC: Duke University Press.
- Lyon, M. L. (1999). Emotion and embodiment: The respiratory mediation of somatic and social processes. In A. L. Hinton (Ed.), *Biocultural approaches to the emotions*. (182-212). Cambridge: Cambridge University Press.
- Lyons, W. (1985). *Emotion*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mageo, J. M. (2003). *Dreaming and the self: New perspectives on subjectivity, identity, and emotion*. New York: State University of New York Press.
- Malik, R. (2000). Culture and emotions: Depression among pakistanis. In C. Squire (Ed.), *Culture in psychology*. (147-162). London: Routledge.
- Malin, B., & Peterson, T. R. (2001). Communication with feeling: Emotion, publicness, and embodiment. *Quarterly Journal of Speech*, 87, 216-253.
- Marañon, G. (1924). Contribution á l'étude de l'action émotive de l'adrénaline. *Revue Française d'Endocrinologie*, 2, 301-325.
- Mamo, L. (1999). Death and dying: Confluences of emotion and awareness. *Sociology of Health and Illness*, 21(1), 13-36.

- Mandler, G. (1988). Historia y desarrollo de la Psicología de la emoción.  
In L. Mayor (Ed.), *Psicología de la emoción. Teoría básica e investigaciones*. València: Promolibro.
- Maturana, H. (1978). "Biology of language: The epistemology of reality". In Miller, George A., and Elizabeth Lenneberg (Eds.), *Psychology and Biology of Language and Thought: Essays in Honor of Eric Lenneberg*. (27-63). London: Academic Press.
- Maynard, S. K. (2005). Another conversation: Expressivity of mitaina and inserted speech in japanese discourse. *Journal of Pragmatics*, 37(6), 837-869.
- Mayor, L. (1988). *Psicología de la emoción. Teoría básica e investigaciones*. Valencia: Promolibro.
- McNay, L. (1999). Gender, habitus and the field. *Theory, Culture & Society*, 16, 95-117.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self, and society: From the standpoint of a social behaviorist*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mestrovic, S. G. (1997). *Postemotional society*. London: Sage Publications.
- Meyerson, D. E. (1998). Feeling stressed and burned out: A feminist reading and re-visioning of stress-based emotions within medicine and organization science. *Organization Science*, 9, 103-110.
- Miccoli, A. (2006). *Posthuman suffering: The expression of the technological embrace*. Ann Arbor, MI: ProQuest Information & Learning.
- Miceli, M., & Castelfranchi, C. (1998). How to silence one's conscience: Cognitive defenses against the feeling of guilt. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 28(3, 3), 287.

- Michael, M. (1996). *Constructing identities: The social, the nonhuman and change*. London: Sage.
- Michael, M. (2004). *Reconnecting culture, technology, and nature: From society to heterogeneity*. London: Ebrary.
- Michael, M. (2006). *Technoscience and everyday life: The complex simplicities of the mundane*. New York: Open University Press.
- Michael, M. (Ed.). (2000). *Reconnecting culture, technology and nature: From society to heterogeneity*. London: Routledge.
- Mietto, M. (2003). Emozioni nel carrello della spesa. *Imballaggio*, 3, 28-31.
- Mingazzini, L. (2005). *La sorgente delle emozioni*. Bologna: Morlacchi Editore.
- Mischo, C. (2003). Cognitive, emotional, and verbal responses in unfair everyday discourse. *Journal of Language and Social Psychology*, 22(1), 119-131.
- Morgan, M., Stephens, C., Tuffin, K., Praat, A., & Lyons, A. (1997). Lawful possession: A constructionist approach to jealousy stories. *New Ideas in Psychology*, 15(1), 71-81.
- Myers, G. (1998). Facts, thinking and talk. *Social Studies of Science*, 28(4), 666-672.
- Niedenthal, P. M., Barsalou, L. W., Ric, F., & Krauth-Gruber, S. (2005). Embodiment in the acquisition and use of emotion knowledge. In L. F. Barrett, P. M. Niedenthal & P. Winkielman (Eds.), *Emotion and consciousness* (21-50). New York: Guilford Press.
- Niedenthal & P. Winkielman (Eds.) (2005). *Emotion and consciousness*. New York: Guilford Press.

- Novais, J. (2002). *O homem e a automação, emoção versus razão. O homem e a automação, emoção versus razão*. Lisboa: Escolar Editora.
- Oatley, K., & Jenkins, J. M. (1992). Human emotions: Function and dysfunction. *Annual Review of Psychology*, 43, 55-85.
- Oatley, K. (1993). Social construction in emotions. In M. Lewis, & J. M. Haviland (Eds.), *Handbook of emotions*. (341-352). New York: Guilford Press.
- Oatley, K. (2007). *Breve storia delle emozioni*. Bologna: Il Mulino.
- Ochs, E. (1997). Narrative. In T. A. van Dijk (Ed.), *Discourse as structure and process: Discourse studies: A multidisciplinary introduction*, vol. 1. (185-207). London: Sage Publications.
- Oller, J. W., & Wiltshire, A. (1997). *Toward a semiotic theory of affect*. London: Sage Publications.
- Panayiotou, A. (2002). *The other within the self: Bilinguals and the construction of emotions*. Ann Arbor: ProQuest Information & Learning.
- Parrott, W. G., & Harré, R. (1991). Smedslundian suburbs in the city of language: The case of embarrassment. *Psychological Inquiry*, 2(4), 358-361.
- Peters, R. S. (1958). *The concept of motivation*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Pinedo Fernandez, J. (1994). *Hacia un estudio psicosocial de identidad de género: creencias, valores, emociones y representaciones sociales de la masculinidad y feminilidad*. Tesis doctoral <http://www.mcu.es/cgi-bin/TESEO/BRSCGI?CMD=VERDOC&BA> SE=TSEO&DOCN=000050034.

- Pinto, F. E. M. (2004). O “mundo do coração”: Os (novos) rumos de estudo da afetividade na Psicología. *Revista ciências humanas*, 10(2), 111-114.
- Plutchik, R. (1962). *The emotions: Facts, theories and a new model*. New York: Random House.
- Plutchik, R. (1980). *Emotion, a psychoevolutionary synthesis*. New York: Harper & Row.
- Pollner, M. (1987). *Mundane reason: Reality in everyday and sociological discourse*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pomerantz, J. (1986), Visual form perception: An overview. In E. C. Schwab & H. C. Nusbaum (Eds.), *Pattern recognition by humans and machines: Visual perception* (195-210). Washington: American Psychological Association.
- Potter, J. (2003). Discourse analysis and discursive psychology. In Camic, P. M., Rhodes, J. E., & Yardley, L. (Eds.), *Qualitative research in psychology: Expanding perspectives in methodology and design*. (73-94). Washington: American Psychological Association.
- Potter, J. & Wetherell, M. (1987). *Discourse and social psychology: Beyond attitudes and behaviour*. London: Sage.
- Prada, E. (2003). Psicología positiva y emociones positivas. *Revista electrónica Psicología Positiva*. 5, 39-64.
- Preneron, C., & Vidal-Petit, M. (1995). Concerning parental exclamation. *Faits de Langues*, 6, 43-56.
- Prinz, J. J. (2005). Emotions, embodiment, and awareness. In L. F. Barrett, P. M. Niedenthal & P. Winkielman (Eds.), *Emotion and consciousness*. (363-383). New York: Guilford Press.
- Pulcini, E. (1997). A sociology of emotions. *Rassegna Italiana di Sociologia*, 38(4), 641-649.

- Qian, H., & Scott, C. R. (2007). Anonymity and self-disclosure on weblogs. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1428-1451.
- Ramos, J. O. (2001) Lengua, cultura y escritura en la sociedad virtual. Tres décadas de red-acción (1971-2001), *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación*, 8, 24-51.
- Reygadas, P., & Shanker, S. (2002). Emotion, language, reason, and culture. *Revista Latina de Pensamiento y Lenguaje y Neuropsychología Latina*, 11(1), 1-34.
- Riggs, A., & Turner, B. S. (1997). The sociology of the postmodern self: Intimacy, identity and emotions in adult life. *Australasian Journal on Ageing*, 16, 229-232.
- Roberts, R. C. (2003). *Emotions: An essay in aid of moral psychology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Robinson, L. (2007). The cyberself: The selfing project goes online, symbolic interaction in the digital age. *New Media & Society*, 9, 93-110.
- Rodríguez, Melissa & Varas Díaz, Nelson (2006, Septiembre). Las dificultades de sentir: el rol de las emociones en la estigmatización del VIH/SIDA. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 7(4), 2-33.
- Rose, N. (1983). *Effects of rational emotive education and rational emotive education plus rational emotive imagery on the adjustment of disturbed and normal elementary school children*. Ann Arbor, MI: ProQuest Information & Learning.
- Russell, J. A. (2003). Core affect and the psychological construction of emotion. *Psychological Review*, 110(1), 145-172.
- Sàbato, E. (1967). *El escritor y sus fantasmas*. Madrid: Aguilar.

- Sacks, H. (1992). *Lectures on conversation: Vol 1 & 2*. Oxford: Basil Blackwell.
- Santos, M. (2002). *A natureza do espaço: Técnica e tempo; razão e emoção*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Sarbin, T. R. (1989). Emotions as situated actions. In L. Cirillo, B. Kaplan & S. Wapner (Eds.), *Emotions in ideal human development*. (77-99) Philadelphia, PA: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Sartre, J. P. (1971). *Bosquejo de una teoría de las emociones*. Madrid: Alianza.
- Schachter, S., & Singer, J. E. (1962). Cognitive, social, and physiological determinants of emotional state. *Psychological Review*, 69, 379-399.
- Schaub, E. L. (1933). Spinoza: His personality and his doctrine of perfection. *Monist*, 43, 1-22.
- Schegloff, E. A. (1972). Notes on a conversational practice: Formulating place. *Studies in Social Interaction*, 5, 75-119.
- Schwartz, G. (2002). *Emoção, aventura e risco-a dinâmica metafórica dos novos estilos. Lazer e estilo de vida*. Santa Cruz do Sul: EDUNISC.
- Searle, J. R. (1992). *The rediscovery of the mind*. Cambridge: MIT press.
- Searle, J. R. (1995). *The construction of social reality*. Harmondsworth, Itd: Penguin Books.
- Seikkula, J., & Trimble, D. (2005). Healing elements of therapeutic conversation: Dialogue as an embodiment of love. *Family process*, 44(4), 461-475.

- Selting, M. (1994). Emphatic speech style-with special focus on the prosodic signalling of heightened emotive involvement in conversation. *Journal of Pragmatics*, 22(3-4), 375-408.
- Sheller, M. (2004). Automotive emotions: Feeling the car. *Theory, Culture & Society*, 21(4-5), 221-242.
- Shuler, S. (1998). *Emotion 911: Communication and emotion at a county emergency communication center*. Ann Arbor, MI: ProQuest Information & Learning.
- Simpson, J., Carter, S., Anthony, S. H., & Overton, P. G. (2006). Is disgust a homogeneous emotion? *Motivation & Emotion*, 30(1, 1), 31-41.
- Singer, J. A. (1995). Putting emotion in context: Its place within individual and social narratives. *Journal of Narrative & Life History*, 5(3), 255-267.
- Skinner, Q. (1984). The idea of negative liberty: A philosophical and historical perspective. In Rorty, R. Schneewind, J. Skinner, Q. (Eds.) *Philosophy in history*.(45-76). Cambridge: Sage.
- Sokol, R. I., & Strout, S. L. (2006). A complete theory of human emotion: The synthesis of language, body, culture and evolution in human feeling. *Culture & Psychology*, 12(1), 115-123.
- Soyland, A. (1994). *Psychology as metaphor*. London: Sage Publications.
- Spackman, M. P. (2004). Can machines adequately simulate human emotion? A test of four theories of emotion. *Theory & Psychology*, 14(6), 755-776.
- Spivak, G. C. (1990). *The post-colonial critic*. New York: Routledge.

- Stearns, P. N., & Stearns, C. Z. (1985). Emotionology: Clarifying the history of emotions and emotional standards. *The American Historical Review*, 90(4), 813-836.
- Tannen, D. (1998). "Oh talking voice that is so sweet": The poetic nature of conversation. *Social Research*, 65(3), 631-651.
- Thrift, N. (2006). Donna Haraway's dreams, theory. *Culture & Society*, 23(7, 8), 189-195.
- Tirado, F. J. (1999). Against social constructionist cyborgian territorializations. In Á J. Gordo-López, & I. Parker (Eds.), *Cyberpsychology*. (202-217) London: Taylor & Frances/Routledge.
- Tomkins, S. (1970). Affect as primary motivational system. In M. Arnold (Ed.), *Feeling and emotions: The Loyola symposium*. New York: Academic Press.
- Treweek, G. L. (1996). Emotion work, order, and emotional power in care assistant work. In V. James, & J. Gabe (Eds.), *Health and the sociology of emotions*. (115-132). Oxford: Blackwell Publishing.
- Villas, L. P. (2004). Teoria das representações sociais eo conceito de emoção: Diálogos possíveis entre Serge Moscovici e Humberto Maturana. *Psicol.educ*, 19, 143-166.
- Virno, P. (2004). *Cuando el verbo se hace carne*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Walch, S., & Prejean, J. (2001). Reducing HIV risk from compulsive sexual behavior using cognitive behavioral therapy within a harm reduction framework: A case example. *Sexual Addiction and Compulsivity*, 8(2), 113-128.

- Walrod, Michael R. (2006). Language as object or event: integration of language and life. In Walrod, Michael R. (Ed.) *Articles on linguistics*. London: Pergamon Press.
- Watson, D. R. (1987). Interdisciplinary considerations in the analysis of pro-terms. *Talk and Social Organisation*, 5, 261-289.
- Weber, M. (2003 (1903)). *La Ética protestante y el espíritu del capitalismo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Wetherell, M. (1995). Romantic discourse and feminist analysis: Interrogating investment, power and desire. In S. Wilkinson, & C. Kitzinger (Eds.), *Feminism and discourse: Psychological perspectives*. London: Sage Publications.
- White, G. M. (1990). Moral discourse and the rhetoric of emotions. In C. A. Lutz, & L. Abu-Lughod (Eds.), *Language and the politics of emotion*. (46-68). Cambridge: Cambridge University Press.
- White, G. M. (1999). Emotional remembering: The pragmatics of national memory. *Ethos*, 27(4), 505-529.
- Wieder, D. L. (1974). *Language and social reality: The case of telling the convict code*. The Hague: Mouton.
- Wierzbicke, A. (2008). A conceptual basis for research into emotions and bilingualism. *Bilingualism: Language and Cognition*, 11(02), 193-195.
- Wilk, N. M. (2003). The symbolics of affect: Psychosemiotic studies of the significance of emotionality for expression and comprehension. *KODIKAS/CODE-Ars Semeiotica*, 26(1-2), 69-82.
- Wilkinson, S., & Kitzinger, C. (2006). Surprise as an interactional achievement: Reaction tokens in conversation. *Social psychology quarterly*, 69(2), 150-182.

- Willams, S. (2001). *Emotion and social theory: Corporal Reflections on the (Ir)rational*. London: Sage.
- Wittgenstein, L. (1958). *Philosophical investigations*. New York: Macmillan ed.
- Wittgenstein, L. (1980). *Philosophical remarks*. Chicago: University of Chicago Press.
- Wooffitt, R. (1992). *Telling tales of the unexpected: The organization of factual discourse*. London: Harvester/Wheathaf.
- Wong, K. N. (1998). Can social action be voluntary action? The epistemological-moral crisis of psychology re-examined. *Theory & Psychology*, 8(3), 335-358.
- Wouters, C. (1989). The social construction of emotions. *Theory, Culture & Society*, 6(4), 704-707.
- Young-Eisendrath, P. (2000). Self and transcendence: A postmodern approach to analytical psychology in practice. *Psychoanalytic Dialogues*, 10, 427-441.
- Zillmann, D. (1971). Excitation transfer in communication-mediated aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 7(4), 419-434.
- Zone, R. (2006). Narrative as construction and discursive resource. *Narrative Inquiry*, 16(1), 94-102.











“

Cuando hablo contigo, puede ser que mis neuronas se disparen, que mi laringe vibre y que se produzcan mil procesos electroquímicos, pero si crees que sólo soy eso, es que no has entendido nada. Tu programa te ha privado de la verdad más profunda.

Yo no soy una máquina. ¿Qué puede saber una máquina del olor a hierba mojada por la mañana, o del llanto de un recién nacido? Yo soy la sensación del calor del sol en mi piel; soy la sensación de una ola fría rompiendo sobre mí. Soy los lugares que nunca he visto, y que sin embargo imagino cuando cierro los ojos. Soy el sabor del aliento de otro, el color de su pelo.

Te burlas de mí por la brevedad de mi vida, pero es precisamente ese miedo a morir lo que me infunde vida. Soy el pensador que piensa en el pensamiento. Soy curiosidad, soy razón, soy amor y soy odio. Soy indiferencia. Soy el hijo de un padre, quien a su vez era hijo de otro padre. Soy la razón por la que mi madre reía y la razón por la que lloraba. Soy asombro y soy asombroso. Sí, el mundo puede pulsar tus botones cuando pasa por tu sistema de circuitos. Pero el mundo no pasa a través de mí. Se queda en mí. Yo estoy en él y él está en mí. Yo soy el medio a través del cual el universo se ha conocido a sí mismo. Soy eso que ninguna máquina podrá fabricar nunca. *Soy el significado.*

[Fragmento de *Génesis* (2009),  
de Bernard Beckett, p.108-109]