



Aproximación sociolingüística al fenómeno chat*

Síntesis

En este artículo se aborda el fenómeno de la comunicación mediada por computador (CMC), en particular la interacción comunicativa en las salas de chat desde la perspectiva sociolingüística. Se parte de una variable social, la edad, para determinar su influencia en las características léxicas en este evento comunicativo en cada uno de los grupos etarios estudiados. También, se hace un análisis de los tipos de relaciones sociales, a partir de las interacciones comunicativas, que se establecen en cada una de las salas y que están fuertemente ligados a la edad.

Synthesis:

This article approach the phenomena of computer mediated communication (CMC), in particular the communicative interaction in chat rooms from a sociolinguistic perspective. The main issue is to analyse the incidence of a social variable, age, in the lexical characteristics of the communicative event in chat rooms. There is also an analysis of the types of relationships shown in each chat room an its relation with age, that have a strong bound with communicative interactions.

Germán Serventi

Docente. Tecnología en Comunicación Gráfica
Profesional en Estudios Literarios, Universidad Nacional
Estudiante de la Maestría en Lingüística, Universidad Nacional
germanserventi@yahoo.es

Introducción

Asistimos, desde hace algunos años, al surgimiento de un nuevo fenómeno comunicativo que continuamente y de manera creciente incluye a un mayor sector de la población mundial. Nos referimos al fenómeno de la comunicación mediada por computador (CMC) y en este caso, específicamente a la comunicación entre usuarios a través de canales o salas de chat. El chat, es un nuevo fenómeno comunicativo que reúne, a través de una ventana electrónica, a una amplia cantidad de personas que se comunican a través del texto escrito de manera simultánea.

Este reciente fenómeno comunicativo propone una nueva forma de uso del lenguaje nunca antes vista en la historia de la comunicación popular

* En este artículo se trabaja sobre un corpus que el lector puede consultar de manera completa en el sitio Web: www.uniminuto.edu/mediaciones.

(Mayans, 2000): la comunicación escrita de manera simultánea. El antropólogo español Joan Mayans (2000), al estudiar el fenómeno chat, nos dice que esta comunicación constituye un género discursivo confuso al poseer ciertas características de la comunicación escrita y algunas otras de la comunicación oral, y esta naturaleza híbrida del chat influye de manera decisiva en el uso del lenguaje.

Las características que lo definen son: la economía, la simplicidad y la creatividad en el uso de las formas verbales. El chat tiene como modelo la lengua oral, pero su soporte es la lengua escrita. El usuario, aunque escribe, su modelo más próximo es la lengua hablada y no la lengua escrita y de esa manera, la lengua escrita en uso en el chat, sufre una serie de cambios y transformaciones que no debemos pasar por alto. Estos cambios, entonces, son producto del soporte tecnológico y la dinámica del evento comunicativo que se genera en su interior.

En el presente artículo, vamos a analizar el evento comunicativo del chat a partir del enfoque de la sociolingüística desde el cual se quiere relacionar una variable lingüística con una variable social. Nuestra variable lingüística es la variable léxica y nuestra variable social corresponde a la edad de los participantes involucrados en el evento.

La variable léxica, como bien lo dice Humberto López Morales (1993), es un campo de estudio dentro de la sociolingüística que no ha tenido mayor desarrollo ya que normalmente se realizan estudios privilegiando otros fenómenos lingüísticos. Aquí vamos a tratar de establecer ciertos patrones dentro de los repertorios léxicos sobre todo a nivel del significante y dejaremos un poco de lado el nivel semántico. Nos dedicaremos a establecer las frecuencias en el uso de ciertos lexemas en relación con la economía, la simplicidad y la creatividad de len-

guaje del chat y esto en estrecha relación con la edad como variable social. Para realizar este análisis, nos hemos servido de un software¹ muy útil para el análisis lexicográfico, y las frecuencias dentro de un corpus.

Nuestra variable social, como ya lo expresamos más arriba, es la edad. S. Romaine (1994) dice que "los patrones sociolingüísticos se adquieren muy pronto en algunas comunidades. Diferencias lingüísticas ligadas al género, el estilo y la clase social se han detectado a los seis años entre los escolares de Escocia". En el caso del chat y de las CMC esta afirmación debe adoptarse con cuidado. Romaine habla de algunos patrones sociolingüísticos que se adquieren desde la infancia, sin embargo, la CMC es un fenómeno que hasta ahora está desarrollándose y, en relación con la edad, no todas las personas han tenido una experiencia similar desde el acercamiento a esta nueva tecnología. Podemos decir que los jóvenes son una generación que se ha desarrollado en un contacto estrecho con este nuevo medio de comunicación, pero las generaciones anteriores no; esta tecnología ha llegado la vida de estos últimos en momentos diferentes y su relación con ella se ha dado de manera más brusca. Basándonos en esto podríamos decir que el comportamiento de las personas mayores en las salas de chat no es, probablemente, el comportamiento que podrían adquirir los usuarios menores en unos años.

Las personas mayores han desarrollado una competencia comunicativa en este ámbito que no ha sido continua desde la infancia, como si lo será, probablemente, la competencia que desarrollarán los jóvenes de hoy.

1. Cratilo II versión 1.0. Este software ha sido desarrollado por Jorge Antonio Majía, Francisco Álvarez y John Alberto Sánchez en la Universidad de Antioquia en 1998.



Esto es importante, ya que en el análisis veremos comportamientos muy diferentes, que podríamos relacionar con la edad, pero también llegaremos a afirmaciones en donde el uso del lenguaje por parte de los usuarios más jóvenes propone una serie de cambios en el mismo que no apuntan hacia el comportamiento que ostentan los usuarios mayores. Entre los jóvenes se está incubando una serie de cambios lingüísticos que en varios años podrían convertirse en un código bastante adaptado al medio de comunicación en cuestión y que no vemos, en este momento, en el lenguaje utilizado por usuarios mayores.

No podemos terminar la presentación de nuestra variable social sin mostrar algunos datos del uso de Internet en Latinoamérica según la edad del usuario.

TABLA 1

Edad de los usuarios latinos de Internet					
Grupos de edades					
11-15	16-20	21-25	26-30	31-40	51-60
1.0	5.0	12.5	16.1	47.1	15.8

Fuente: <http://www.educar.org/articulosperspectivaseducvirtual.asp> (2000)

Esta tabla (que muestra un análisis realizado en el 2000) puede darnos una idea de lo que está ocurriendo en nuestro continente con las nuevas formas de comunicación electrónica. Como vemos, todas las generaciones tienen acceso a Internet, cuyo uso es más alto en algunas generaciones que en otras, y la que tiene el mayor acceso es aquella que oscila entre los 31 a 40 años de edad. Aquí vamos a estudiar el fenómeno del chat jus-

tamente en relación con las generaciones que más uso hacen de Internet, aquellas ubicadas entre los 15 y los 40 años, que representan, según la anterior estadística, el 80.7% de los usuarios.

Pasemos ahora a definir nuestra comunidad de habla. Comencemos por definir brevemente el concepto de comunidad lingüística que es la que comparte un mismo código general, no exclusivamente una misma lengua, en el caso de las sociedades multilingües. Así, la sociedad hispana (España, Latinoamérica y las colonias hispanas alrededor del mundo) comprende una comunidad lingüística bastante grande sin fronteras definidas.

La comunidad de habla, en cambio, se define por la interacción real de un grupo de hablantes dentro de una comunidad lingüística (López Morales, 1993) que, por un lado, comparten ciertas reglas y normas en la interacción lingüística y, por otro, comparten también un sentido de pertenencia a esa comunidad y unos valores en relación con el contexto que los rodea.

El chat y, en general, las CMC presentan un problema al tratarlas como comunidades de habla. En el caso de las salas de chat que vamos a analizar, la comunidad que se organiza en este evento comunicativo tiene la característica de pertenecer a una misma comunidad lingüística definida: la hispanohablante. Vemos usuarios de varios países latinoamericanos, algunos españoles y otros de las colonias hispanas en Estados Unidos. En este caso, pertenecer a esta comunidad lingüística es lo que lleva a estos usuarios a formar una comunidad de habla dentro de una sala de chat. Otra característica que une a estos grupos de personas es la naturaleza de la sala, que en el caso que analizaremos corresponde a salas que reúnen a individuos según la edad. Hay otras salas que reúnen a personas alrededor de una temática o alrededor de diversos contenidos como la amistad, las ten-

dencias sexuales, los deportes, la música o temáticas propuestas por los mismos usuarios.

Así, esta comunidad de habla reúne a participantes de diversas procedencias y de diversas edades, la mayoría de los cuales, muy seguramente, no se volverán a encontrar nunca más. Es una comunidad de habla que se construye y deconstruye constantemente y en donde el anonimato es el bien máspreciado. Las únicas coordenadas que le dan una identidad son la lengua española y sus muchas variedades regionales como código compartido, y la edad como una variable social que, más allá de ser una herramienta teórica útil para nuestro análisis, reúne a varios grupos en torno a un evento comunicativo bastante complejo.

La metodología usada en este trabajo tuvo varias etapas. La primera consistió en la recopilación de datos en el interior del sitio Web 'Latinchat tu punto de encuentro'². Allí ingresamos a tres salas, cada una correspondiente a un rango de edad: de 15 a 20 la primera; de 20 a 30 la segunda; y de 30 a 40 la tercera. De cada una de esas salas hemos bajado alrededor de una hora y diez minutos de conversación que hemos guardado en un archivo de texto constituyendo así el corpus que vamos a analizar. De ahora en adelante denominaremos a cada una de las salas de la siguiente manera: S1 (15 a 20 años), S2 (20 a 30 años) y S3 (30 a 40 años). Cada una de las salas está numerada por enunciados así que los ejemplos expuestos más adelante estarán con el número de la sala (S1 o S2 o S3) y el número del enunciado: así S2-155 se debe leer como sala de 20 a 30 años, enunciado número 155.

La segunda etapa consistió en el análisis del corpus con ayuda del programa lexicográfico mencionado más arri-

ba (Cratilo), el cual nos ayudó a establecer una serie de patrones en relación con la frecuencia de lexemas, conteo de palabras y de enunciados.

La tercera etapa consistió en la interpretación de los datos obtenidos. Esta interpretación de los datos buscó establecer patrones lingüísticos a partir de dos principios: la economía y la simplicidad de estructuras lingüísticas que sufren ciertas modificaciones a partir del modelo de la lengua hablada, y la creatividad lingüística de los usuarios que, en virtud del canal comunicativo electrónico, desarrollan nuevas expresiones en busca de optimizar el proceso comunicativo. Por esto, nuestro enfoque es descriptivo y busca ejemplificar con el corpus algunos patrones que hemos identificado.

El chat como evento comunicativo

Los conceptos de simplificación y economía están fuertemente ligados. La economía se da en el uso del lenguaje y la simplificación en los códigos usados. Debido a que la característica del evento comunicativo es la rapidez, el usuario debe ser económico en la utilización de los elementos lingüísticos (como se verá, no se hace caso de la puntuación, la acentuación y las reglas ortográficas básicas), lo que lleva a que el código se simplifique allí donde es posible (por ejemplo, los grafemas 'c' y 'qu' se simplifican utilizando el grafema 'k'). La creatividad se encuentra donde es posible utilizar el código para hacer énfasis o comunicar significados que el registro escrito no comunica de manera convencional.

Antes de comenzar nuestro análisis debemos comprender en qué consiste el evento comunicativo del chat. Para esto, recurriremos a algunas de las categorías expuestas por Hymes a partir de su modelo etnográfico del S-P-E-A-K-I-N-G (tomado de Atkinson, 2001). Este modelo

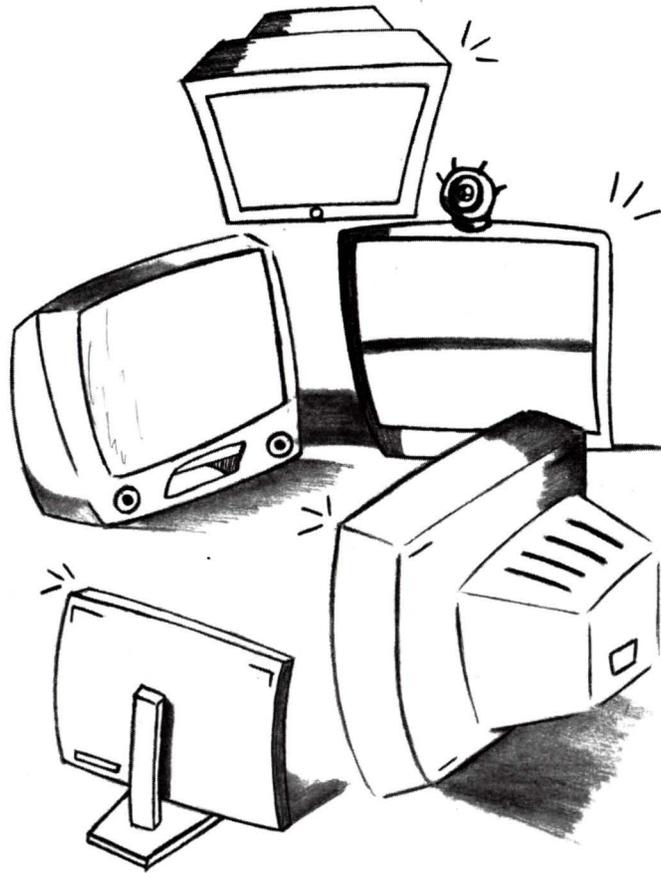
2. <http://www.latinchat.com>



Lenguajes

busca, a través de una fórmula nemotécnica, establecer los elementos más importantes de un evento comunicativo.

S-Setting (aspectos espaciales y temporales del evento). El evento del chat se desarrolla en lo que llamamos el ciberespacio, es decir, un espacio no físico que se conforma por una serie de soportes tecnológicos que permiten una interacción comunicativa desde cualquier lugar del mundo donde se pueda tener un acceso a Internet. Temporalmente, el chat se desarrolla en un tiempo continuo que no tiene fin. Las salas que hemos visitado son salas que están a disposición las 24 horas del día y siempre con usuarios en su interior. El desarrollo del evento es constante, lo único que cambia son los nuevos usuarios que entran en la sala y los usuarios que salen de ella. En su interior, el evento tiene dos modalidades: la interacción pública que se puede ver en una ventana y que no tiene principio ni fin (siempre un usuario ingresa y sale *in media res*); y la interacción privada en una ventana que dos usuarios deciden abrir para realizar su interacción. Nosotros sólo nos dedicaremos al estudio de la interacción en la ventana disponible públicamente.



P-Participants (participantes). Los participantes en el evento ingresan a la sala a través de un Nickname, es decir, a través de un nombre que el usuario decide para ser reconocido. En una sala no puede haber dos Nicknames iguales. Estos se organizan alfabéticamente en una ventana lateral dentro de la ventana de la sala. Una característica es que detrás de un Nickname hay alguien a quien no vemos e incluso puede ser más de una persona.

E-Ends (fines o propósitos de la comunicación). En las tres salas estudiadas, el propósito más evidente es el de contactar a otro usuario para establecer una comunicación, para conocerse e intercambiar ideas.

A-Act sequences (secuencia de actos). En el chat, los actos discursivos están formalmente muy organizados, sin embargo, esta organización es aparente. La organización aparente se debe a que cada enunciado aparece detrás de otro sin dar lugar a intervenciones simultáneas. Cada usuario escribe su enunciado y lo envía al servidor que los organiza en orden de llegada y quedan publicados en la ventana. El servidor también genera enunciados en el momento de introducir un nuevo usuario o de indicar la salida de alguno de ellos. Cada

enunciado está precedido del Nickname del emisor. Como hemos mencionado, la organización es aparente ya que en una misma sala se pueden generar varias conversaciones simultáneas que no se organizan de manera separada, sino que construyen un único texto. Esto genera que en las conversaciones se genere mucho ruido que radica en intervenciones de otros usuarios que no están interactuando directamente entre sí. La respuesta de un usuario ante el requerimiento de otro puede aparecer mucho después y luego de intervenciones de otros usuarios dirigidas a su vez a otros usuarios.

K-Key (la manera de comunicarse, el tono o el espíritu de la comunicación). En el chat, la conversación es muy abierta, no hay roles sociales jerarquizados y todos los usuarios son completamente iguales y tienen el mismo derecho y la misma oportunidad de usar el canal. Además, el anonimato, evidente detrás de los Nicknames, permite un tono totalmente libre. No hay ninguna exigencia en el comportamiento de los usuarios en el momento de utilizar el canal aunque sí puede haber algunas llamadas de atención de los usuarios sobre el tono de otro de ellos. Sin embargo, esto último no determina el comportamiento de ninguno de los usuarios.

I-Instrumentalities (formas del lenguaje). En las salas de chats estudiadas, encontramos diferentes formas del español de acuerdo con la procedencia del usuario. Aunque no es muy evidente, los usuarios a través de su escritura pueden indicar su origen utilizando regionalismos que se convierten en deícticos de procedencia:

(S1-91) Jose Eduardo: hola *parce*

(español colombiano)

(S2-309) pj : hey ya me aburríste *guey*

(español mexicano)

(S3-545) MELU : LO TENGO *SHO VITTO*

(español argentino)

(La cursiva es nuestra)

Por otra parte, en el uso del registro escrito, por tratarse de una interacción de tipo coloquial, no hay un respeto por las normas ortográficas establecidas. Por ello, los signos de puntuación y acentuación no son usados por los usuarios ya que esto les demandaría más tiempo en la escritura y, según lo muestra esta forma de interacción, no son determinantes para el entendimiento entre los





Lenguajes

participantes. Esto no refleja necesariamente un desconocimiento del código, sino la simplificación, como se verá más adelante, de las estructuras lingüísticas para maximizar el canal comunicativo que se caracteriza por la velocidad en la interacción.

N-Norms (normas de interacción e interpretación). Las normas de interacción están determinadas por el soporte electrónico. Como lo mencionamos más arriba, todos los usuarios pueden utilizar el canal en el momento que deseen y no tendrán ningún inconveniente. Las normas dentro de la interacción misma radica en el éxito del usuario al entablar una conversación con otro usuario, pues, algunas veces, se generan competencias por entablar relaciones con otros usuarios. Veamos el siguiente ejemplo:

Sala 1

(69) priscila : algun chico que quiera platicar con migo
(71) GRAN JEFE : HOLA PRISCILA
(73) ose Eduardo : hola priss
(74) snake : priscila ¡hola
(79) snake : priscila que paso
(82) Jose Eduardo : pirobos abrasen que yo quiero hablarte a priss
(85) priscila : hola snake
(86) hans sk_8 : JEJEJEJEJEJ }

G-Genres (géneros discursivos). Como lo mencionamos arriba, Joan Mayans (2000) nos dice que el chat es un género discursivo de naturaleza híbrida, entre el discurso escrito y el discurso oral. Tiene y olvida diversos elementos de uno y de otro para construir un nuevo género discursivo que se caracteriza por la posibilidad de una pequeña reflexión antes de emitir un mensaje, propio de la escritura, pero tiene la dinámica de la lengua oral, la

manera informal de sus formas, las intervenciones cortas y la interacción entre varios emisores y receptores de manera simultánea.

En general, el chat es una nueva forma de comunicación que propone su propia naturaleza y sus propias reglas, que si bien parten de otros modelos discursivos, constituye una forma especial y compleja de interacción social y lingüística.

Análisis del corpus

Primero vamos a establecer un marco general de la manera en que se utiliza el lenguaje en el chat de acuerdo con cada una de las salas que se han seleccionado para el estudio. Para ello observemos la siguiente tabla:

TABLA 2

	De 15 a 20	De 20 a 30	De 30 a 40
Tiempo Total	71 minutos	71 minutos	71 minutos
Total de Enunciados	779	1182	1344
Enunciado por hora	658	998	1135
Enunciados por min.	11	16	19
Total palabras	4271	6803	7909
Palabras por hora	3609	5749	6683
Palabras diferentes	687	1100	1361

Interpretemos un poco los indicadores que aparecen en la tabla anterior:

Tiempo total. Se refiere a la cantidad de tiempo transcurrido en cada una de las salas de las cuales se obtuvo el corpus y los datos; un tiempo total de una hora y once minutos en cada sala.

Total de enunciados. Una ventana en donde corre una sala de chat se construye a través de enunciados que van apareciendo uno tras de otro, que se desplazan hasta desaparecer en la parte superior de la pantalla. Los enunciados pueden ser de dos tipos, los que generan los usuarios y los que genera el servidor en el momento en que ingresa un nuevo usuario a la sala o en el momento en que sale un usuario de la misma:

- (S1-59) chidox : yo soy de mexico
(enunciado de usuario)
- (S2-330) mey-lin ha salido de la sala (enunciado del servidor)
- (S3-309) CaballeroRomanti ha entrado en la sala
(enunciado del servidor)

En esta clasificación entran los dos tipos de enunciados, tanto el de los usuarios, como los del servidor:

Enunciados por hora. La media de los enunciados en una hora en cada una de las salas.

Enunciados por minuto. La media de enunciados por minuto.

Total de palabras. Cantidad de palabras en cada una de las salas.

Palabras por hora. La media de palabras en cada una de las salas.

Palabras diferentes. La cantidad de lexemas diferentes que se contabilizaron en cada una de las salas.

A partir de esta tabla, entonces, comenzamos a visualizar algunas diferencias a nivel léxico y discursivo, de acuerdo con la edad como variable social.

Encontramos así, una relación entre la cantidad de enunciados y la edad de los usuarios. Mientras S1 (sala de 15 a 20) muestra una media de 658 enunciados por hora,

S2 (sala de 20 a 30) muestra una media de 998 y S3 (sala de 30 a 40), una media de 1135 enunciados por hora. Por ende, la media de enunciados por minuto también muestra esa variación, 11 para S1, 16 para S2 y 19 para S3. La cantidad de enunciados no necesariamente determina la cantidad de palabras que intervienen en la formulación de enunciados, pero en este caso las cifras así lo demuestran. En S1 se utilizaron 4271 palabras, en S2, 6803 y en S3, 7909. La cantidad de lexemas diferentes muestra una dinámica similar: en S1 se utilizaron 687 lexemas diferentes, en S2, 1100, y en S3, 1361.

Si interpretamos estos datos de acuerdo con el uso del lenguaje en el chat, podemos aseverar que la edad es un factor importante que influye en el uso cuantitativo del lenguaje. Entre más edad se tiene, el repertorio lexical es más amplio, de acuerdo con la cantidad de lexemas diferentes que intervinieron en el evento. La participación en el evento es también mucho más asidua por parte de las personas mayores que aquellas menores. Además, encontramos una creciente en la medida en que pasamos de una sala a otra. Por ejemplo, vemos que en la cantidad de enunciados por hora el incremento de S2 con respecto a S1 es del 49.4%. El incremento en S3 con respecto de S2 es del 13.7%. El incremento de S3 con respecto a S1 es 72.4%.

De acuerdo con esto, la edad es un factor que influye en el volumen de lenguaje del evento comunicativo del chat, así como en la vida cotidiana (López Morales, 1993). Al comparar esto con el análisis cualitativo, vemos que tiene una estrecha relación, ya que en la S3, se establecen varias conversaciones con una extensión mucho más evidente, así como la cantidad de temáticas es mucho más abierta. En S1, en cambio, no se llegan a establecer conversaciones más allá de las protocolarias, es decir, el saludo y preguntas sobre información personal, dinámica que no es trascendida y se repite constante-



Lenguajes

mente entre los varios usuarios dentro de la sala. Aquello que sucede, entonces, lo podemos relacionar con la edad como variable social. Los usuarios jóvenes, entre 15 a 20 años, no son capaces de elaborar conversaciones extensas ni de explorar en la conversación otros temas. Diríamos incluso, que no desarrollan ninguna temática en la conversación y únicamente utilizan el chat como medio de contacto. Lastimosamente no contamos con datos acerca de lo que sucede en las conversaciones en privado dentro de la sala. Lo único que podemos decir, hasta el momento, es que la competencia comunicativa, definida esta como aquello que los hablantes necesitan conocer para comunicarse apropiadamente dentro de una comunidad de habla particular, patente en la ventana pública de las salas de chat, está mucho más desarrollada en las personas más adultas que en las personas menores. Encontramos también un incremento en esta competencia a medida que la persona posee más edad.

Sin embargo, esta última aseveración se encuentra con un problema cultural que no podemos olvidar y que necesitará un poco más de tiempo para lograr una respuesta satisfactoria. Este problema es el tiempo que lleva desarrollándose Internet como espacio social practicado. Ya vimos algunos datos sobre esto más arriba, pero aquí lo importante es que cada uno de los grupos sociales no puede ser tenido en cuenta de la misma manera. En S1, los usuarios cuentan con una edad entre 15 a 20 años; si la entrada de Internet en Latinoamérica como un medio de comunicación masiva la ubicamos alrededor de 1997 (Mayans 2000c), nos encontramos con que estos usuarios han crecido y se han formado en contacto de una manera más estrecha con esta nueva forma de comunicación que otros. Podemos decir que cuando Internet entró en la vida social de Latinoamérica, estas personas tenían alrededor de 7 a 12 años. No pasa lo mismo con S3 en la que encontramos usuarios entre los 30 a 40 años

de edad. Para ellos, este nuevo medio es, literalmente, un 'nuevo medio'. Tenían entre 23 a 28 años cuando apareció Internet de manera pública. S2, por tanto, presenta un cuadro diferente. En el momento de su adolescencia es cuando entra esta nueva tecnología a sus vidas.

¿Por qué es necesaria esta aclaración? Porque el desarrollo de las competencias no se ha dado de la misma manera para las personas que entran en nuestro estudio. Si bien para los jóvenes la competencia comunicativa a través de computador puede hacer parte de su formación educativa, para los otros dos grupos el desarrollo de su competencia es diferente. Aunque esto nos podría llevar por otros rumbos, sólo diremos aquí que, a partir de la escasa calidad de la competencia comunicativa que se muestra en las salas de chats en donde los usuarios son jóvenes menores de 20 años, hay una necesidad de pensar la función de la educación en relación con las nuevas tecnologías de la comunicación.

Pero sigamos con nuestro análisis. Hasta aquí hemos visto la relación que se establece entre la edad y el volumen de la comunicación, evidenciado a través de algunos datos que nos han mostrado la cantidad de enunciados que se emiten, el volumen y la variación lexical que interviene en el evento comunicativo del chat. Pasemos ahora al análisis de otros fenómenos en el campo lexical, nuestra variable lingüística, más concretos y menos generales.

Uno de los fenómenos más interesantes en la escritura electrónica del chat es el uso del grafema 'k' en hablantes del español. Sabemos que en el español este grafema tiene una existencia mínima en la escritura y se suele usar para escribir lexemas importados de otras lenguas (karate del japonés, kilo de origen griego) o nombres propios extranjeros (Kant). Sin embargo, fonéticamente, el grafe-

ma 'k' corresponde a un fonema ampliamente utilizado en nuestra lengua: /k/. Este fonema puede ser representado por tres distintos grafemas: 'c', 'qu' y 'k'.

Una de las principales características del chat es la economía en la escritura. El uso del grafema 'k' ayuda a economizar en la escritura, sobre todo para escribir palabras que contengan 'que' y 'qui' (como 'que', 'por que' o 'quiero'). De esta manera, la 'k' es un elemento que ayuda mucho a la velocidad de la escritura, usándola en lugar de la 'qu'. Sin embargo, su uso no es exclusivo en casos en que se reemplaza la 'qu' por la 'k', sino que también hay una tendencia a que este grafema reemplace el grafema 'c', en este caso, no podemos decir que el cambio se deba a un criterio de economía, pero sí a un criterio de simplicidad.

En el lenguaje del chat hay una tendencia a eliminar las diferencias lingüísticas que carecen, podríamos decir, de un amplio grado de funcionalidad. Por ejemplo, los signos de puntuación están prácticamente ausentes, el acento es también olvidado. Esto se debe a que en el chat, la desambiguación semántica de varios lexemas ('que', qué-que; 'porke', porque-por qué-porqué; 'como', como-cómo) no se da a través de las reglas del lenguaje escrito, sino a través de la función pragmática. Aunque, si bien en la mayoría de los casos esto es así, no siempre resulta, y el olvido de la diferenciación funcional de algunos lexemas a partir de reglas puede dar lugar a una ambigüedad difícil de resolver. Pero en ese momento entra la naturaleza del evento comunicativo que, ante un problema de ruido en la comunicación (la ambigüedad semántica de algunos elementos a partir del descuido de las reglas gramaticales la podemos identificar como ruido), brinda la opción de que un usuario pida al emisor del mensaje ambiguo una aclaración del mensaje. En las diferentes salas de chat que estamos analizando, la distribución de este fenómeno es dispar, y encontra-

mos una mayor utilización de este recurso de economía y simplicidad en S1. Es decir, los usuarios más jóvenes simplifican mucho más el lenguaje que los usuarios más adultos. Veamos algunos ejemplos.

En S1 el uso de 'ke' reemplazando al pronombre relativo 'que', al adverbio qué y al adjetivo 'qué', indistintamente es muy superior que en las otras salas con una frecuencia de 14 ocurrencias. En S2 lo encontramos en 6 ocasiones y en S3 no encontramos su empleo. De manera complementaria, en S3 encontramos el uso de 'que' (indistintamente como pronombre relativo y adjetivo) en un total de 88 veces, en S2, 83 veces, y en S1, 37. El uso de 'k' en vez del pronombre relativo y del adjetivo, lo encontramos únicamente en S3 con 6 ocurrencias y ninguna en las demás.

Ejemplo de esta economía en la S1 lo podemos ver en el siguiente ejemplo:

(S1-554) Andy: tu tampoko me kieres hacer kaso?

En este ejemplo hay tres representaciones del fonema /k/ que en orden de aparición se deberían representar con los grafemas 'c', 'qu' y 'c'. El usuario, sin embargo, simplificando la estructura, los representa todos con el grafema 'k'.

En S1 encontramos otros lexemas que se escriben con este grafema en reemplazo de otros. Veamos algunos ejemplos de esto:

(S1-336) ragde23cam : alguna chica con msn y Wcam ke kiera jugar un rato???????

(S1-612) Andy : tienes korreo derek'(S1-583) Andy : dime kuantos años tienes?(S1-609) Andy : ke onda luna ke kuentas(S1-616) Andy : rapidin porke me tengo ke ir(S1-260) hans sk_8 : qe no ay chikas peruanas

Mediaciones

Ej. 2

Sala 2

(1150) SEBAS99 :

////////////////////

(1151) SEBAS99 :

////////////////////

(1152) javier_22 : busco una
amiga sincera

(1153)

SEBAS99////////////////////

(1154) ojos rojos : ALGUNA
NENA QUE QUIERA CONOCER
UN HOMBRE JOVEN

(1155) SEBAS99 : HALGUNA
CHICA DE PERU

Ej. 3

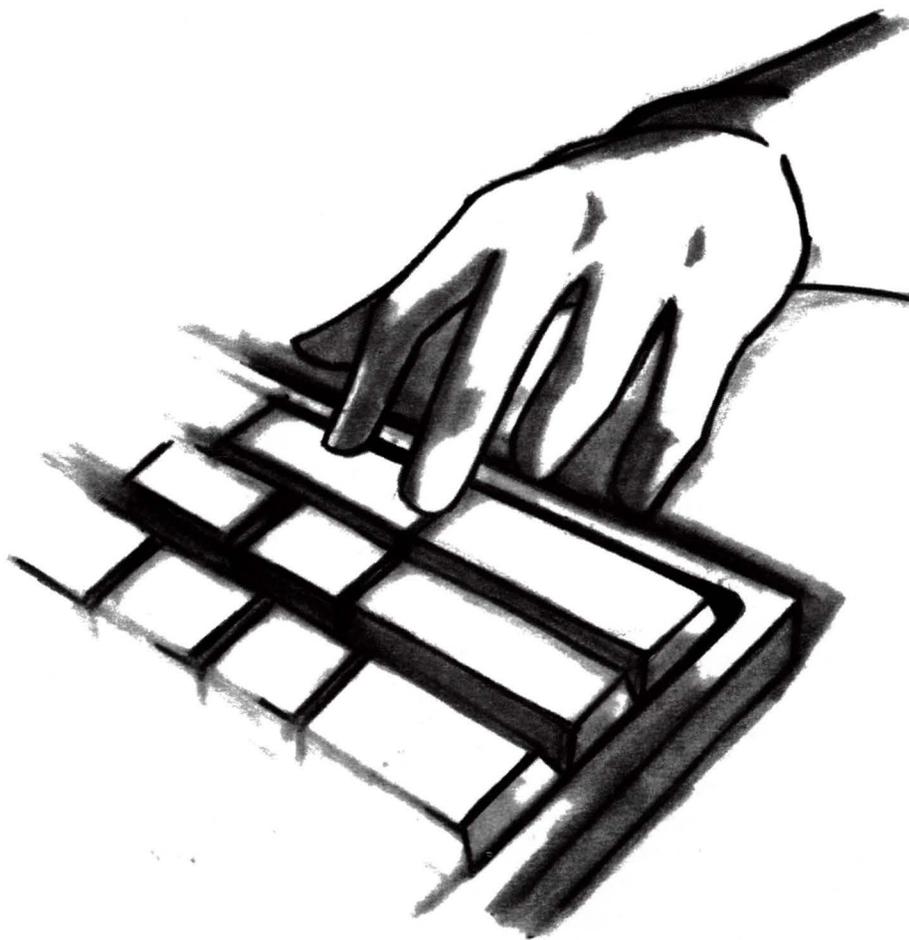
(S3394) MARI CARMEN : YA ME
SALGOOOOOOOOOOOOOOOOO

(S3416) MARI CARMEN : YA ME
VOY

GALLITOOOOOOOOOOOOOO

(S3846) elin : besuqueame
todititititititto

En todos estos ejemplos se utiliza la reiteración de un grafema para hacer énfasis en algún aspecto. En S1-462, 632, 251, S2-119 y S3-394, 416, la reiteración se realiza para hacer énfasis en que la comunicación se hace desde largas distancias, los usuarios se representan a sí mismos gritándole a alguien, con un efecto similar al eco. En la secuencia S2-1150 a 1155, el usuario "SEBAS99" anuncia su intervención simulando una mosca que revolotea cerca. Esto también lo hace con la intención de llamar la atención. En 1155 envía un



mensaje posterior al llamado de atención. En S3-864, "elin" repite varias veces una sílaba de una palabra haciendo énfasis en la manera en que quiere ser besado. Como vemos, en todas las salas los usuarios utilizan formas nuevas para expresar diversos significados. No podemos decir que la edad sea un factor que determine la distribución de este fenómeno más en una sala que



en otra. Así, la creatividad se convierte en un indicador del lenguaje utilizado en el chat y no un marcador en relación a la edad.

Fuera de la variable lexical y los diferentes fenómenos que hemos mostrado, hemos encontrado otro fenómeno muy marcado entre las tres salas: la manera de despedirse que suele presentarse en cada una de las salas. El fenómeno lingüístico implicado corresponde a la organización de secuencias conversacionales, es decir, a un orden que tiene la conversación y que se cumple de diversas maneras. Es así como encontramos que en S3 la despedida es un elemento de la secuencia de la conversación que tiene una gran importancia en la interacción. Veamos la siguiente despedida en S3:

Sala 3

- (277) ..Andreita : amigos.... me voy a la 10.... nos vemos otro día....
- (286) ..Andreita : sofiss
- (292) FLACO : OK BOMBON CUIDATE
- (294) ..Andreita : Strelli
- (304) FLACO : DAME TU CORREO POR FAVOR NENA LINDA
- (314) ..Andreita : no quieres algo mas flaquito????
- (322) FLACO : PARA SEGUIR TRATANDOTE
- (333) FLACO : BUENO SOLO ESO POR EL MOMENTO
- (334) ..Andreita : flaco.... siempre me encontraras en la 10 o en la 14
- (335) ..Andreita : a esta hora
- (339) ..Andreita : no necesitas mi correo
- (344) ..Andreita : chau lady
- (347) FLACO : LA NETA SI PRECIOSA
- (355) FLACO : POR FAVOR NENE
- (362) ..Andreita : ca_te nos vemos
- (373) ca_ta : OKIS ANDREITA CUIDATE
- (366) ..Andreita : NESTOR nos vemos

- (392) ..Andreita : gracias por las canciones CVITO
- (395) ..Andreita : chao flaco...
- (400) ..Andreita : MELU
- (407) MELU : ANDREITA CUIDATE LINDA
- (409) FLACO : POR QUE NO LO QUIERES DAR PRECIOSA TE PEGAN OK BYE ANDREITA NO
- (410) ..Andreita : spofis.... si te vi....
- (412) ..Andreita : ya me despedi....
- (417) DON.JUAN : ANDREITA NO TE HS DESPEDIDO DE MI
- (418) FLACO : OK BYE
- (420) ..Andreita : Flaco.... no lo doy porque NO QUIERO nadie me pega
- (423) ..Andreita : soofis.... esta MONI, AZUL
- (426) ..Andreita : y SUN
- (433) FLACO : SE NOTA QUE TE REGAÑAN
- (439) FLACO : PERO NI MODO
- (440) FLACO : CUANDO AY CHICOTE
- (441) ...Andreita : esperare a mi amorcito en la 10.... esta mas tranquila... y me duele la cabeza
- (442) FLACO : NO SE PUEDE
- (444) FLACO : BYE
- (445) FLACO ha salido de la sala
- (447) ..Andreita : besossssssssss portense mal y pasenlo bien
- (448) ..Andreita ha salido de la sala

En S3 las despedidas suelen ser de esta manera, el usuario se despide de varios usuarios, intercambian algunas frases y se desconecta. En este ejemplo a “..Andreita” le llevó 20 intervenciones despedirse de la sala distribuidas en 171 enunciados. De acuerdo con el número de enunciados que se generan por minuto en esta sala (19), a Andreita le llevó aproximadamente nueve minutos despedirse de sus compañeros.

Veamos qué pasa en las otras dos salas. En S2 encontramos la siguiente forma de despedirse:

Sala 2

(1173) AVRIL-15 : ADIOS A TODOS

(1174) AVRIL-15 ha salido de la sala

Es la única despedida que encontramos en S2. El usuario se despide y a continuación se desconecta del servidor. En S1 no hay ninguna despedida entre los usuarios, únicamente se desconectan del servidor sin aviso previo.

El fenómeno de la despedida dentro de las secuencias en la conversación muestra una distribución importante que no debemos olvidar. En S3 la despedida se constituye como un elemento importante para los usuarios que interactúan en la charla. De hecho, son largas despedidas en las cuales se involucran varios usuarios y tienen una duración muy extensa. En S2 y S1, en cambio, la despedida no se ve como una dinámica necesaria y los usuarios se desconectan del servidor sin anunciarlo. Sin embargo, en S2 hay una leve tendencia a utilizar este mecanismo como cierre de la conversación, pero es mínimo e inmediato según lo vimos en el ejemplo.

Este fenómeno puede indicarnos que los usuarios mayores desarrollan la conversación electrónica de una manera más cercana a la conversación oral. La despedida indica un respeto por los otros participantes en el evento comunicativo así como una mayor integración. También revela que en las salas de chat para personas mayores de 30 años las comunidades de habla que se establecen pueden tener un lugar de encuentro a través del tiempo, pueden contactarse allí en otra ocasión y establecer vínculos más estrechos y duraderos.

En cambio, en salas para usuarios menores de 30 años, las comunidades de habla que se establecen son fugaces, no se ven relaciones estrechas y no son grupos de personas que se encuentren con frecuencia en estos sitios virtuales para desarrollar interacciones sociales.

Esto nos indica que la edad es una variable que influye en la construcción de vínculos sociales a través de la comunicación electrónica. Las personas mayores ven en esta comunicación una manera de hacer amistades y vincularse a grupos e interactuar de manera mucho más amplia. Las personas menores, en cambio, no establecen vínculos evidentes, y su sentido de pertenencia a una comunidad de habla en el ciberespacio se presenta de manera inestable.

Conclusiones

En conclusión, la edad como variable social influye en ciertos aspectos de la comunicación mediada por computador. Por un lado la simplicidad y la economía patente en las formas lingüísticas involucradas en el evento comunicativo es más evidente en usuarios jóvenes que en usuarios mayores. La complejidad lingüística, es decir el cumplimiento de ciertas normas y reglas lingüísticas, se eleva a medida que los usuarios poseen más edad. Sin embargo, la edad no influye en todos los aspectos del lenguaje. Un ejemplo de ello es la creatividad lingüística expuesta por los usuarios, que no depende de esta variable social, ya que en las tres salas de chat estudiadas encontramos bastantes ejemplos que indican una distribución homogénea de este fenómeno. Creemos que esto se debe a la necesidad de buscar formas que garanticen una amplia expresividad dentro del canal comunicativo y no depende de la edad como una variable que lo determine.

Otro punto al que hemos llegado es la fuerza que poseen estas tres comunidades de habla. Entre personas mayores de 30 años, la comunidad de habla que se construye en estos canales de chat es más sólida y rica que aquellas constituidas por personas menores de 30 años. Sus relaciones son más cordiales y estrechas que



las de los más jóvenes. Hemos llegado a esta conclusión a partir de las secuencias que se establecen en la conversación. Así, hemos visto que la despedida, elemento importante en las interacciones lingüísticas del ser humano y que sirve para hacerlas más cálidas y estrechar vínculos, tiene una gran importancia en la sala de chat para personas mayores de 30 años, pero para las personas menores no posee ninguna importancia.

La edad, entonces, es una variable social que influye en algunos aspectos del uso del lenguaje en interacciones virtuales de manera evidente. Estudios posteriores sobre otras variables sociales podrían mostrarnos otros aspectos que creemos que no se han agotado en este estudio que, sin embargo, no deja de ser tentativo e introductorio en el mundo de la cibernsiedad. 

Bibliografía

ATKINSON, P. *The Ethnography of Communication*, en: *Handbook of Ethnography*, London, Sage, 2001, págs. 285-452.

DURANTI, Alessandro, *Antropología Lingüística*, Madrid, Cambridge University Press, 1997.

GÓMEZ CRUZ, Edgar, *Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: Nuevas configuraciones para leer la Comunicación Mediada por Computadora*, 2002. [en línea] <http://cibersociedad.rediris.es/archivo/articulo.php?art=19>

LÓPEZ MORALES, Humberto, *Sociolingüística*, Madrid, Gredos, 1993.

MAYANS I. PLANELLS, Joan, *El lenguaje de los chats. Entre la diversión y la subversión*, 2000a, [en línea] <http://cibersociedad.rediris.es/archivo/articulo.php?art=27> [4 de abril de 2004].

_____, *Anonimato: el tesoro del internauta*, 2000b, [en línea] <http://cibersociedad.rediris.es/archivo/articulo.php?art=28> [4 de abril de 2004].

_____, *Género confuso: género chat*, 2000c [en línea] <http://cibersociedad.rediris.es/textos> [4 de abril de 2004].

_____, *Género chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, Barcelona, Gedisa, 2002a.

_____, *De la incorrección normativa en los chats*, 2002b, [en línea] <http://cibersociedad.rediris.es/archivo/articulo.php?art=43> [4 de abril de 2004].

ROMAINE, Suzane, S., *El lenguaje en la sociedad*, Barcelona, Editorial Ariel, 1994.