



Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: El género CHAT : ¿Nueva Comunicación?

Autores (en el caso de tesis y directores):

Eliana Soledad Palmitelli

Leonardo Varela, tutor

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2007

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR



El género CHAT. ¿Nueva Comunicación?

Eliana Soledad Palmitelli

ÍNDICE

PRIMERA PARTE

Unidad 1 - Presentación

La elección del tema	Pág. 2
Objetivos Generales	Pág. 4
Objetivos Específicos	Pág. 9
Definición del problema	Pág. 11
Presupuesto	Pág. 13

Unidad 2 - Introducción

Conexiones y el uso del chat en la Argentina	Pág. 14
---	----------------

Unidad 3 - Noción y evolución de Internet

Aproximación a la historia de Internet	Pág. 20
El nacimiento del IRC y la generalización de su uso.	
Conexiones a Internet en Argentina.	Pág. 36
Detrás de la pantalla: ciberorganismos y ciborgnautas	Pág. 44

Unidad 4 - ¿Nueva Comunicación?

Los modelos técnicos	Pág. 51
Los modelos lingüísticos	Pág. 53
Los modelos psicosociológicos	Pág. 55
Los modelos interlocutivos	Pág. 57

SEGUNDA PARTE

Unidad 5 – Los chatrooms

¿Qué son?	Pág. 61
¿Cómo se usa un chatroom? La importancia del nickname	Pág. 64
Las Netiquette: ¿reglas para la convivencia en un chatroom?	Pág. 67

Unidad 6 – Conciencia, lenguaje y subjetividad

Análisis del corpus	Pág. 70
Las diferencias textuales	
Código oral (adecuación, coherencia y cohesión)	Pág. 81
Código escrito (adecuación, coherencia y cohesión)	Pág. 86
La especificidad del chat	
Contextualización de las intervenciones	Pág. 102
El chat, un código reciclado	
Las diferencias entre “lo oral” y “lo escrito”.	
¿Cuánto de oral tiene el chat? ¿Cuánto de escrito?	Pág. 117
Situaciones orales y escritas	Pág. 119
Las diferencias contextuales	
Características del canal oral y su relación con el chat	Pág. 121
Características del canal escrito y su relación con el chat	Pág. 124

El lenguaje como lugar de construcción de los sujetos	Pág. 126
Netiquettes: debate sobre su aplicación y el rol del OP	
El “tema” en el chat	Pág. 129
El chat: un lugar de disputa y conflicto	
Del código a las competencias comunicativas	Pág. 141
 <u>Unidad 7 – Género chat</u>	
Chat: nuevo género discursivo	Pág. 153
La enunciación	Pág. 156
El estilo enunciativo en el chat	Pág. 157
¿Cómo se forman los géneros discursivos?	Pág. 160
El estilo: la expresión de la subjetividad en el chat	Pág. 165
 <u>Unidad 8</u>	
Conclusiones	Pág. 168
Bibliografía	Pág. 176
 <u>ANEXOS</u>	
Anexo 1 – Logs	Pág. 181
Anexo 2 – Entrevistas	Pág. 201

❖ UNIDAD 1

➤ LA ELECCIÓN DEL TEMA

Desde que ingresé por primera vez a un salón de chat a través de la web, no pude evitar repetir la experiencia. Con el tiempo y el aprendizaje cambié mi participación en el webchat por un programa de IRC (Internet Relay Chat)¹.

Me considero una asidua usuaria de esta nueva manera de entablar contactos, desde sus comienzos. Vivo con entusiasmo y curiosidad cada nueva modernización de los programas, he pasado horas frente a la pantalla de la PC para descubrir qué era “eso” que me hacía quedar sentada, tecleando como robot, esperando una mínima respuesta del “otro” lado y que muchas veces ni siquiera he tenido la certeza de saberlo realmente existente. Pero algunas veces me descubrí volcando en papel ciertas acotaciones, observaciones, sobre lo que yo creía que constituían algunas de las características, que considero principales, de esta peculiar manera de expresarnos.

¹ En el posterior desarrollo de la investigación se hará referencia a las diferencias entre la participación en el chat por web y por medio de IRC. Cabe destacar que el análisis realizado sólo refiere a chatrooms convencionales, es decir, sin cámaras web o con uso de micrófonos. Entiendo que la “convergencia” en el chat requiere una investigación de otro tipo, que aquí no será contemplada. Tampoco se analizarán conversaciones virtuales a través de mensajeros instantáneos tales como el MSN, ICQ, Google Talk, etc.

Descubrí que me seducía saber que casi todo podía estar permitido. Que podía ser hombre siendo mujer, que podía "gritar" sin levantar la voz, que podía llorar sin que nadie lo notara, que podía estar simplemente "ahí", observando sin ser vista. Podía decidir cómo llamarme, qué edad tener o ser flaca un día para engordar al siguiente. Ser morocha / o y al rato simplemente apretar "close". Entonces descubrí que el atractivo principal estaba delante de mí: podía dejar de ser yo y ser quien quisiera ser. Podía ser otro / a dando rienda suelta a mis más mínimos antojos. Y hasta podía tener "combos de mí" según quién / quiénes fuera / n mi / mis interlocutor / es de turno, incluso, según el horario en el que la charla tuviera lugar.

Me descubrí utilizando e internalizando otra manera de escribir cada vez que ingresaba a un chatroom. Diferente a la que venía utilizando hasta entonces: no escribía como en un examen de la facultad, ni como lo hacía en mi trabajo, ni como cuando dejaba una nota en mi escritorio para recordar algún asunto. Esa forma de escribir, era diferente a cualquiera de las conocidas hasta entonces. Nunca antes había escrito así, tan "raro" respecto a lo aprendido en el colegio o en casa. Así es que comencé a participar a diario de los chats, observando que la sintaxis que se utilizaba era otra, que había palabras que nunca había leído antes y que en consecuencia, no comprendía.

Luego de un tiempo de chatear (y mucha voluntad), comencé a "decodificar" esta manera de contactarse que en un primer momento me fue tan extraña e incomprensible.

En síntesis y para poner manos a la obra, esta investigación es el resultado de mi curiosidad y mi consideración inicial de pensar al chat como una “nueva forma de comunicación”. A lo largo de éstas páginas veremos si ésta afirmación tiene sustento o no.

➤ **OBJETIVOS GENERALES:**

Mi finalidad es investigar las posibilidades discursivas e interaccionales que ofrece un nuevo espacio: el virtual, un espacio cibernético. Como se verá, en ese espacio ha tenido lugar el nacimiento de una nueva manera de interacción entre los actores que lo integran: el CHAT. Considero que en dicho espacio tiene lugar un proceso de intercambio simbólico, interaccional, que intentaré describir y conocer. Asimismo, pretendo comprender si el chat influye en la construcción de la subjetividad. También examinaré los componentes del concepto “género discursivo” en general, para aplicarlo al chat en particular. Pretendo dilucidar el modo en que estas interacciones se construyen, si pertenecen a un género ya existente o si conforman uno nuevo.

En este contexto, se tendrá en cuenta lo señalado por Walter Ong en cuanto a la relación entre oralidad y escritura y la influencia de ambas en el pensamiento. Ong² señala que la oralidad primaria se produce en la ausencia total del dominio de códigos de escritura y la oralidad secundaria es, precisamente, fruto del dominio de la comunicación escrita. En este aspecto, se intentará abordar lo relacionado con la influencia de la oralidad en los contactos por chat y cómo la oralidad misma contribuye junto con la

² ONG, Walter. Oralidad y escritura, FCE, 1987.

escritura a conformar (o no, más adelante lo veremos) un nuevo género. Ahora bien, es casi imposible aludir a la experiencia de la escritura sin referir a la experiencia auditiva: las palabras se convierten en sonidos en nuestra conciencia. De manera tal que se podría afirmar, siguiendo a Ong, que nunca ha habido una escritura sin oralidad. La lectura es un acto silencioso, focalizado e individual que convertimos en "sonido" en nuestro pensamiento. Es por esto que Ong afirma que el habla es inseparable de nuestra conciencia.

Actualmente y por los avances tecnológicos que día a día se insertan en las sociedades (teléfonos celulares multimedios, mensajes de texto, telefonía IP, etc. que se suman a la radio y televisión) vivimos en lo que se podría llamar "una nueva oralidad", aunque todas estas innovaciones tecnológicas dependen para su existencia y funcionamiento de la escritura.

Las palabras escritas podrían ser concebidas como remanentes de la cultura oral: podemos verlas y tocarlas en textos y libros. Aunque las palabras estén fundadas en la oralidad, la escritura las encierra para siempre en el campo visual. Ahora, ¿qué sucede cuando esas palabras se vuelcan en un campo visual (como una pantalla de chat) en el que deberán ser apreciadas, leídas y decodificadas en sólo segundos? Este es un interrogante a responder en las próximas páginas.

Este espacio, el virtual, que fue innovador en muchos aspectos (como luego se verá) marcó un paso de nivel paradigmático: de la sociedad moderna, la del libro impreso, a la postmoderna, la sociedad en la que la información se vuelve necesaria, pero es casi inabarcable.

Contemplando la historia y según la visión de Tatiana Sorókina³, es precisamente la época del libro impreso la que posicionó a la ciencia como acontecimiento intelectual. Las teorías significativas de la época se plasmaron en papel impreso, dejando afuera a la oralidad. La teoría tiene que ser fijada y conservada mediante la escritura para que pueda formar parte útil de la ciencia. Su vida posterior puede realizarse en exposiciones habladas, grabadas, etc, pero con anterioridad a ese momento, media la escritura.

Pero la palabra impresa no es sino una palabra escrita. Entonces, prácticamente todas las actividades se originaron directa o indirectamente con la escritura. Con la escritura, la oralidad perdió su monopolio y, a pesar de las altas tecnologías de la reproducción de voz, el habla otra vez se quedó en cierto sentido discriminada: "La escritura reconstituyó la palabra hablada (...) en el espacio visual y la impresión la incrustó más categóricamente en el espacio"⁴

Con el crecimiento de las obras publicadas avanzan los estudios sobre el lenguaje en general. El rigor científico, en primer lugar logrado por los formalistas y estructuralistas, las fortaleció, pero al mismo tiempo circunscribió y, en cierto sentido, limitó las materias cercanas bajo su influencia.

³ Sorókina, Tatiana. La semiótica, la escritura virtual y las permutas educativas. Universidad Autónoma Metropolitana. México. <http://www.campus-oei.org/revista/deloslectores/681Sorokina.PDF>.

⁴ Ong, Walter J. Oralidad y escritura. Op. Cit. p-122.

La época digital ofrece nuevas posibilidades no sólo en la práctica, también propicia una reflexión en el terreno conceptual. "Las tecnologías, dice Ong, no son sólo recursos externos, sino también transformaciones interiores de la conciencia, y mucho más cuando afectan la palabra"⁵. Asimismo, la noción de la escritura, elaborada en los círculos científicos, tiene que adaptarse a la realidad actual; al llamado postmodernismo. Época que siempre debe ser caracterizada en relación con el modernismo. Al decir de Obiols, "la postmodernidad como edad de la cultura, debe comprenderse por referencia a lo que se denomina modernidad, ya sea que se la considere como su contrapartida, como su continuidad o su superación" (Obiols 1998). En las teorías de Lyotard, la postmodernidad designa "el estado de la cultura después de las transformaciones que han afectado a las reglas de los juegos de la ciencia, de la literatura y de las artes a partir del fin del siglo XIX"⁶

Por otro lado, observando el escenario cibernético no es difícil notar que ahí los tradicionales principios de comunicación y transmisión de códigos se alteran cada vez más. Los cambios se refieren en primer lugar al formato discursivo; éste tiene sus características propias que se deben a la tecnología computacional. La atención también apunta a estos cambios e innovaciones en el marco de lo que podemos llamar, a primera vista, *discursos virtuales* (por el espacio en dónde se elaboran) o *electrónicos* (por el medio tecnológico que los propicia).

⁵ Ibid, p-85.

⁶ Lyotard, J.F. "La condición postmoderna". Ediciones de Minuit, París. 1984

La comunicación es un eje central en la convivencia social. Parto del hecho de que en todo comportamiento hay comunicación y de que toda comunicación es un vehículo de información que genera lazos de relación entre los miembros de una sociedad o entre sociedades. Tal como sostienen los teóricos de la Escuela de Palo Alto (también llamada *La Universidad Invisible*), la comunicación es inevitable y no podemos huir de ella. Para los integrantes de Palo Alto (como G. H. Mead, Erwin Goffman, Gregory Bateson, entre otros) la comunicación es un sistema de interacciones, de relaciones entendidas como un todo. El comportamiento del sujeto y su comunicación deben ser comprendidos en el marco de la relación en la que se expresan.

Para esta Escuela, lo verbal es una parte, un subsistema del sistema comunicacional. Otro subsistema comunicacional incluiría la comunicación no verbal, dentro del cual se considera desde las características físicas de los interlocutores, hasta las condiciones del entorno, pasando por los gestos, las miradas, los adornos, el manejo de las distancias, etc.

Los integrantes de la Escuela de Palo Alto definen las propiedades simples de la comunicación, explicando que no hay nada que sea contrario de la conducta, ya que es imposible no comportarse. Ahora bien, Palo Alto sostiene que si se acepta que "toda conducta en una situación de interacción tiene un valor de mensaje, es decir, es comunicación, se deduce que por mucho que uno lo intente no puede dejar de comunicarse"⁷. De

⁷ Watzlawick, P.; Babeélas, J.; Jackson, D. (1987). Teoría de la Comunicación Humana. Barcelona: Editorial Herder, Sexta Edición. P-50.

este modo, toda actividad, acción o comportamiento es una forma de comunicación.

Algunas premisas teóricas importantes de este enfoque son: sólo ciertos aspectos del proceso de comunicación humana son conscientes, muchos escapan al control consciente; la comunicación se sirve de señales tanto presentes como ausentes; la comunicación puede ser paradójica y el mensaje escapa al fin esperado por quien lo elabora; determinados contextos y aprendizajes pueden convertir a la comunicación como defectuosa. Se verá hasta qué punto todos estos principios y afirmaciones pueden ser aplicados a las interacciones simbólicas que se registran en el chat, si en este dispositivo se registran actos comunicativos efectivos y hasta qué punto es posible *comunicarse*.

➤ **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Me propongo caracterizar el tipo de lenguaje utilizado para interaccionar en el ciberespacio y si el mismo facilita nuevas formas de relación social. También trataré de dar cuenta si estas nuevas formas de relación social vehiculizan el “borramiento” de las distancias entre los individuos (dando paso a los encuentros virtuales) y si dan lugar a nuevas posibilidades de expresión.

En cuanto a estas últimas, haré hincapié porque (como se verá más adelante) constituyen unos de los pilares de este nuevo dispositivo enunciativo, convirtiéndose en sus rasgos distintivos. También será relevante desarrollar lo concerniente al uso de abreviaturas y los códigos

que se establecen en estas nuevas formas de contactarse, cómo han logrado imponerse tanto en los chats, las comunicaciones por e-mail o los mensajes SMS (de texto a través de equipos celulares). Intentaré dar cuenta de la constante mutación de estos modos de expresión como también el aumento de la presencia de elementos icónicos simbólicos (emoticons) y su ayuda para facilitar la comprensión y contextualizar las interacciones.

Cabe destacar que por la expansión que han adquirido las comunicaciones a través del dispositivo del chat, me abocaré a las interacciones en salones generales de chat (Chatrooms), excluyendo los mensajeros instantáneos (especialmente el más importante de todos ellos: el MSN de Microsoft)

¿Por qué dejar afuera un producto tan exitoso que cada día se supera en sus aplicaciones? Porque las últimas actualizaciones del MSN ya permiten enviar y recibir mensajes multimedios. Hoy en día, las versiones BETA 7.0 del MSN o el MSN Plus! no sólo poseen herramientas para comunicarse con otra / s persona / s usando "artísticamente" el teclado, sino que también y al mismo tiempo se puede ver al otro / s a través de una cámara web y escucharle / s hablarle / s por micrófono.

Así es que la convergencia en las comunicaciones no sólo dificulta un análisis que aún está en sus comienzos sino que tampoco permite hacer una investigación en tiempo real. ¿Qué significa esto? Que la tecnología avanza a paso firme y por esto, quizás de vez en cuando siento un constante "delay". Es decir: cuando se llega a una determinada conclusión,

hay que comenzar nuevamente porque ha aparecido un nuevo uso de lo analizado o un nuevo producto que echa por tierra o deja incompleta la investigación efectuada.

➤ **DEFINICIÓN DEL PROBLEMA**

Cada vez aparecen más sitios en Internet especializados en establecer vínculos, estimulando la interacción entre individuos. La interacción cara a cara ha pasado a ser una manera más de comunicación interpersonal entre las variadas alternativas existentes. Con la aparición del chat y sus respectivos usuarios, parece que se ha podido acceder a una nueva forma de interacción, la interacción virtual.

El sentido común nos dice con respecto al chat que a partir de la incorporación de las nuevas tecnologías y mediante el acceso a las mismas, comenzamos a “conversar con los dedos” frente a un monitor que reemplaza a un ser humano real para convertirlo en virtual. Pero lo que moviliza esta investigación, es que la virtualidad emite respuestas. Nos contactamos. Y de una manera distinta. Diferente a la habitual. A primera vista, el chat parece poseer características que le son propias y otras, quizás, “prestadas” de la oralidad y la escritura convencional. Un nuevo modo de contacto que combina la oralidad, la escritura y la proxémica.

Por consiguiente, el principal interrogante a responder en esta investigación es: **¿Es el chat una nueva forma de comunicación?**

Para comenzar a responderlo, tendré que responder a otros previamente. A saber: ¿Qué es la realidad virtual? ¿De qué se trata el ciberespacio? ¿Qué es el chat? ¿Cómo funcionan los contactos en él? ¿Cuáles son las características específicas del mismo? ¿Es un nuevo género? ¿De qué herramientas se nutre para perdurar en su existencia y extenderse cada vez hacia mayor cantidad de usuarios?

➤ **PRESUPUESTO**

El chat representa un nuevo modelo de comunicación, que recicla características de los registros oral y escrito. A través de este proceso y de su aplicación en la virtualidad, el chat adquiere características propias y posibilita el nacimiento de un nuevo lenguaje.

Los usuarios del chat, por medio de este, interpretan una multiplicidad de enunciatarios según el vínculo que movilice la interacción entre ellos mismos: si son usuarios que ya hayan mantenido previamente un contacto face to face o no, si se trata de un chat laboral, amistoso o como búsqueda de una posible relación amorosa, entre muchas otras posibilidades. Éstas tipologías facilitan nuevas formas de relación, de contacto, diferentes a las conocidas y que constituyen la especificidad del medio.

❖ UNIDAD 2

➤ **INTRODUCCIÓN:**

▪ **Conexiones y uso del chat en Argentina**

Desde el surgimiento de Internet y su posterior masificación, el chat nunca ha perdido su vigencia. Actualmente podemos notar como su uso se fue expandiendo a varios ámbitos: se utiliza para trabajar, para comunicarse con los que están lejos, para consultar en un foro o simplemente para minimizar gastos de teléfono. El chat es un exitoso producto informático, además de una de las herramientas más populares de la WWW (World Wide Web). Veamos algunos datos concernientes a nuestro país:

Según un estudio realizado por la consultora Prince and Cook, (que buscó caracterizar el perfil de los usuarios de Internet en el país) a partir del 2002 los usuarios de Internet muestran un crecimiento superior al 30% sostenido. Ese año finalizará con 7,5 millones de usuarios en Argentina, o sea una penetración del 20,3%. El hogar sigue siendo el principal lugar de acceso, seguido por los locutorios y cybercafés, que potencian la entrada de nuevos usuarios en los últimos tiempos. El informe de la consultora advierte un cambio de perfil del usuario con las conexiones efectuadas desde los cybercafés, hecho que facilita el ingreso de usuarios con niveles

socioeconómicos más bajos y usuarios más jóvenes y más viejos. De esta manera se obtiene como resultado un cambio del perfil del usuario medio. Por otra parte, la relación entre sexos se emparejó por el cambio de contenidos que en un principio eran orientados a hombres solamente⁸.

Los datos del 2005 demuestran que la tendencia sigue en alza, y que probablemente las conexiones sigan incrementándose, teniendo en cuenta que la salida de la crisis profunda es un aval que permite que la tendencia permanezca en suba.

Pablo Tedesco⁹ advierte que el aumento está marcado principalmente por los accesos a la banda ancha, que alcanzaron un crecimiento del 100% respecto de 2004, totalizando 475.000.

Para el 2006, se esperaba un aumento de los usuarios de Internet en la Argentina que llegara a los 10 millones a fin de año. Estos nuevos ingresantes lo harían principalmente desde lugares públicos de accesos privados. Además de este crecimiento, se vislumbraba una mayor adopción de banda ancha en detrimento de las conexiones telefónicas, que hicieron estimar este mercado en más de 800.000 clientes para fines del año pasado.

En cuanto al perfil, hoy el usuario argentino ya no es una elite. De hecho, desde los años 2000 y 2001 la pirámide socioeconómica fue descendiendo a

⁸ http://www.princecooke.com/estudios/internet_usuario_2004.asp

⁹ Director Asociado de Prince, Cooke y Asoc., Master en estrategia y geopolítica, Contador Público, Ex-consultor de Arthur Andersen. Profesor en temas de Sociedad del Conocimiento y Nueva Economía en UB, UTN y otras instituciones.

niveles más bajos. Esto hizo que los estudiantes o graduados universitarios dejaran de ser los principales usuarios de la web, para dar paso a los integrantes de las clases sociales con menores recursos. También el conocimiento de PC desciende; y el sexo del usuario promedio se igualó, llegando al 50% para cada género, por el desarrollo de contenidos específicos para la mujer.

Asimismo, se produjo el ingreso de usuarios de edades extremas, haciendo que en la actualidad los menores de 18 años representen al 26% de los usuarios y la edad promedio sea de 28 años.

Actualmente, los cyber y locutorios tienen varios efectos en el perfil de usuario, ya que permitieron el ingreso de personas con menores conocimientos de tecnología e Internet, además de pasar a ser el primer contacto con el medio en los últimos años.

Internet es también el canal de información a la hora de buscar productos. Casi la mitad de los usuarios la utiliza para averiguar características técnicas de productos, precios y lugares donde poder encontrarlos. El 12% de los usuarios realiza compras online (más de 900.000 personas), que van madurando a lo largo de los años. Ya no se trata únicamente de libros y CDs; hoy, son más comunes los productos electrónicos, indumentaria, tickets de espectáculos y pasajes de avión. El origen de estas compras, por segundo año consecutivo, muestra un desvío del lugar donde se comercia, con el 80% de las transacciones realizadas en sitios argentinos.

Tedesco concluye que "nos espera un 2005 con una amplia pelea por captar clientes en todos los segmentos, especialmente en el mercado de banda ancha, con nuevas ofertas y promociones. A la vez, crecimiento en cuanto a cantidad de usuarios y clientes de Internet, similares a los experimentados el año pasado, junto a mayores y mejores compras, además del uso de más cantidad de servicios asociados a Internet. Esto demuestra la profunda inserción que sufre este nuevo medio en el día a día de los argentinos, **marcando la necesidad de estar conectados**"¹⁰.

Veamos ahora para qué se conectan a Internet estos 10 millones de argentinos:

Según datos recabados a través de encuestas por la consultora Dalesio / Irol, tres de cada cinco usuarios argentinos de Internet pasaron al menos una vez por las salas de chat y uno de cada dos, chatea con frecuencia.

Cuando le preguntaron a los encuestados por qué lo hacían, la mayoría respondió que se debe a que el chat reúne tres características: es fácil de utilizar, es divertido y es gratis. Además agregaron que creían que el chat es útil para crear un espacio de reunión entre personas con los mismos intereses y que se puede contactar a las personas que están a mucha distancia por bastante menos costo que una comunicación telefónica.

Los encargados del análisis de la encuesta mencionada explicaron que contra lo que muchos suelen creer, el chat no es una característica más de

¹⁰ El Cronista Comercial. Columna del Cronista - IT Business 22-02-05. Internet: 10 millones de

Internet, sino que es un servicio. La diferencia es que Internet es la red pura y exclusivamente la red física de computadoras conectadas, mientras que el chat, la web y el correo electrónico son servicios montados sobre esa red.

Dalesio / Irol afirma que sus estudios han comprobado que el web chat es la modalidad de conversación en tiempo real por la red elegida por la mayoría de los encuestados. Este mecanismo permite acceder a una sala mediante un navegador, previo ingreso a un sitio (Ciudad, Terra, etc.) Estos portales son canales de contenidos y de servicios mezclados entre salas de chat. Aunque poco apreciado por los anunciantes (ya no tanto, basta con una mirada fugaz sobre estos sitios y la web en general para dar cuenta que los "banners" publicitarios se reproducen velozmente) el chat es el servicio que más tráfico brinda a los sitios. Se podría decir que para medir el tráfico de gente basta con entrar a las salas de chat.

En cuanto a los espacios físicos que los argentinos utilizan para chatear, la consultora Prince & Cook afirma que sus estudios han demostrado que más de 3 millones navegan desde cibercafés. El resto de los datos son los siguientes:

- El 20,6 % de los encuestados asiste una vez por día y la mayoría lo hace para chatear. Como corolario, la veta económica no se hizo esperar: se han inaugurado más de 10 mil centros ambientados para

“la navegación” sólo en Capital Federal y Gran Buenos Aires, son alrededor de 53 mil computadoras conectadas a la Red.

- El 37,5 % de los usuarios que asiste a los cibercafés lo hace una vez por semana; el 19 % más de una vez por semana y el 3,2 % más de una vez por jornada.
- Según la encuesta, la mayoría -33 %- asiste a estos centros para chatear; un 29 % lo utiliza para leer su correo electrónico y cerca del 22 % asiste para jugar en red.
- En tanto que un 15 % se dedica a buscar información; sólo un 1 % dijo ir a los cyber para bajar música; mientras que el 0,29 % declaró que dedica ese tiempo a conocer otras personas y trabajar¹¹.

Con todos estos datos, no es extraño observar films, series y publicidades de cualquier producto o servicio que acudan al uso del chat como recurso de venta o entretenimiento, entre otras cosas.

¹¹ Cabe destacar que el consumo de pornografía no aparece en los porcentajes de este estudio debido a que muchas de las computadoras que funcionan en los cibercafés, poseen un programa especial o filtros antipornográficos. Por medios de estos, se impide que el usuario tenga acceso a esas páginas. De esta forma, los dueños de los locales se aseguran que los menores de 18 años no ingresen a dichas páginas y

❖ UNIDAD 3

➤ NOCIÓN Y EVOLUCIÓN DE INTERNET

▪ **Aproximación a la historia de Internet.** ¹²

Los orígenes remotos de Internet hemos de buscarlos en los Estados Unidos en el contexto de la Segunda Guerra Mundial y la posterior Guerra Fría. Aunque Internet se fue construyendo día tras día en los últimos treinta y un años, a partir de 1969. Pero realmente, tal y como lo entendemos actualmente, se constituye en 1994 a partir de la existencia de un browser, del World Wide Web.

Pero veamos brevemente cómo fueron aconteciendo los hechos:

Durante el citado enfrentamiento bélico, un hombre llamado Vannevar Bush comprendió la necesidad de que el gobierno federal de los Estados Unidos se acercara a las comunidades científicas y empresariales para fomentar la investigación tecnológica y, con dicha intención, comenzó a trabajar. Acabada la contienda, la influencia de Bush fue uno de los factores que movieron a la creación de dos importantes asociaciones científicas: **la National Science Foundation (NSF) y la Advanced Research Projects Agency (ARPA)**. Esta última desempeñó un papel crucial en la creación y desarrollo inicial de la Red de redes.

que los presentes en el local (muchas veces niños conectados a juegos en línea como el Counter Strike) puedan actuar como "voyeurs".

¹² Para más datos ver <http://www.cervantesvirtual.com/historia/historiadeinternet.shtml>

La ARPA fue creada en 1957 por el presidente Dwight Eisenhower como consecuencia del lanzamiento soviético del satélite Sputnik. Dicho hito de la era espacial causó una crisis en la confianza del Estado norteamericano, que decidió crear en el Departamento de Defensa la Agencia de Proyectos Avanzados de Investigación con el fin de no quedarse atrás en el desarrollo tecnológico y militar.

La carrera espacial no podía esconder, pese a su disfraz de aventura, intereses estratégicos puramente militares. La guerra estaba muy reciente y la tensión de la Guerra Fría invitaba a las dos superpotencias a la adopción de nuevas y más sólidas medidas defensivas que pudiesen contrarrestar la amenaza atómica. En este contexto, el Estado norteamericano comenzó a prestar una especial atención a uno de los elementos defensivos más básicos: el sistema de comunicaciones. En cualquier conflicto, la información es vital, y precisamente este factor, la necesidad de poder disponer de un canal de comunicación que pudiese permanecer operativo y soportar cualquier tipo de ataque, fue el que originó las primeras investigaciones que, con el paso del tiempo, fructificaron en la creación de Internet.

A principios de los años 60, la idea del desarrollo de una nueva red de comunicaciones «a prueba de bombas» flotaba entre la comunidad científica norteamericana. Dicho sistema no podía ser centralizado, esto es, no podía tener un único centro neurálgico de comunicaciones, pues un puntual ataque con armas nucleares podía destruirlo, bloqueando así los principales cauces informativos. La solución radicaba en la creación de una red de comunicaciones que pudiese plantear la máxima resistencia ante cualquier

ofensiva enemiga. Dicha red descentralizada había de estar compuesta por diversos ordenadores distribuidos por diferentes bases de distintos estados del país. Todos los equipos habían de funcionar como nodos de igual importancia y debían tener la posibilidad de crear, transmitir y recibir mensajes, de modo que la desaparición o inactividad de cualquiera de ellos no pudiese detener el tráfico de información.

Dos instituciones, el **Massachussetts Institute of Technology (MIT)** y **la RAND Corporation**, decidieron tratar de llevar a la práctica dicho planteamiento. En 1961, uno de los miembros del MIT, Leonard Kleinrock, publicó el artículo «Flujo de Información en Redes Amplias de Comunicación», que se convirtió en el primer trabajo sobre la teoría de conmutación por paquetes, una tecnología que permitía dividir los datos en paquetes y que estos recorrieran rutas distintas hasta llegar a su destino.

Poco después, en 1962, otro investigador del Instituto de Tecnología de Massachussets, J. C. R. Licklider, escribió una serie de artículos que describían las interacciones sociales que podría proporcionar el trabajo en red o «*networking*». Licklider concibió una «Red Galáctica» a través de la cual los usuarios interconectados podrían acceder a datos y programas. En esencia, la idea de este investigador era muy similar a Internet. A finales de dicho año, Licklider comenzó a trabajar para la ARPA (o DARPA, como posteriormente se denominó, U.S. Defense Advanced Research Projects Agency) como principal responsable del programa de investigación en computadoras. Aunque finalmente no pudo construir la Red Galáctica, sus ideas sobre el concepto de trabajo en red sí convencieron a sus sucesores, Ivan Sutherland y Bob Taylor, y al investigador del MIT Larry Roberts.

Por otra parte, en ese mismo año 1962, la RAND Corporation comenzó a publicar artículos escritos por Paul Baran sobre «Redes de Comunicación Distribuidas». En 1964, Baran hizo pública una propuesta de red de comunicaciones descentralizada, fundamentada en la conmutación de paquetes de datos (Packet Switching Networks). En su modelo, la información se dividía en paquetes del mismo tamaño e importancia y se transmitía a través de los diferentes nodos por la ruta más eficiente hasta llegar al punto de destino, donde se reagrupaban manteniendo el orden previo a la partición.

En 1965 la ARPA promovió un estudio sobre «Redes cooperativas de computadoras de tiempo compartido». Y Larry Roberts consiguió conectar dos computadoras que estaban en Massachusetts y California a través de una línea telefónica, creando así la primera red de ordenadores «de área amplia». El experimento fue la constatación de que las computadoras de tiempo compartido podían trabajar juntas correctamente, ejecutando programas y recuperando datos a discreción en la máquina remota.

Tras este éxito, a finales de 1966, Larry Roberts se trasladó a la ARPA. Y el año siguiente presentó su plan de Arpanet, la «Red de ARPA», en el Association for Computing Machinery Symposium. En el encuentro también presentaron sus trabajos sobre redes conmutadas por paquetes Paul Baran (de RAND Corporation) y otros dos investigadores del NPL (National Physics Laboratory, en el Reino Unido), Donald Davies y Roger Scantlebury.

La puesta en común de los trabajos desarrollados de manera independiente en dichas instituciones (ARPA, RAND y NPL) sirvió para que un año más tarde, en 1968, se abriesen las primeras redes de prueba. En Inglaterra, el

NPL creó una red basada en el envío de paquetes de información y Larry Roberts llevó finalmente a la práctica el proyecto de **Arpanet**. Constituyeron la red original cuatro nodos situados en las universidades californianas de Los Ángeles (UCLA) y Santa Bárbara, en la de Utah y en el Instituto de Investigación de Stanford (en el que estaba trabajando el inventor del «ratón», Douglas Engelbart, en un nuevo instrumento que tendría una enorme utilidad en el desarrollo de Internet: el hipertexto). Los cuatro equipos transfirieron datos en líneas de alta velocidad y pudieron compartir recursos informáticos gracias a la utilización del «Network Control Protocol» (*NCP*), un protocolo que posteriormente evolucionaría hasta convertirse en el actual TCP/IP.

No obstante, el aporte más revolucionario de Arpanet fue el de **permitir la comunicación interpersonal**. En 1969, la mayor parte del tráfico de la red no lo constituía el proceso de datos a largas distancias. Pese a los presupuestos iniciales, Arpanet se había convertido, más bien, en una oficina de correos electrónicos. Circulaban por ella noticias sobre trabajos de investigación y también mensajes personales. La UCLA creó el sistema de «Request for Commentaries» (*RFC*) con la intención de que todos cuantos participasen en el proyecto pudiesen poner en común por correo electrónico sus opiniones e ideas sobre cuestiones técnicas. El sistema de «solicitudes para comentarios» se generalizó rápidamente y fue utilizado, no sólo como medio de discusión científica, sino también como vehículo de debate sobre temas de ciencia.

Arpanet creció a gran velocidad. En 1971 tenía ya 15 nodos. Además, en dicho año, Ray Tomlinson, del BBN (Bolt Beranek and Newman, Inc.),

inventó el primer programa para enviar mensajes por la Red, combinando un programa interno de correo electrónico y otro programa de transferencia de ficheros. En él, Tomlinson utilizó el **arroba (@)**, un signo que acabó convirtiéndose en el símbolo del correo electrónico y de otras tantas cosas que luego serán expuestas. Curiosamente, el investigador necesitaba un signo que separara el nombre del usuario del de la máquina; bajó los ojos a su teclado **y eligió la arroba porque necesitaba un carácter que no estuviese en ningún apellido**. Asimismo, en dicho año 1971, un grupo de investigadores del MIT presentó la propuesta del primer «protocolo para la transmisión de archivos».

En 1972, Larry Roberts dio un nuevo empujón a Arpanet al presentarla en la Conferencia Internacional sobre Comunicaciones por Ordenador. Tras este evento, se formó un grupo de investigación internacional y ello incrementó el ritmo expansivo de la red. Junto a los ya 37 nodos estadounidenses, la University College of London *inglesa* y el Royal Radar Establishment noruego establecieron los primeros puntos transoceánicos. La «arquitectura» de Arpanet se había abierto a nuevas redes, lo que dio pie a la acuñación del término **«Internetting»**.

En 1974 Vinton Cerf y Robert Khan publicaron el trabajo «A Protocol for Packet Network Interconnection». En él explicaban con detalle el diseño del Transmission Control Protocol. El TCP convertía los mensajes en pequeños paquetes de información que viajaban por la Red de forma separada hasta llegar a su destino, donde volvían a reagruparse. Este protocolo inicial, unido al **Internet Protocol (IP)** -que maneja el direccionamiento de los envíos de datos, asegurando que los paquetes de información separados se

encaminen por vías separadas a través de diversos nodulos, e incluso a través de múltiples redes con arquitecturas distintas-, acabó convirtiéndose en 1982 en el protocolo de comunicación estándar de Internet y, también, en una de las principales claves técnicas que han permitido su crecimiento exponencial.

A lo largo de la década de los 70, numerosas redes se conectaron a Arpanet y los investigadores desarrollaron diferentes estándares y protocolos, como Telnet, la especificación de transferencia de archivos o el protocolo de voz en redes (NVP, Network Voice Protocol).

El crecimiento de Arpanet acabó haciendo necesaria la existencia de algunos órganos de gestión. En 1979, la ARPA creó la primera comisión de control de la configuración de Internet: el Internet Configuration Control Board, que más tarde se transformaría en el Internet Activities Board y que en la actualidad es el Internet Architecture Board of the Internet Society.

A principios de la década de los 80, Arpanet siguió creciendo. En 1980 más de 200 servidores estaban ya conectados. Asimismo, en dicho año aparecieron las primeras aplicaciones del TCP / IP, contribuyendo decisivamente al hecho de que dos años después, en 1982, dicho protocolo fue adoptado como estándar por Arpanet.

La mayor parte de los historiadores de la Red de redes consideran que 1983 fue la fecha del nacimiento de Internet. Teniendo en consideración el desarrollo de la Red -que ya contaba con más de 500 servidores conectados-, el Departamento de Defensa de los Estados Unidos decidió separar las partes militar y civil de Arpanet, se retiró de esta y procedió a la creación de la red Milnet. De esa manera, la antigua **Arpanet**

dejó paso a la nueva Internet, una red de redes sin fines militares, abierta a todas las universidades, empresas e instituciones que tuviesen interés por participar en su desarrollo.

Por estas fechas, la continua mejora de los servicios y las infraestructuras - propiciada, entre otros factores, por las inversiones norteamericanas- y la generalización del TCP / IP -cuyo uso era gratuito, al igual que el de gran parte del software utilizado en la Red- incrementaron el ritmo de crecimiento de Internet. En 1984, el número de servidores se duplicó. Más de mil nodos formaban ya parte de la Red de redes. William Gibson escribió *Neuromancer*, una obra que tendría una gran repercusión posterior pues algunos de los términos utilizados en ella, como, por ejemplo, **«cyberspace»**, fueron aplicados al universo de la Red de redes, así como a otros ámbitos de la Informática. Y precisamente la extensión y el crecimiento constante del ciberespacio motivaron la creación del sistema de dominios (*DNS*, Domain Name Server).

En 1985 aparecieron los primeros dominios **' .com'**: **symbolics.com** y **think.com**. Los de gobiernos y organizaciones: *css.gov* y *mitre.org*. El primer dominio estatal, en Gran Bretaña: *co.uk*. Y también los primeros **' .edu'**, en el ámbito universitario: *acmu.edu*, *purdue.edu*, *rice.edu* y *ucla.edu*.

En 1986, nuevas instituciones norteamericanas, como la NASA, los Institutos Nacionales de la Salud o el Departamento de Energía, entre otras, pusieron sus ingentes recursos informáticos y de comunicaciones al servicio del desarrollo tecnológico de Internet, que por aquellas fechas estaba ya a punto de llegar a los 2.000 servidores interconectados. En este sentido,

merece atención especial la labor de la *National Science Foundation* (NSF), que creó la *Nsfnet*, una red compuesta inicialmente por cinco centros de «superordenadores» conectados por líneas de alta velocidad, la cual, a partir de dicho momento, se convertiría en el ciberespacio utilizado preferentemente por la comunidad científica. Por otra parte, también es interesante resaltar que en dicho año los principales proveedores de telecomunicaciones de los Estados Unidos comenzaron a ofrecer servicios de Internet a sus usuarios.

El ritmo de crecimiento de Internet era imparable. En 1988 el número de servidores ascendió a unos 60.000. No obstante, una décima parte de ellos fue «infectada» por un virus tipo «gusano», creado por Robert Tappan Morris Jr. Ello puso de manifiesto la falta de seguridad en la Red y movió a la ARPA a formar el Computer Emergency Reponse Team (CERT), un equipo de reacción rápida que había de guardar datos sobre todas las incidencias acaecidas en la Red, así como sobre sus principales amenazas.

En 1989, tras la incidencia del virus, la progresión del número de servidores se redujo. La Red quedó compuesta por unos 100.000 servidores. Arpanet acabó de desaparecer, como víctima de su éxito abrumador; y los «piratas» informáticos ganaron protagonismo.

No obstante, pese a estas circunstancias negativas, 1989 fue un año decisivo para la Historia de Internet. Tim Berners-Lee, un científico británico del Laboratorio Europeo de Física de Partículas (CERN), **inventó la World Wide Web**. Decidido a desarrollar un método eficiente y rápido para intercambiar datos entre la comunidad científica, combinó dos tecnologías ya existentes (el hipertexto y el protocolo de comunicaciones de Internet),

para acabar creando el modelo de acceso a la información intuitivo e igualitario que hoy utilizamos.

La Universidad de McGill de Montreal desarrolló Archie, un programa que realizaba búsquedas en una base de datos que contenía información sobre los ficheros almacenados en los servidores de Internet. **Archie constituyó el primer intento de catálogo o directorio de recursos de Internet.**

Tuvo tal éxito que colapsó el tráfico en los Estados Unidos y Canadá.

Además, varios proveedores -MCI Mail y CompuServe- inauguraron el primer sistema de correo electrónico comercial de Internet. Una nueva época estaba a punto de empezar, la de la explotación comercial de la Red de redes.

En 1990, Internet estaba ya compuesta por más de 300.000 servidores. Redes de diversos países como Argentina, Austria, Brasil, Chile, España, Irlanda, Suiza o Corea del Sur, se conectaron a Nsfnet; y el gran aumento del número de usuarios provocó que Internet comenzase a saturarse. Para evitar el colapso se restringieron los accesos. Los responsables de las redes se vieron desbordados por el éxito de Internet. Ni sus dimensiones, ni los fines para los que estaba siendo utilizada habían sido previstos en un principio. Fueron años de incertidumbre.

A lo largo de 1991 Internet también experimentó progresos considerables. Múltiples redes de diferentes países como Croacia, Hong Kong, Hungría, Polonia, Portugal, la República Checa, la de Sudáfrica, Singapur, Taiwán o Túnez, se conectaron a Nsfnet. Además, la NFS decidió abrir el acceso de Internet al sector privado a través de conexiones alternativas a las subvencionadas con dinero público, lo que invitó a muchas empresas

multinacionales a comenzar a desarrollar actividades económicas en la Red de redes.

Por otra parte, Internet no solo progresó en número de usuarios. La tecnología de la Red de redes también experimentó un avance notorio. El inventor de la WWW, Tim Berners-Lee, desarrolló en el CERN el primer navegador de Internet y lo hizo de dominio público en la Red para que los diferentes investigadores pudiesen desarrollarlo.

En 1993, el número de servidores se duplicó, pasando a los 2 millones. No obstante, el acontecimiento más destacable fue, sin duda, el lanzamiento del navegador WWW Mosaic por el Nacional Center for Supercomputing (NCSA) de la Universidad de Illinois. Mark Andreessen desarrolló un visualizador de páginas web de instalación sencilla, fácil de utilizar y que tenía muchas de las opciones y características de los navegadores actuales más extendidos (como Internet Explorer o Netscape Navigator). Mosaic fue distribuido de modo gratuito para la comunidad educativa y casi de inmediato se convirtió en un hito de la Historia de la Red de redes.

En 1994, el número de servidores rozó los 4 millones. Tuvieron especial trascendencia dos sucesos: el fin del control de la información transmitida por la Red por parte del gobierno de los Estados Unidos y la eliminación de las restricciones al uso comercial de Internet. Esto último supuso cambios inmediatos en la tipología de las webs pues la Red de redes comenzó a albergar a tiendas, bancos (First Virtual), emisoras de radio online (Radio HK), etc., y la publicidad comenzó a ocupar espacio en ellas, lo que causó un conflicto abierto entre los internautas.

Por otra parte, en dicho año la Universidad de Carleton publicó la primera web en castellano, ***Sí Spain***, a iniciativa del embajador español en Canadá, José Luis Pardos. No obstante, este sitio pasó a la Historia de Internet, no solo por ser el primero en castellano, sino también por ser la primera web que fue utilizada con fines diplomáticos, lo que aconteció durante la «crisis del fletán», que enfrentó a los gobiernos de España y Canadá en 1995.

Por último, hemos de referir que en 1994 la empresa Netscape Communications Corp. presentó su prototipo del Navigator. Heredero de Mosaic, este browser fue la primera herramienta de consulta web popular de la Red de redes. En muy poco tiempo, se extendió por miles de ordenadores.

1995 fue el año del gran «boom» de Internet. El uso de la *World Wide Web* superó al de otros servicios como FTP (transferencia de ficheros) o Telnet (conexión remota interactiva). Los proveedores comerciales de Internet comenzaron a ganar protagonismo respecto a la Nsfnet. La Red dio cabida a múltiples empresas que comenzaron a desarrollar en ella sus actividades comerciales. Ante el auge inusitado de Internet, el registro de dominios dejó de ser gratuito para costar una cuota anual de U\$S 50. Y gobiernos de todo el mundo comenzaron a presentar sus webs oficiales.

A partir de este momento, la escalada tecnológica en la Red fue impresionante. Los motores de búsqueda experimentaron un rápido progreso hasta ofrecer a los usuarios la posibilidad de utilizar técnicas avanzadas para realizar consultas en diferentes idiomas. **El lenguaje Java** comenzó a ser utilizado para desarrollar múltiples aplicaciones, como, por

ejemplo, entornos virtuales (VRML). El comercio electrónico gozó de un auge espectacular. **Los contactos interpersonales se vieron facilitados por programas de *chat*. Las operaciones comerciales y bancarias crecieron gracias a las mejoras en la seguridad de las transmisiones de datos. Junto a la radio, el teléfono y la televisión hicieron entrada en Internet, evidenciado que esta nueva tecnología era mucho más que eso, era “un medio de comunicación, de interacción y de organización social”¹³.**

El crecimiento de los servidores existentes en la Red de redes siguió, asimismo, su ritmo imparable. En 1996, casi 10 millones de servidores ofrecían sus páginas a los usuarios de Internet. El año siguiente, 1997, la cifra ascendió a 17 millones; y a partir de este momento, el tremendo crecimiento de la Red, unido a la autonomía de su funcionamiento, comenzó a dificultar la labor estadística. Dos años más tarde, en 1999, los mayores buscadores de la WWW estimaron conocer el contenido de menos del 50% de la Red. Hoy en día, el número estimado de usuarios que utilizan los diferentes servicios de Internet ha ascendido a más de 600 millones.

Más allá de sus implicancias tecnológicas y los avances que en esta materia se han logrado para ser destinados a Internet, lo que se debe ponderar aquí es cómo influye el uso y aplicación de Internet en las sociedades actuales. Manuel Castells considera que Internet no sólo es un medio de comunicación, sino también de relación sobre el que se originan nuevas

¹³ Castells, Manuel. Internet y la sociedad Red. Profesor de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento (UOC). P-1.

formas de sociedad que ya estamos experimentando: la sociedad red. El autor también alude a que como consecuencia de la influencia de la web en las esferas políticas, sociales, económicas y culturales, se han generado gran cantidad de mitos y exageraciones que él mismo atribuye a la falta de conocimiento sobre lo que se investiga.

Uno de los mitos es el que afirma que Internet fue creada por científicos que sólo la hacen funcionar por y para ellos que la han creado. Castells, contrariamente a esta afirmación, sostiene que los productores de la tecnología de Internet fueron fundamentalmente sus usuarios. Es decir, hubo una relación directa entre producción de la tecnología por parte de los innovadores pero, después, hubo una modificación constante de aplicaciones y nuevos desarrollos tecnológicos por parte de los usuarios, "en un proceso de feed back, de retroacción constante, que está en la base del dinamismo y del desarrollo de Internet"¹⁴. Demostrando una vez más que las creaciones tecnológicas pueden tener un objetivo predeterminado (su aplicación para fines militares, por ejemplo) pero es el uso lo que realmente culmina por volver a definir su real función. Lo mismo sucedió con el teléfono, pero Internet difiere de éste por su ductilidad y flexibilidad que alcanza el efecto de retroacción en tiempo real.

Siguiendo las exposiciones de Castells, vale destacar que este autor concibe a Internet como un modelo de producción revolucionario de similares o mayores magnitudes de lo que fue el Fordismo. Ya que no sólo transforma

el modelo de empresa, sino que también por su capacidad de trabajo en red, articula directamente mercado, insumos, proveedores y organización interna de una empresa. Y todo esto on – line. El mejor ejemplo para demostrarlo es la empresa Cisco: produce el 85 % de equipamientos de telecomunicaciones del backbone de Internet en el mundo, de routers y switches (enrutadores y conmutadores). El 90% de las ventas de esta empresa y de sus transacciones se hacen mediante la relación a través de su web de los proveedores de la empresa y los clientes, sin que la empresa haga nada más que poner la ingeniería, poner la web, actualizarlo cada hora, garantizar calidad y organizar la red de proveedores. Es la mayor empresa industrial del mundo y es la segunda en valores de mercado: 400.000 millones de dólares. Más de cinco veces el valor de General Motors, pero en realidad sólo cuenta con treinta y cinco mil personas y es una empresa que produce máquinas y computadoras, pero que sólo tiene una fábrica. “Es una empresa casi enteramente virtual, aunque tiene oficinas con personas que hacen funcionar la máquina virtual; pero es virtual, no produce nada, pero de lo que hace, se produce el 85% del equipamiento mundial que hace funcionar Internet”¹⁵

Este autor se pregunta también qué sucede con la sociabilidad en Internet. Al respecto explica que aunque existan investigaciones y/o artículos periodísticos que por una parte hayan concluido que “Internet aliena, aísla, lleva a la depresión, al suicidio, a toda clase de cosas horribles, o bien, por el contrario, que Internet es un mundo extraordinario, de libertad, de desarrollo, en el que todo el mundo se quiere, en el que todo el mundo está

¹⁴ Castells, Manuel. Op. Cit. p-3.

en comunidad”¹⁶, se sabe empíricamente muy poco al respecto. Pero que lo poco que se sabe es que *"Internet, no cambia nada"*. El autor argumenta tal afirmación basándose en un estudio de observación realizado por British Telecom. Esa investigación demostró que las personas que se conectaban a Internet seguían siendo las mismas que antes de la llegada de la world wide web: a los que les iba bien, les va mejor, y a los que les iba mal, les va igual de mal; los que tenían amigos, los tienen también en Internet y, aquellos que no los tenían, tampoco los tienen porque se hayan conectado a la red.

Castells también se opone a una tendencia que según su punto de vista estaba en aumento: que la conexión a Internet terminaría por disminuir la sociabilidad de base comunitaria física tradicional. Muy por el contrario afirma que “más que ver la emergencia de una nueva sociedad, totalmente on line, lo que vemos es la apropiación de Internet por redes sociales, por formas de organización del trabajo, por tareas, al mismo tiempo que muchos lazos débiles, que serían demasiado complicados de mantener off line, se pueden establecer on line”¹⁷. De esta forma, Castells concluye que Internet más que obturar la socialización, la fortalece.

¹⁵ Castells, Manuel. Op. Cit. P-9

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Ibid.

- **El nacimiento del IRC y la generalización de su uso – Conexiones a Internet en Argentina.**

En el verano de 1988, Jarkko Oikarinen trabajaba en el departamento de procesamiento de información de la Universidad de Oulu. Su función era administrar el servidor SUN del departamento, tarea que no requería excesivo tiempo, de manera que empezó a escribir un programa de comunicaciones que le permitiera hacer su BBS (OuluBoX, tolsun.oulu.fi) un poco más fácil de usar por sus usuarios.

El objetivo inicial era permitir discusiones tipo Usenet además de **discusiones en tiempo real**. Poco tiempo atrás, Jyrki Kuoppala había creado el programa **rmsg** para enviar mensajes a usuarios de máquinas remotas, aunque no tenía aun el concepto de canales, de manera que era utilizado únicamente para comunicación de usuario a usuario. Sistema que ha encontrado su lugar en la actualidad: los mensajes de texto de usuario a usuario de teléfonos celulares.

De esta manera, **el nacimiento del IRC fue en Agosto de 1988**. La fecha concreta es una incógnita, pero su autor estima que fue hacia finales de mes. **El IRC, acrónimo de Internet Relay Chat, es un sistema de conversación en tiempo real para usuarios de Internet**. Para poder participar solo es necesario disponer de un programa cliente de IRC (actualmente también se puede acceder desde la web, sin necesidad de programa) y una conexión a Internet.

El IRC permite que múltiples usuarios se reúnan simultáneamente en tertulias o debates, en los cuales cada uno va expresando sus opiniones de forma escrita y en tiempo real. Esta es la diferencia fundamental entre IRC y las USENET (las llamadas news o foros de debate) - estas últimas se asemejan más a una publicación en la que cada usuario lee lo que han escrito los demás, pudiendo insertar su artículo en espera de que sea leído mas tarde, cuando le llegue al resto de subscriptores.

Cuando el IRC empezó a tener ocasionalmente más de 10 usuarios, su autor pidió a algunos amigos que montasen también servidores de IRC en Finlandia. Así, se establecieron vínculos con servidores de la Tampere University of Technology y la Helsinki University of Technology.

En el MIT, había por aquel entonces un sistema de chat conocido como ITS en ai.ai.mit.edu, donde Jarkko conoció a Vijay Subramaniam, a quien le entusiasmó el IRC, aunque no se contactaron en algún tiempo. Luego, Jeff Trim y Todd Ferguson de la Universidad de Denver y de Oregon, respectivamente, contactaron con Jarkko: Vijay les había pasado el IRC y querían conectarse a la red de IRC Finlandesa. Así, los dos primeros links internacionales fueron con orion.cair.du.edu y jacobcs.cs.orst.edu.

Gracias a estos links, el IRC se popularizó y el número de servidores empezó a crecer de forma exponencial. En 1989, nace ircII, el genuino cliente UNIX, escrito por Michael Sandrof. Hacia Julio del año 90, había una

media de 12 usuarios en 38 servidores. Incomprensiblemente, un mes después IRC se dividirá en Efnets (Eris Free Net) y Anet (Anarchy Net) llegando a un máximo histórico de 117 servidores y 41 usuarios en 1990.

En Enero de 1991, tuvo lugar el hecho que probablemente revolucionó el IRC, la Guerra del Golfo, que catapultó el uso del IRC a un máximo histórico de 300 usuarios. A partir del año 91, el uso del IRC fue en aumento, con 135 servidores (69 de Estados Unidos y 66 de otros lugares del mundo) y una media de 240 usuarios.

En Enero de 1993, nacerá Undernet, tras la unión entre US net (creada por Wildthang) con servidores en Francia y Canadá mantenidos por _DL y Whizzard, respectivamente.

En el año 94, irc.colorado.edu (que sigue siendo un servidor de Efnets muy popular) llega a los mil usuarios, y en ese mismo año, se llega al máximo histórico de 5.000 usuarios en el IRC. Un año después, el número de usuarios se triplica y en 1996 se bate el record de usuarios en un canal: 1556 "chateros" se reúnen en #Quake.

También en 1994, Dalvenjah FoxFire funda DALnet, intentando escapar del caos y la anarquía reinante en Efnets. Poco después, DALNet fue pionera al introducir los conceptos de ChanServ, NickServ y MemoServ.

En Octubre del 97, al aparecer el ataque Smurf en Bugtraq, se generaliza el uso de este tipo de ataques contra usuarios, ircops, servidores, etc. En Febrero de 1999, Efnet llegó a las 50.000 conexiones simultáneas, y en Agosto, irc.concentric.net llegó a tener 13.000 clientes conectados.

El fenómeno se volvió mundial y creció vertiginosamente desde 1999 a la actualidad, de tal forma que es casi imposible calcular la cantidad de personas que se unen a diario a esta nueva modalidad de contactarse.

En Argentina, el fenómeno se generalizó en 2002 cuando a pesar de la crisis económica y social que el país atravesaba, el mercado argentino de usuarios de Internet mostró un crecimiento del 15%, alcanzando a fines de 2003 los 4 millones de usuarios.¹⁸ Según la Consultora Carrier y Asociados (que arribó a las mismas conclusiones que D'Alesio Irol) este aumento de las conexiones en aquel entonces, fue consecuencia del fortalecimiento de las alternativas más baratas de acceso: los cibercafés y los proveedores gratuitos hogareños, que eran utilizados por más del 22 % de los usuarios.

Como consecuencia, el sector en el que se concentraba el uso del chat era el comprendido entre los 13 y 27 años (el 56% tiene menos de 25 años) de niveles socioeconómicos medios y medios bajos (C2, C3 y D, el 80%).

¹⁸ Diario Clarín. Miércoles 4 de junio de 2003. Información General. Por Claudia Selser. P-28/29

A pesar de la existencia de varios factores mensurables (como ser aquellos indicadores que permiten conocer la cantidad de horas que los usuarios pasan chateando, las edades de los mismos, o suponer que el aumento de las conexiones a la red para chatear son consecuencia de "la hora \$1" de los cibercafés, etc.) que inclinan a los más jóvenes a "charlar con los dedos", estas variables no son lo suficientemente importantes como para argumentar esta preferencia por la nueva modalidad de contacto. En el chat, las personas "se comunican en un idioma extraño, lleno de K, íconos, puntos suspensivos, caritas sonrientes o enojadas, exclamaciones y vocales a repetición"¹⁹. Pero para muchos es el concepto "comunicación" el que realmente está en juego y el que precisa de un análisis detenido para comprobar si podemos hablar de "comunicación" a través del chat.

Opuestamente a Castells, autor que sostiene una postura positiva ante las nuevas tecnologías y sus aplicaciones, José Saramago²⁰ considera que a pesar de que estas nuevas tecnologías sean fruto de la razón y la reflexión, no siempre son "despiertas". Afirma que se debe admitir que, a menudo, los progresos de los medios tecnológicos son buenos y malos al mismo tiempo. En cuanto a Internet, sentencia (como muchos) que depende del uso que se haga de ella.

Si se observa a los usuarios del chat, a simple vista lo primero que se logra captar es que miran fijo un monitor que sólo devuelve palabras (a veces

¹⁹ Ibid.

²⁰ Para más información, ver el artículo publicado en el N ° 38 de Le Monde Diplomatique (edición española), diciembre de 1998. Este texto retoma, en lo esencial, una conferencia inédita del autor, pronunciada en Alicante el 29 de marzo de 1995, en el marco de un seminario sobre "Nuevas tecnologías e información del futuro", organizado por Joaquín Manresa para la Fundación Cultural de la Caja de Ahorros del Mediterráneo (CAM). José Saramago recuerda esta conferencia en su libro "Cuadernos de Lanzarote". Diario III, Caminho Editor, Lisboa 1997

hasta inconexas), están encorvados como si una gran mochila tuvieran sobre la espalda, gesticulan, ríen y muchos, hasta lloran. Todo parece suceder como si realmente tuvieran en frente a una persona que les habla. Los usuarios han aprendido a mover los dedos a velocidades extraordinarias, quizás nunca antes imaginadas por los mecanógrafos. “Consumen” letras, leen, escriben, vuelven a leer, vuelven a escribir. Incluyen en lo que escriben “caritas” sonrientes, tristes, enojadas, entre miles de otras tantas. El refrán popular dice que “una imagen vale más que mil palabras”. Los usuarios de los chats tienen ambas cosas, que no paran de sucederse al mismo tiempo. Desde el punto de vista de Saramago, semejante caudal de información no hace otra cosa más que entorpecer la lectura, confundir. Preguntándose qué es lo positivo de una tecnología que *bombardea* datos en un lapso de tiempo tan corto que no permite procesarlos²¹. Teniendo en cuenta este aspecto, los usuarios del chat, ¿se comunican efectivamente? ¿Realmente logran mantener conversaciones? ¿O sólo se hace efectivo un intercambio quizás coherente de caracteres –quizás no-, según el contexto o la atención que los usuarios pongan en la lectura?

En este contexto, el autor esboza una mirada más del uso de Internet, expresando que “gracias a las nuevas tecnologías, alcanzamos hoy las riberas de la comunicación total. La expresión es engañosa, hace creer que la totalidad de los seres humanos del planeta pueden ahora comunicar. Desgraciadamente esto no es cierto. Apenas el 3% de la población del globo

²¹ El ejemplo que Saramago expone en su artículo refiere a que en la actualidad, la revolución digital permite tener acceso a 500 cadenas de televisión. Y sentencia que esto genera un “zapping febril” que conduce a un aumento del consumo de imágenes, pero también a la desinformación.

tiene acceso a un ordenador; y los que utilizan Internet son aún menos. La inmensa mayoría de nuestros hermanos humanos ignora hasta la existencia de estas nuevas tecnologías. En este momento, todavía no dispone de los logros elementales de la vieja revolución industrial: agua potable, electricidad, escuela, hospital, carreteras, ferrocarril, refrigerador, automóvil, etc. Si no se hace nada, la actual revolución de la información también pasará de ellos”²²

Como contrapartida, un porcentaje de esa ínfima parte de la población mundial que tiene una conexión a Internet, también accede a un caudal mayor de información. Y esta, según Saramago, sólo hace más sensatos y más sabios a los hombres si los acerca entre ellos. Pero con esta posibilidad de acceder a todo documento que se necesite, aumenta el riesgo de deshumanización. Y de ignorancia. “La clave de la cultura ya no reside en la experiencia y el saber, sino en la aptitud para buscar la información a través de los múltiples canales y yacimientos que ofrece Internet. Se puede ignorar el mundo, no saber en qué universo social, económico y político se vive, y disponer de toda la información posible. La comunicación deja así de ser una forma de **comunión ¿Cómo no lamentar el fin de la comunicación real, directa, de persona a persona?**” ²³

Los usuarios de los chats pueden pasar horas, sean de día o de noche “conversando” con amigos, familiares, compañeros de trabajo o perfectos

²² *Íbid.*

²³ *Íbid.*

desconocidos. Están solos. No se ven. Pero a veces son 2, o más. Pretenden ser quien / quienes quieran, o al menos eso dicen. Sólo les basta una lista de nicknames y todo está listo para ingresar a la realidad virtual, a ese “como si”, en el que estamos “atrapados”, que nos encierra, aísla e incita a la soledad más profunda. Para Saramago, la realidad virtual (y el chat) pueden ser el principio del fin del mundo material, de la experiencia, del contacto concreto, lo carnal, la disolución de los cuerpos. Y como si fuera poco, el fin de la comunicación. Un final que aceptamos cómplices y pasivos, sin presentar oposición. Pero cómo afirma Castells, son los usuarios los que modifican y funcionalizan las tecnologías a las que acceden, dado que se opone a cualquier determinismo tecnológico respecto el futuro de la sociedad. Considera que cada sociedad (y sistema económico vigente) actúan como sus propios tutores, de manera tal que adoptan las nuevas necesidades que surjan a los avances tecnológicos nacientes. Es decir que Castells no niega que las nuevas tecnologías tuvieron, tienen y tendrán consecuencias e impactos sociales; pero sostiene que los efectos actúan conjuntamente a procesos políticos, sociales y culturales que también inciden en el uso de los nuevos medios tecnológicos²⁴.

En este contexto, el canadiense Derrick de Kerckhove, discípulo de Marshall McLuhan y especialista en cultura, medios y tecnología, sostiene que las nuevas técnicas, lejos de constituir una amenaza, permiten al hombre alcanzar un mayor grado de libertad.

De Kerckhove, que estuvo en Buenos Aires para disertar sobre el rol de la tecnología en la globalización del planeta Tierra, le aseguró a Silvina Frieria

²⁴ Ver Castells. Manuel. La ciudad informacional. Tecnologías de la información, estructuración económica y el proceso urbano – regional. Madrid. Ed. Alianza, 1995.

periodista del matutino Página 12 que “Internet es un nuevo paso en la evolución humana. La red puede jugar un papel similar al del alfabeto. Las sociedades alfabetizadas mejoraron su percepción de sí mismas y desarrollaron su imaginación”²⁵.

Veamos qué hacen los usuarios del chat con él y cuánta “verdad”, “comunicación” e interacción encierran. O por el contrario, si favorecen la “descomunicación”, la desinformación y la fragmentación de las relaciones sociales.

▪ **Detrás de la pantalla: ciberorganismos y ciborgnautas**

La palabra **cyborg** se forma a partir de la unión de las palabras inglesas Cyber(netics) organism (organismo cibernético) y se utiliza para designar una criatura mitad orgánica y mitad mecánica, generalmente con la intención de mejorar las capacidades del organismo utilizando tecnología artificial.

La invención del término fue puesta en escena en el año 1960 por dos científicos, Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline con el fin de referirse a un ser humano mejorado que podría sobrevivir en entornos extraterrestres. ¿Cómo llegaron a esta idea? Luego de pensar sobre la necesidad de una relación más íntima entre los humanos y las máquinas en un momento en que empezaba a trazarse la nueva frontera representada por la exploración

²⁵ Página 12. Suplemento Cultura del lunes 06-09-04. “La Red no debe ser controlada” Por Silvina Frieria.

del espacio. Clynes, diseñador de instrumentación fisiológica y de sistemas de procesamiento de datos, también era el director científico del laboratorio de simulación dinámica de Rockland State Hospital, en New York.

De acuerdo con algunas definiciones del término, la conexión física y metafísica de la humanidad con la tecnología ya ha empezado a convertirnos en cyborgs. Por ejemplo, una persona a la que se le haya implantado un marcapasos podría considerarse un cyborg, puesto que sería incapaz de sobrevivir sin ese componente mecánico.

Tal como afirma el Dr. Ernesto Grün, docente de la UBA, ex-presidente de la Asociación Argentina de Teoría General de Sistemas y Cibernética e integrante del GESI (Grupo de Estudio de Sistemas, la sección argentina de la International Society for the System Sciences.), "muchas personas ya son cyborgs y no son particularmente infrecuentes. Tienen partes que funcionan con mecanismos cibernéticos que les sirven para su actividad intelectual y física. Cerca del 10% de la población de EE.UU. es cyborg, incluyendo gente que cuenta con marcapasos electrónicos, articulaciones artificiales, miembros protésicos y piel artificial".

De todos modos, en este trabajo prefiero definir cyborg como un ser humano cuyas capacidades, sentidos o tolerancias físicas han sido extendidas más allá de las limitaciones humanas normales, por una máquina u otro agente externo que modifica el funcionamiento de su cuerpo y / o cerebro, potenciándolo y multiplicándolo. Por este motivo es que adhiero a las palabras del Dr. Grün, ya que no debe olvidarse que "hoy en día se podría llamar cyborg o cuasi-cyborg, incluso, a un montón de gente que se maneja continuamente con Internet. La integración hombre-máquina

puede ser temporal, no necesariamente un cyborg tiene que ser un individuo que esté permanentemente integrado"

Actualmente, el hombre y la máquina están convirtiéndose en especies simbióticas y complementarias, a tal punto que ya no es posible decir a ciencia cierta quién necesita de quién, ambos se precisan mutuamente. En la actualidad las máquinas ya no son un elemento ajeno al hombre, sino que, como los lentes de contacto o los audífonos, se han convertido en parte funcional de éste y se están integrando al cuerpo como una extensión de él o como si fueran una prótesis. Serán como una ayuda para los procesos de pensamiento del usuario, perfeccionando sus habilidades intelectuales e incluso ampliando el ámbito de sus capacidades cognitivas.

Siguiendo las apreciaciones de Grün, de este modo, al combinar e integrar las posibilidades del ser humano con las de la máquina en una sola criatura, se lograría lo mejor de ambos. Se llegaría a un organismo híbrido que poseería capacidades superiores a la suma de las capacidades separadas. Una especie conceptualmente nueva, lo suficientemente compleja como para superar las habilidades psicomotrices, la percepción sensorial o el grado de inteligencia alcanzado por el ser humano, gracias a la ampliación inédita de sus facultades y habilidades físicas y mentales. ***Es lo que Grün ha denominado "Homo ciberneticus".***

Si cyborg es la forma en que los humanos nos transformamos transitoriamente al relacionarnos con un entorno mediado por máquinas, (máquinas que son interfaz pero también parte ya de nuestro propio ser durante la comunicación, y por tanto nos definen), no es vano afirmar que *todos somos cyborgs*. Un astronauta con su traje es un cyborg, pero

también un internauta con su computadora en el espacio virtual. Con esta incorporación de nuevas tecnologías de la comunicación a la vida cotidiana (especialmente Internet), inmediatamente surgen cuestiones que actualizan el debate acerca de las nociones de sujeto y hombre. ¿Qué naturaleza tiene este nuevo espacio en el que nos movemos?

Los “cyborgs”, organismos cibernéticos, no poseen una limitación corporal; el cuerpo se expande, al igual que las posibilidades comunicativas, ya que queda transformado en superficie de conexión. Este constituye un eje fundamental para comprender que los concomitantes procesos constitutivos de la subjetividad se van a ver alterados, ya que la multiplicidad y la fragmentación se convierten en algo sostenible. La noción tradicional del cuerpo humano como límite de la individualidad estable, absoluta, coherente e integrada, queda dinamitada con la aparición de las tecnologías de la telepresencia, la primera de las cuales fue el cine y la última Internet: la telaraña infinita que da vida a las cyborgnautas.

Estas nuevas tecnologías posibilitan una experimentación del tiempo y el espacio diferentes a los que hasta el momento habíamos vivido, rompiendo la narrativa lineal de nuestra experiencia y trasladando los mismos y los otros constitutivos de la identidad a no – lugares. Para una mejor comprensión y explicación, tomaré como referencia los conceptos de Emile Benveniste relativos a la subjetividad del lenguaje y su interpretación del “Yo” en la teoría de la enunciación.

Para Benveniste, es el lenguaje aquello que ha fundado la especificidad de lo humano y ha posibilitado la definición misma del hombre. Ya que por el lenguaje se reconocen las fronteras entre el hombre y las demás especies, "la conciencia de sí y del otro, la posibilidad de objetivarse y contemplarse"²⁶

Advierte este autor que es en y por el lenguaje como el hombre se constituye en sujeto (a diferencia de las concepciones instrumentales del lenguaje que conciben a este como una prolongación exterior de los hombres, como mero instrumento de comunicación), ya que *el lenguaje funda en su modalidad, la del ser, **el concepto de ego***. No es posible concebir un sujeto hablante sino como un locutor que dirige su discurso a otro: el *YO implica un TU*, porque el ejercicio del lenguaje implica un ejercicio transitivo, señalando a otro y estableciendo su presencia.

Como consecuencia de esto, Benveniste afirma que la subjetividad posee un carácter lingüístico. Debido a que es en el acto del decir en el que se funda el sujeto y simultáneamente, se funda al "otro". Todo esto en el ejercicio del discurso. El hecho de asumir el lenguaje para dirigirse a otro conlleva a la instauración de un lugar desde el cual se habla, un centro de referencia alrededor del cual se organiza el discurso: por ese YO al cual remite el enunciado. Así es que concluye Benveniste *que* "el lenguaje es la posibilidad de toda subjetividad, ya que siempre contiene las formas lingüísticas apropiadas a su expresión y el discurso provoca la emergencia de la

²⁶ Benveniste, Emile. Los fundamentos de la teoría de la enunciación. De la subjetividad en el lenguaje. En Problemas de lingüística general, I, México. 1974. pp 179-187,

subjetividad"²⁷. Entonces el sujeto, el yo, no pre existe, no se prolonga más allá del discurso y se constituye como tal en el marco de la actividad discursiva.

Si bien es cierto que siempre hemos vivido en el seno de redes sociotécnicas, dónde los factores económicos, políticos, sociales, tecnológicos, culturales, artísticos, etc, se han imbricado creando un ámbito de actuación en el que se hace más que complicado (por no decir engorroso e imposible) diferenciar entre lo humano y lo técnico y en el que las relaciones definen el sentido de los elementos que confluyen en la interacción, también lo es que, en el ciberespacio, se da una peculiaridad: ***lo tecnológico es un condicionante de las relaciones sociales, cuya presencia y determinación de las interacciones se siente con mayor intensidad²⁸, más aún en una pequeña parte del ciberespacio, el chat, en el que se utiliza la palabra, que también es una tecnología.***

En un contexto tan particular, tan vasto como el universo, con los mismos interrogantes que este nos plantea y con el polo negativo de conocerlo mucho menos: ¿quién es quién? ¿Es Internet un no lugar dónde experimentar y conformar libremente la identidad? ¿o es más bien una suerte de universo donde uno mismo y el otro pueden no diferenciarse y, por ende, un sitio de disolución de la subjetividad?

Las posibilidades de expresión de la identidad humana en la red de redes son múltiples. De esto surge una incógnita: si en el ciberespacio las

²⁷ Íbid.

²⁸ (www.ucm.es/info/especulo/numero17/vida1.html)

subjetividades puedan adquirir un peso ontológico específico que permita su conocimiento o si, por el contrario, la inmaterialidad y la existencia relacional y en continua redefinición de las mismas, provoca la imposibilidad de distinción entre uno mismo y “lo otro”. Veremos en el análisis de los corpus, cómo se expresa la subjetividad en el chat.

❖ UNIDAD 4

➤ ¿NUEVA COMUNICACIÓN?

Quisiera con éste ítem acercarme a uno de los interrogantes de este trabajo: ¿El chat permite lograr una comunicación efectiva, o sólo alcanza ese potencial en algunas ocasiones? Para entender y demostrar si existe una auténtica comunicación a través del chat, primero se dará cuenta de dicho proceso y los diferentes modelos que han intentado formalizarlo.

Estos modelos de comunicación pueden dividirse en: técnicos, lingüísticos, psicosociológicos e interlocutivos²⁹. Veamos cómo se constituye cada uno de ellos y cuál es el más apropiado para ser aplicado al chat, nuestro objeto de estudio.

▪ **Los modelos técnicos**

Estos han sido contruidos para describir la forma en que las señales se transmiten en los sistemas de comunicación. Rápidamente quedaron agotados en su funcionalidad ya que un modelo mecánico no puede informarnos fehacientemente sobre la comunicación humana, dado que esta se erige sobre el lenguaje. De todas maneras, el modelo técnico por excelencia es el de Shannon y Weaver que data del año 1949. Este modelo,

²⁹ La descripción de estos modelos está basada en el trabajo de Marc Edmond y Picard Dominique. La interacción social. Cultura, instituciones y comunicación. Capítulo 1: "Los modelos de comunicación".

presenta a la comunicación como la transferencia de un mensaje bajo la forma de señal, desde una fuente de información y por medio de un emisor y un receptor. La mentada transmisión puede ser afectada por los “ruidos”. Este esquema, (derivado de las telecomunicaciones y que ha sido aplicado a las comunicaciones humanas) subraya los procesos de codificación y decodificación, factores que se encuentran en la comunicación a través del lenguaje. Pero las limitaciones de esta analogía consisten en que el código del lenguaje no tiene las mismas características que un código formal, a través del que a un significante corresponde un único significado.

Casi al mismo tiempo (1948) Norbert Wiener inventó el término *cibernética*, que introduce en la comunicación un concepto radical: el de **feedback**, retroacción, retroalimentación. Esta innovación teórica implica la reacción del receptor al mensaje emitido y su retorno al emisor.

La incorporación de la noción de feedback en el análisis de la comunicación constituye el paso esencial de la comunicación a la noción de **interacción**. Es decir que tanto la fuente como el destinatario son “emisores – receptores” que ejercen funciones diferenciales en un proceso circular y no lineal (tal como era el esquema de Shannon y Weaver).

¿Cuáles son las ventajas de los modelos técnicos? La de proponer una formulación general de los procesos de comunicación. ¿Y las desventajas? No dan cuenta de la naturaleza específica del lenguaje verbal, lo que justifica analizar a la comunicación a través de modelos de tipo lingüísticos.

- **Los modelos lingüísticos**

Roman Jakobson ha sostenido que no es posible asimilar un intercambio de mensajes a la transmisión física de la información. Es necesario entonces, describir a la comunicación humana con todas las complejidades que la componen.

Jakobson recurre a un modelo denominado "componencial" con el que intenta mostrar las funciones comunicativas específicas de cada componente. Su descripción diferencia seis factores esenciales: "el emisor envía un mensaje al destinatario. Para ser operante, el mensaje requiere, en principio, de un contexto en el que envía (...) contexto perceptible para el destinatario y que es verbal o susceptible de ser verbalizado. A continuación el mensaje requiere un código común, al menos en parte, al emisor y al destinatario. Finalmente, el mensaje necesita un contacto, un canal físico y una conexión psicológica entre el emisor y el destinatario, contacto que le permite establecer y mantener la comunicación"³⁰. El contexto aquí refiere no sólo a "entorno" sino también a un conjunto de condiciones sociales a las que el mensaje alude.

Jakobson manifiesta que el mensaje está constituido por una secuencia de señales donde la sustancia es la información que se transmite y que su forma supone una "codificación" y su posterior identificación, una "descodificación" (aquí introduce el componente "código"). En cuanto al contacto, entiende que es la unión física y la conexión psicológica que existe entre emisor y receptor.

A estos seis factores, Jakobson le suma seis funciones lingüísticas. Las mismas expresan dimensiones de la comunicación y son las que siguen:

- *Función expresiva o emotiva*: refiere a quien emita el mensaje e implica la expresión efectiva de la actitud del sujeto respecto a lo que dice.
- *Función conativa*: se orienta al destinatario y devuelve la acción que el emisor quiere ejercer sobre él por medio de la comunicación.
- *Función metalingüística*: se ejerce cuando el emisor y el destinatario verifican que utilizan el mismo código y en el mismo sentido.
- *Función denotativa (cognitiva o referencial)*: se orienta hacia el contexto y de esta orientación se desprende el significado del mensaje.
- *Función Poética*: gira en torno a la forma del mensaje en la medida en que esta forma tiene un valor expresivo en sí misma.

Como se observa a través de la descripción precedente, el concepto de feedback aparece como también la actitud activa del destinatario que oye. Así es que se podría decir que el concepto de feedback sería el séptimo elemento del modelo. De todos modos, aunque Jakobson incluye las condiciones sociales de la comunicación en el contexto, no les otorga un lugar muy preciso. Fue Bajtín quién tempranamente (1929) sostuvo que "la verdadera sustancia del lenguaje no está constituida por un sistema abstracto de formas lingüísticas sino por el fenómeno social de la interacción verbal, que es realizado por una o más enunciaciones"³¹

³⁰ Roman Jakobson. 1963. pp-213-214

³¹ Bajtín, Mijail. Marxismo y filosofía del lenguaje. 1929. P-246.

Entonces, los modelos lingüísticos como los de Jakobson nos permiten comprender los procesos comunicativos de manera más precisa que los modelos técnicos. Pero aunque este modelo muestre interacciones concretas, las describe de manera "ideal" no permitiendo explicar la mayor parte de las dificultades que encuentra la comunicación en la realidad y sólo se refiere a razones lingüísticas de forma limitada. Es un modelo que revela causas psicosociológicas, por lo que parece fundamental completar el estudio de la comunicación en este aspecto.

▪ **Los modelos psicosociológicos**

Tomaremos el modelo propuesto por Anzieu y Martin (1971). Este esquema, según los propios autores, suple las carencias del modelo "formal" (que no puede advertir las interpretaciones erróneas, los contrasentidos y los conflictos), intentando integrar la situación de los que hablan y sus campos de conciencia. Los que hablan, no son posturas técnicas de emisor y receptor, sino un "hablante" y un "hablado", y la mayoría de las veces son dos o más personalidades las que participan de una misma situación común y debaten sobre significaciones.

Los autores proponen un esquema que abarca el campo de la conciencia de los "que hablan" y señala los filtros sucesivos que se interponen entre la intención del "hablante" y la recepción del "hablado". También se preocupan por demostrar que la respuesta a los estímulos que constituye el mensaje del "que habla" puede tomar dos caminos: la de una respuesta verbal

directa, o la indirecta de una acción (y ambas respuestas son feedback del mensaje inicial).

Anzieu y Martin aclaran que este modelo incluye tres elementos que no aparecen explícitamente en el esquema:

a) **La personalidad** de los participantes. Ésta se caracteriza por una historia personal, un sistema de motivaciones, un estado afectivo, un nivel intelectual y cultural, un marco de referencia, un status social y roles psicosociales. Todo esto impacta en un acto comunicativo definiendo la identidad de los interactuantes (más sexo, edad, grupos de pertenencia, etc).

b) **La situación común**, ya que el fenómeno de la comunicación hace posible la acción sobre otros en el interior de una situación definida. Este lugar depende de los objetivos que los participantes fijan (si pretenden informarse, rivalizar, seducir, distraer, convencer, sugerir, molestar, etc). Todo esto influye en el contenido y el estilo de la comunicación, es decir, su necesidad o rechazo, sus características pueden ser inducidas por la misma naturaleza de la situación.

c) **La significación**, dado que los hablantes no sólo intercambian una cantidad determinada de información sino que también intercambian significaciones. Se debe aclarar que la significación conduce a un nivel más alto e importante: las representaciones sociales más o menos compartidas por un determinado colectivo semiótico (justamente por esto es que la comunicación se facilita) y a las ideologías que las organizan.

Frente a lo expuesto, se puede afirmar entonces que la comunicación no es solamente verbal sino que también implica gestos, mímica, movimientos, actitudes posturales, entre muchas otras variables. Es decir, la comunicación no verbal, muchas veces disminuida en importancia por parte de los lingüistas y estudiada en profundidad por los psicólogos. Los modelos psicosociológicos parten de la existencia de la multicanalización de la comunicación humana, esto significa que en una comunicación "face to face" cada interactuante emite y recibe un enunciado total, heterogéneo, resultante de la combinación sinérgica de varios elementos: la parte verbal del enunciado, su parte vocal (entonaciones, timbre, altura, intensidad, acentos, ritmo), la parte visual (risas, posturas, muecas, gestos, mímicas, etc), los canales olfativos, táctiles y térmicos.

En síntesis, estos modelos han contribuido a comprender que la comunicación no sólo se limita a intercambios verbales sino que se llega a la concepción de comunicación completa, verbal, no verbal, digital, analógica y transportadora de significados. La aproximación psicosociológica permite precisar el concepto de **contexto**, no sólo aludiendo a los hechos del lenguaje sino también a los hechos sociales.

- **Los modelos interlocutivos**

En este modelo de comunicación será conveniente incluir al chat, nuestro objeto de estudio. La evolución de los modelos arriba detallados, lleva a destacar la dimensión interactiva y convencional de la comunicación. Y si

bien el chat posee unas cuantas deficiencias en comparación con los modos de comunicación verbales y no verbales, es destacable que la interacción es el pilar que lo sostiene.

Existen aproximaciones que introducen el concepto de **interlocución** en el centro de discusión. Este debate se sitúa en el encuentro entre la lingüística pragmática y la psicología social.

Los modelos interlocutivos señalan que la comunicación es la primera forma de reconocimiento entre los hombres y el lugar en el que la intersubjetividad se fundamenta. Los interlocutores se encuentran atrapados en una actividad de cooperación verbal donde son inseparables, no es una actividad común sino conjunta, ya que lo dicho por cada uno se apoya sobre lo dicho por el otro.

F. Jacques sostiene que la interlocución es un concepto primitivo del que se derivan el de "locutor" o "hablante" y "al que se habla". Es en la palabra intercambiada donde el sujeto se reconoce, por la relación con los otros. La interlocución es entonces el proceso donde se fundan, a la vez, la identidad de los interlocutores, los significados que comparten y la comunicación. Esta afirmación ha inspirado la reformulación de los modelos psicosociológicos de la comunicación. Es a través del contrato de comunicación que se explica que cuando los interlocutores entablan un intercambio, están de acuerdo implícitamente sobre los principios y las reglas que constituyen el intercambio.

Tal como sostiene Ghiglione, "comunicar es co – construir una realidad con la ayuda de sistemas de signos, aceptando un cierto número de **principios**

que permiten el intercambio y un cierto número de reglas que lo rigen”³². Es decir que el significado se transfiere, se construye en el intercambio.

Estos principios son:

- a) **Pertenencia:** permite a los individuos reconocerse como interlocutores potenciales, en consideración a su competencia lingüística, discursiva y comunicativa. Esto significa que comparten el mismo código que les permite reconocerse y reconocer al otro como parte de una misma comunidad lingüística, del chat.
- b) **Contraactualización:** marca el paso de una situación potencialmente comunicativa a una comunicación real y efectiva. Es un contrato de comunicación.
- c) **Reciprocidad:** marca el reconocimiento del otro como interlocutor efectivo. Es la posibilidad de ver en el otro a un emisor potencial.
- d) **Influencia:** remite al hecho de que todo intercambio comunicativo es portador de un “juego” en el que cada interlocutor busca asegurarse el dominio compitiendo con su pareja. Los que participan del diálogo pueden convencer al otro (de lo que sea) y viceversa. Funciona como un “contrato de buena fe” entre los interactuantes.

Este modelo interlocutivo concibe a la comunicación como un encuentro dialéctico entre dos procesos: un proceso de expresión dónde un YO que enuncia se dirige a un TÚ que es el destino de lo enunciado y a un proceso de interpretación en el que un TÚ interpretante se construye una imagen

³² Ghiglione, R. L'homme communicant, París, Armand Colin. 1986. P-102.

del YO enunciadador. Así, la comunicación entre dos interlocutores aparece de hecho como un intercambio entre cuatro personajes.

De esta manera, la interlocución une a los sujetos que se comunican, a la vez, a través de un contrato (que implica la aceptación de las reglas del juego comunicativo) y por estrategias (que son la expresión del "juego" y de los efectos que cada uno persigue en la comunicación). Desde los modelos técnicos a los interlocutivos, se ha dado cuenta de las relaciones entre comunicación e interacción. La perspectiva interaccional está claramente expresada en la siguiente reflexión de Birdwhistell: "Un individuo no comunica, sino que forma parte de una comunicación donde él se convierte en un elemento (...) En otras palabras, no es el autor de la comunicación sino que él participa. La comunicación como sistema no debe ser concebida bajo el modelo elemental de la acción y la reacción. En tanto que sistema debe abordarse como un intercambio"³³

❖ UNIDAD 5

➤ LOS CHATROOMS

▪ ¿Qué son?

Como su nombre anglosajón lo indica, son "salas de chateo". Se escribe en el teclado lo que se desee "decir" para interactuar con los otros usuarios de determinada sala y una vez presionada la tecla "enter", lo escrito aparece en el monitor propio y en el de todos los integrantes del chatroom. Listo para ser visto, leído y contestado. La comunicación es sincrónica. Esto significa que sus miembros están conectados al mismo tiempo, en un mismo espacio o "sala" en la que la interacción se da en tiempo real, asemejándose a una conversación cara a cara tradicional, donde el usuario recibe el mensaje del otro inmediatamente después que este lo emite. Para mantener el flujo de la conversación, el receptor tiende a responder inmediatamente, de modo que en este tipo de comunidad, la retroalimentación de la comunicación es fluida.

El usuario puede "ver" quienes están en el "chatroom" al leer los "nicknames" de las personas que han ingresado en él. Los mensajes pueden estar dirigidos tanto en forma pública (todos los que estén conectados en el canal leerán el mensaje en sus pantallas) como en forma privada (un usuario se comunica con otro sin que los demás se percaten de ello a través de la función /msg nickname). En adición, se pueden expresar acciones,

³³ Birrdwhistell, Raymond L. La nueva comunicación . Barcelona . Kairos, 1990 . P-378.

posturas, gestos, etc. a través de descripciones textuales, que luego será analizado. El espacio virtual en el cual se lleva a cabo la interacción (comúnmente llamado “sala” en nuestro país) es regido y administrado por un operador (Op o Chanop: ChannelOP) quién es el encargado de velar por el cumplimiento de las normas establecidas y para tal efecto, tiene la facultad de expulsar a un infractor, enmudecerlo o incluso prohibir su entrada al canal, entre otras medidas de represivas.

Las salas existentes se dividen entre sí en base al software que los sustenta. El más conocido es el sistema IRC (Internet Relay Chat) que está administrado por una serie de servidores (computadoras que lo almacenan) ubicados a escala mundial. Bajo de este sistema existen gran cantidad de canales para chatear que pueden ser abiertos (no hay especificidad en cuanto al tema de conversación) o cerrados (estrictamente para la discusión de algún tema específico). También difieren entre sí por su nombre, población hacia la cual esté dirigido, título del tema, etc.

Así, estas salas o canales se organizan y dividen a través de tópicos o temas que las caracterizan y sobre los que se “habla” (aunque luego veremos que muchas veces sucede que el tópico sólo funciona de una manera accesorio). Trabajaré con el IRC de El Sitio Argentina (www.elsitio.com.ar)³⁴ y el de Ciudad Digital (www.ciudad.com.ar), los más

³⁴ Cabe destacar que en la actualidad, El Sitio ha dejado de funcionar como portal y servidor de salas de chateo, pero varios fragmentos de esta investigación están basados en logs extraídos de los chats de este portal.

visitados por los cyborgnautas locales y los más demandados de Latinoamérica.

Al ingresar al portal de Ciudad Digital, se pueden encontrar las siguientes salas:

- Conferencias
- Nocturna
- Bar
- Zona Tech
- Santuario
- Track 5
- Encuentros
- Área Juego
- Cancha
- Íntimo
- Te Busco
- Video Chat, entre otras.

▪ **¿Cómo se usa un chatroom? La importancia del nickname**

Antes de elegir la sala para chatear, los ciborgnautas deben hacer algo más que importante para “ser” dentro de un chatroom: elegir un **nickname**, un alias, apodo, para identificarse y ser identificado. Se escoge una “máscara” (en términos de Erwin Goffman³⁵) un personaje que resulte viable para experimentar aspectos de uno mismo. Estos aspectos pueden ser cercanos a la realidad, totalmente alejados de ella o mixtos.

Los postulados fundamentales del interaccionismo simbólico (corriente a la que pertenece Goffman³⁶) convergen en el énfasis dado a la naturaleza simbólica de la vida social. El análisis de la interacción entre el actor y el mundo parte de una concepción de ambos elementos como procesos dinámicos y no como estructuras estáticas. Así entonces, se asigna una importancia enorme a la capacidad del actor para interpretar el mundo social y para actuar en él. Cabe destacar que los trabajos y reflexiones realizados desde el interaccionismo simbólico parten de tres consideraciones básicas: 1) Los humanos actúan respecto de las cosas sobre la base de las significaciones que éstas tienen para ellos; 2) La significación de estas cosas deriva, o surge, de la interacción social que un individuo tiene con los demás actores; y 3) Estas significaciones se utilizan como un proceso de

³⁵ Aunque Edwin Goffman se inscriba dentro del campo del interaccionismo simbólico y sus estudios se basen en los contactos cara a cara, creí oportuno utilizar el término “máscara” para ilustrar una conducta que se repite constantemente en los chatrooms: los usuarios cambian sus nicknames como si fueran máscaras que se ponen o sacan. De acuerdo a la máscara que estén utilizando en un determinado momento, actúan ante el resto del auditorio virtual.

³⁶ Goffman, Erving (1969) *The Presentation of Self in Everyday Life*, Harmondsworth, Penguin (Traducción al español: *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Amorrortu, Buenos Aires, 1972 y 2001).

interpretación efectuado por la persona en su relación con las cosas que encuentra, y se modifican a través de dicho proceso.

Por otra parte, de Erving Goffman se puede retomar, sobre todo, su enfoque dramático de la vida cotidiana, que permite comprender tanto el nivel macro (institucional) como el nivel micro (percepciones, impresiones y actuaciones de los individuos) y, por lo tanto, el de las interacciones generadoras de la vida social. Uno de los elementos más decisivos de la obra de Goffman fue su conceptualización del "ritual", alejado de lo extraordinario y comprendido como parte constitutiva de la vida diaria del ser humano. Para el autor, la urdimbre de la vida cotidiana está conformada por ritualizaciones que ordenan nuestros actos, por lo que podemos ver a los rituales como manifestaciones de la cultura encarnada, incorporada, interiorizada. Las personas actúan tras una **"máscara expresiva"** -una **"cara social"**, dice Goffman, que les ha sido prestada y atribuida por la sociedad, y que les será retirada si no se comportan del modo que resulte digno de ella. En este sentido, los individuos actúan en la escena cambiante de la vida cotidiana (a la que compara con una obra teatral) tratando de presentar en todo momento una imagen convincente y positiva de sí mismos según la naturaleza de la escena presentada y las expectativas de los interlocutores.

Esta comparación que realiza Goffman entre la vida cotidiana y una obra teatral, puede ser aplicable a lo que sucede dentro de un chatroom. Según la teoría de la acción dramática, el actor suscita en su público una determinada imagen o impresión de sí, revelando su subjetividad de forma más o menos calculada con miras a esa imagen que quiere dar. La acción

dramatúrgica está dirigida a un público que desconoce las intenciones estratégicas y cree estar en una acción orientada al entendimiento.

Tal como sostiene Carolina L. (27 años, usuaria de Ciudad Digital), el nickname no siempre oculta la verdadera identidad de un usuario bajo el anonimato: *"Generalmente uso el nick EsCaRoLa... porque así me dicen. Es una mezcla de mi nombre real con un tipo de lechuga. Me dicen así porque soy vegetariana. Entonces cuando chateo como EsCaRoLa, vivo diciendo cosas relacionadas con verduras. No es que quiera que todo le mundo se haga vegetariano, pero es una parte de mi."*

Y como las relaciones entre los individuos se encuentran limitadas a las palabras escritas que nada informan acerca de los rasgos personales (y físicos) de los usuarios, Carolina L. afirma que cuando cambia de nick, también cambia de "actitud" dentro del chatroom: *"A veces chateo con nombres de hombres y encaro chicas. Lo hago para ver qué sienten ellos y cómo reaccionan si una mina los chamuya... al revés de lo que pasa generalmente. Está bueno, te re da pistas de cómo son.... Aunque otras veces usos nicks sexys como Lindayhot o La_rubia_de_tus_sueños y escribo y reacciono como si yo fuera una femme fatal... y nada que ver con lo que soy en realidad".*

- **Las Netiquette: ¿Reglas para la convivencia en un chatroom?**

En la página principal de El Sitio, se hace mención a las reglas de educación y convivencia. Éstas son denominadas "Netiquette"³⁷. Y representan reglas "que todos deberíamos seguir. Estas reglas no fueron hechas al azar ni de forma autoritaria, sino que buscan mejorar la comunicación y el entendimiento entre los usuarios"³⁸.

A modo de ejercicio y a primera vista, si se observa cualquiera de los logs de este corpus de análisis quizás muchos podrán opinar que el "caos", reina. Pero de acuerdo a la información que contienen las Netiquette, estas reglas ayudan a "ordenar" un chatroom. Al menos esto es lo que los autores de estas normas argumentan. Como luego se verá, este "orden" que las Netiquettes aspiran a lograr puede ser ficticio y superficial, ya que el desorden podría ubicarse en lo profundo.

Estas son las principales reglas / comportamientos que los chateros deben respetar en nombre "de la moral y las buenas costumbres" para permanecer en un salón de chat sin sufrir penalizaciones:

³⁷ Estas reglas constituyen lo que para Garfinkel son las reglas prescriptitas. Es decir que son reglas que los miembros de una comunidad están sujetos a respetar. Ya que si no lo hacen, "están fuera de la ley" y no pueden comunicarse eficazmente. Las "netiquette" también pueden englobarse en las reglas situacionales propuestas por el mismo autor. Estas, definen una conducta apropiada en los diferentes contextos. Y exigen el conocimiento del contexto en el que rigen. Ver Wolf, Mauro. Harold Garfinkel o la evidencia no se cuestiona. En Sociologías de la vida cotidiana. Madrid. 1998.

³⁸ Para más datos visitar www.elsitio.com/netiquette

1. Debes saludar inmediatamente cuando entres en un canal, es una norma básica y esencial de buena educación. Recuerda que eres tú el que llega, los demás ya estaban allí.
2. Si eres nuevo en un canal, es aconsejable observar la conversación durante algunos minutos, antes de hacer una intervención. Esto siempre da mejor resultado que la típica pregunta que hace mucha gente al entrar: ¿de qué están hablando?
3. Si no se obtiene una respuesta inmediata a nuestra pregunta o intervención, lo que nunca se debe hacer son múltiples repeticiones de un mismo mensaje o pregunta. A veces se puede ver en los canales, que la gente introduce el mismo mensaje diez o doce veces seguidas. Esto, lo único que consigue es entorpecer la fluidez del canal y generar represalias.
4. Si después de haber estado un rato en un canal por primera vez, no te gusta el tipo de conversación o no te gusta el "ambiente" del canal, simplemente despídete y vete. Recuerda que nadie te ha obligado a entrar.
5. Cualquier tipo de insulto, alusión personal, obscenidad, etc. provocarán seguramente tu expulsión inmediata del canal por **parte del Operador, quedando la penalización y la observación de la conducta a su consideración.**
6. Es aconsejable usar un apodo que no incorpore acentos raros, caracteres especiales, etc. Con esto lo único que se conseguirá es que la mayoría no se dirija a nosotros personalmente, ya que le resulta complicado escribir nuestro apodo (pseudónimo / nickname).
7. No se debe introducir información inútil en un canal. Por ejemplo, muchos usuarios tienen la manía de introducir en los canales sus últimas creaciones en cuanto a dibujos, frases hechas, etc. Esto resulta siempre

muy molesto. Cabe destacar que hasta el detestable “spam” llegó a estas salas. Es muy común leer en ellas, promociones de páginas web o nuevas tecnologías, entre muchas otras variantes.

8. En los canales temáticos, se debe respetar siempre el tema del canal. Es de muy mal gusto entrar en un canal temático y ponerse a hablar de otro tema completamente distinto. Esto se interpreta siempre como un intento por molestar, ya que si no te interesa el tema ¿para qué entras en el canal?.

9. Hay que tener mucho cuidado con las mayúsculas. Si alguien escribe en MAYÚSCULAS, **se interpreta que está gritando, lo que casi siempre es respondido por el resto de usuarios con una petición para que nos callemos o “bajemos la voz”.**

10. Si realmente se desea ser Moderador de un canal (OP), debes solicitarlo al administrador del CHAT directamente. Si alguien pide insistentemente ser el Moderador de un canal, normalmente se debe desconfiar de sus intenciones, por lo que rara vez lo obtendrá por ese camino. El mejor método para conseguir el Moderador es hacerse merecedor de él.³⁹

³⁹ ibid

❖ UNIDAD 6

➤ CONCIENCIA, LENGUAJE Y SUBJETIVIDAD

▪ **Análisis del corpus**

A continuación se expone un análisis del LOG "A". Cabe destacar que un log (memoria) es una conversación que se ha mantenido vía chat una vez que ha finalizado. Cuando una charla se vuelve log, es porque el usuario ha tenido como objetivo guardarla en su computadora en vistas de algún fin específico⁴⁰, un log es una fracción de algo digno de ser "recordado". Lo que sigue tiene como objetivo describir las principales características de un chatroom, su modalidad operativa, la peculiar utilización del lenguaje, de la gramática, la ortografía y los recursos extralingüísticos:

Vemos que predominan las intervenciones cortas, sin verbos ni adjetivos. Tampoco se observan signos de interrogación completos (de apertura y cierre) y las oraciones (conformadas por sujeto – verbo – predicado) están casi ausentes, permitiendo que prevalezcan intervenciones de este tipo:

[21:15] <leo22> alguien de avellaneda ? porfis

Los signos de puntuación desaparecen por completo, dificultando la comprensión del sentido de la intervención en cuestión:

⁴⁰ Los logs pertenecen al tiempo pasado, a un momento virtual que ya ha sucedido. Pueden guardarse porciones de un chat general como de uno privado. Actualmente, existen funciones específicas que

[21:19] <DANKO> «yayu32» podemso hablar dale te paso mi tel)

En este caso, convencionalmente escrita, la intervención debería haberse leído de la siguiente manera: "¿podemos hablar? Dale, te paso mi tel".

Y en los casos en los que las intervenciones no presenten mayores problemas de comprensión, queda la sensación del faltante de información, que generalmente es reemplazado por puntos suspensivos (que pocas veces son tres): **[21:20] <rody-39> busco chica copada solterita.....**

Por otra parte, es casi inusual encontrar en los chats, palabras acentuadas e interacciones que se extiendan a lo largo de dos o tres intervenciones correlativas, cuestión que inclusive uno de los usuarios advierte:

[21:20] <[[[ORGaSMO]]]> aLMeNoS uN ReNGLoNNNN CoN CoHeReNCiaS

La necesidad de teclear de prisa hace que las intervenciones sean cortas (y también regladas explícitamente por las netiquettes) y que la corrección ortográfica no se cuide demasiado. Según la información que he recogido en las encuestas realizadas, muchos usuarios afirman que, deliberadamente o no, **intentan acercarse al máximo a lo que es para ellos una conversación verbal cotidiana**, una conversación que tenga registro dentro de la "oralidad". Así se genera una situación paradójica: estamos frente a un espontáneo registro escrito que no respeta las reglas gramaticales que la lengua como sistema realza para constituirse como tal.

preguntan al usuario al ingresar al chat a través del IRC, si desea "loguear" todas las conversaciones que mantenga mientras dure su estadía virtual. Lo mismo sucede con los mensajeros instantáneos.

En los contactos a través del chat coexisten diferentes intervenciones de los usuarios en un mismo lapso de tiempo: la temporalidad es simultánea, como se observa en las intervenciones 1 a 16.

Desde un punto de vista se puede decir que no se generan los famosos "ruidos"⁴¹ comunicacionales que se originan en los diálogos cara a cara.

Tanto en el chat como en el registro oral, no hay posibilidad práctica de revisar cada frase. Tanto en el chat como en una conversación oral, las intervenciones pueden ser (y generalmente lo son) entrecortadas por otros participantes; esto hace que la elaboración de una opinión o pensamiento, sea algo compartido, participativo y fragmentado. Esta afirmación, encuentra asidero en lo explicado por Carolina L., usuaria de Ciudad Digital: *"hace unas semanas atrás yo estaba cenando con un grupo de amigas... somos un montón... ¡imagínate doce mujeres juntas, comiendo y hablando al mismo tiempo!. Y pensaba que era como lo que pasa en el chat... una dice algo, otra salta y opina, y al toque otra habla arriba... otra opina sobre lo que dijo otra y así todas... nadie se quiere perder nada y al final, se pierde el hilo de lo que estábamos diciendo..."*

En contraposición con la oralidad, lo arriba detallado supone que al exponer un contenido en lengua escrita, de manera convencional, estamos acostumbrados a poder revisar la construcción formal (especialmente

⁴¹ "ruidos" en el sentido de superposición de voces que no permiten identificar eficazmente ni al emisor ni al receptor y que por el mismo motivo, dificultan conocer con exactitud el tema sobre el que se habla. Aunque el chat se edifique sobre temporalidades simultáneas, con sólo mover un poco el cursor podemos saber quién dijo qué a quién y en qué momento.

desde la llegada de los procesadores de texto) y a ir disponiendo la construcción argumentativa de forma consecutiva y progresiva. En cambio, si tenemos la intención de repetir este mecanismo en un chatroom, el sistema de argumentación imita al de una conversación oral: el contenido termina siendo improvisado, espontáneo, sin chance de retractarse y se distribuye fragmentado (tal como se observa en las intervención 6 de **anna37**, que es respondida por las intervenciones 8 y 15 de **[[[ORGaSMO]]]**). Como vemos, las relaciones de causalidad y temporalidad casi desaparecen, ya que por una de las características primordiales del chat (la temporalidad simultánea), los usuarios terminan por conseguir **“respuestas delay”** o en diferido que al fin y al cabo culminan en los “ruidos” (en el sentido de que las respuestas pueden ser tardías o no vistas / leídas por los usuarios), que comenzaron siendo una ventaja para este nuevo tipo de comunicación.

Veamos esto mediante un ejemplo del LOGA “A”:

A las 21:15 horas **<leo22>** preguntó: **alguien de avellaneda ? porfis.** Al no obtener respuesta positiva o negativa, el mismo usuario intervino nuevamente a las 21:21, repitiendo casi con exactitud la intervención anterior: **<leo22> busco chica de avellaneda**

Si observamos el log en cuestión, durante los seis minutos que separan las dos únicas intervenciones de **<leo22>**, tuvieron lugar muchas otras; pero

ninguna de ellas respondió a la pregunta de <leo22>, como tampoco indicaron que habían sido leídas.

Una de las posibilidades a las que se puede echar mano para explicar la falta de respuestas a las intervenciones de determinados usuarios, es la esbozada por **JaGGer** (Martín T., 23 años. Usuario de Ciudad Digital por más de 3 años) : *"¡¡claro que elijo a quien hablarle!! Hay gente que es re insistente y pregunta 20 veces las cosas, eso aburre. Generalmente le hablo a los que me hablan directamente a mí... cuando me dicen mi nombre, suena el pato⁴². Ahí me doy cuenta que alguien me nombró. Como va todo tan rápido, veo quién fue y qué dijo. Si me interesa, o me causa gracia, respondo. Si no, no y listo. Es como si no lo hubiera leído... aparte miles de veces pasa que no lees o no llegás... como va tan rápido... te da fiaca volver para atrás!!!"*

Desde la perspectiva de **JaGGer**, se puede argumentar entonces que la falta de respuestas puede no ser considerada un "ruido", sino falta de capacidad por parte del usuario de llamar la atención de los usuarios activos del charoom. En el caso de <leo22> y según lo expresado por **JaGGer** también influye que el primero no dirigió su intervención a un usuario en particular. En la primera intervención, expresó que buscaba contactarse con algún usuario del barrio de Avellaneda. En la segunda intervención, sumó información: no sólo buscaba a una persona que viviera en Avellaneda, sino que especificó su preferencia por una usuaria mujer.

⁴² Cuando los entrevistados se refieren "al pato", aluden a un sonido que el programa IRCap emite cuando el nick del usuario es mencionado, tanto en un chat general como en uno privado. Le dicen "el pato", por el similar sonido al graznido de un pato. Fonéticamente, "el pato", se oye como "Cuac". Este no es un detalle menor, que será tenido en cuenta más adelante.

De esta manera y teniendo en cuenta la opinión de **JaGGer**, si la intervención tiene un destinatario explícito y la misma contiene (dentro de los límites que el chat fija) información que “llame la atención”, más posibilidades tendrá el usuario de obtener una respuesta.

De todos modos, hay que resaltar un dato importante: si bien en el chat no hay una manera corporal (no hay miradas, no hay “toque en el hombro”, etc.) u oral de interpelar al auditorio, existe una forma que si bien es restringida en varios aspectos, no significa que si todas las condiciones que luego se enumerarán están presentes, sea menos efectiva: **“el pato”**.

El programa de chat más utilizado por los usuarios es el iRCaP, que tiene muchas versiones y funciones. Una de las tantas funciones es permitirle al usuario recibir un sonido “de alerta”, cada vez que su nickname es mencionado en cualquiera de las salas generales o charlas privadas que se encuentre integrando, activa o pasivamente.

El sonido que el usuario escucha cada vez que es nombrado en la sala es el de un graznido de pato, un fonético “cuac”; que se ha extendido a otros ámbitos y que ha adquirido connotaciones diferentes a las del chat.⁴³

Pero como se decía arriba, ésta función tiene ciertos límites. En primer término, es necesario habilitarla cuando el iRCaP es instalado en la pc. En

⁴³ Basta con hacer un breve paseo por el dial de FM para dar cuenta del uso que los operadores y productores de programas de radio matinales hacen del “pato”. Generalmente es utilizado para resaltar un error de dicción involuntario de los locutores o para recalcar lo dicho por un entrevistado en vivo. Uno de los programas que más lo utiliza es el conducido por Andrés Kutznesoff, “Perros de la calle”, emitido por FM Metro 95.1 de lunes a viernes de 10 a 14 horas. En televisión, también el “pato” tiene sus adeptos, como el caso de “Duro de domar”, programa de canal 13 conducido por Roberto Petinatto.

segundo término, es necesario no sólo que el usuario posea parlantes sino que también que estos estén encendidos. Caso contrario, “el pato” “no suena”⁴⁴.

Desde esta perspectiva, se puede afirmar que “el pato” funciona interpellando restringidamente a los usuarios.

Por otra parte, en un chat no es conveniente escribir frases o interacciones extensas, ya que y tal como sucede en las conversaciones orales, éstas pierden interés y atención del auditorio (excepto que se trate de géneros como el humorístico, en el que el protagonista cuenta chistes, o en el caso del “duelo” de payadores). Pero aunque esta variable es importante, debemos agregar otra que puede hasta tener mayor peso: la existencia de reglas explícitas que deben ser respetadas por los usuarios de un salón de chat, las ya mencionadas netiquettes.

En cuanto a la extensión de las intervenciones, el factor del “scroll” de pantalla (representa el movimiento del texto en la pantalla: las intervenciones van desplazándose por la pantalla hasta desaparecer a medida que las nuevas van brotando) también influye en que las construcciones gramaticales de más de dos líneas sean poco eficaces, ya

⁴⁴ Carolina L., comentó sobre este tema que “como generalmente chateo desde el trabajo, no puedo estar constantemente viendo el chat... entonces pongo los parlantes a bajo volumen, así cuando me suena el pato miro quién me habló... igual no se que le pasa al programa, porque últimamente no me suena el pato”

que las intervenciones venideras hacen que lo que se esté leyendo, pase a un segundo plano a medida que “asciende” por la pantalla. En esta forma peculiar de construcción de un discurso intervienen las opiniones y comentarios de la audiencia, interrumpiendo al "ponente", "apremiándole, pidiéndole explicaciones, contradiciéndole o, incluso, hablando en paralelo, de otra cosa que nada tenga que ver"⁴⁵. Tal como se observa en las siguientes intervenciones de **camila_29** y **[[[ORGaSMO]]]** :

(28)[21:19] <camila_29> EN QUE ESTABAMOS ORGASMO??

**(36)[21:19] <[[[ORGaSMO]]]> CaMiLa_29> eN Que eSTaBaMoS
oRGaSMo??.... >>CoN VoS eN NaDa ViDa**

**(42)[21:20] <camila_29> PERDON TESORO INTERPRETE QUE ME
ESTABAS HACIENDO CALLAR**

**(48)[21:20] <[[[ORGaSMO]]]> Nooooooooooooo ViDa SiGa eN La
SuYa.**

De este modo y tomando como referencia el Log "A" (ver corpus), el chat va adquiriendo las características que lo constituyen como tal, a través de una obra colectiva construida por los usuarios que integran la sala de manera activa. Cuando la sala está conformada por usuarios “voyeuristas” (que llamaré pasivos), los contactos virtuales desaparecen y el chatroom sólo tiene una presencia “estructural”. Es decir que sólo quedan a la vista cuáles son los usuarios que ingresan, salen o integran la sala. Sin la participación activa de los mismos, “el chat” se desvanece como tal.

⁴⁵ Mayans I Planells, Joan, 2000, "El lenguaje de los chats. Entre la diversión y la subversión". Fuente Original: Revista iWorld, 29 (Julio, 2000), pp. 42-50.

Así es que también se observa que en las ocasiones en las que la participación es activa (en intervenciones), la misma tiene lugar de manera fragmentaria.

Un ejemplo claro de esto es la interacción extraída del Log "A" entre camila_29 y [[[ORGaSMO]]] y detallada más arriba, o la siguiente:

(22)[21:19] <yayu32> Hay hombrs de 28 a35 para charlar

(23)[21:19] <[[[ORGaSMO]]]> DioS DioS

(24)[21:19]<ciudad__telecom_te_roban>

<http://www.vgroup.com.ar/>

(25)[21:19] <CapitanK> yeyu..no me das bola

(26)[21:19] <Morocha30> ¿®? bueh llego la alegria ¿®?

(27)[21:19] <rody-39> busco chica copada solterita.....

(28)[21:19] <camila_29> EN QUE ESTABAMOS ORGASMO??

(29)[21:19] <Morocha30> ¿®? :S ¿®?

(30)[21:19] <[[[ORGaSMO]]]> [yayu32] No iNSiSTaS No HaY

Si bien las intervenciones 22 y 30 arriba citadas tuvieron lugar casi al mismo tiempo, de acuerdo a la numeración de ambas, vemos que entre ellas hubo otras seis intervenciones no relacionadas con el pedido de yayu32>

Retomando la cuestión referente a los usuarios pasivos y activos, hay que agregar que existen usuarios que sólo leen aquello que otros crean.

Así es que como consecuencia de que los usuarios pasivos actúan al mismo tiempo y que varias intervenciones pueden tener lugar en el mismo lapso (como quedó demostrado arriba), los contenidos del discurso se dispersan y se redireccionan por las características fundamentales de ésta herramienta de contacto virtual, que favorece la fragmentación. Veámoslo con otro ejemplo del usuario [[[ORGasMO]]], protagonista del log "A", quien aprovechó todas las oportunidades que tuvo a su alcance para paliar su "aburrimiento", expresado a través de ésta intervención: **(4) [21:15]**

ZZZZZZZZZZZZZZZZZZ.....)

<anna37> che nadie da bola aquí

No aNNa37 y luego agregó: (15) [21:15] <[[[ORGaSMO]]]> Ya Te VaS a DaR CuenTa Que eS MJoR Que No Te DeN BoLa.

Este "reacomodamiento" de las intervenciones entre usuarios para su mejor comprensión y análisis, representa un factor más a través del que se puede afirmar que el chat es un modo de contacto fragmentando y segmentado que precisa de la participación activa de los usuarios integrantes de la sala para adquirir status de "chat".

Ésta fragmentación, no es un dato menor: muchas preguntas carecen de respuestas **(3) [21:15] <CapitanK> y yeyu?; (14) [21:15] <CapitanK> quieres caharlar , yeyu, sinceramente? y (37)[21:19] <CapitanK> quieres privado?)** y los malos entendidos también son frecuentes, (como el expuesto arriba entre **camila_29** y **[[[ORGAsMO]]]**). Así es que la fragmentación de las intervenciones de los usuarios, puede implicar la no integración de los mismos.

Teniendo en cuenta el tipo de vocabulario utilizado por los integrantes de un chatroom, también se puede agregar que este dispositivo de contacto participativo, también constituye la forma de expresión "más oral" de las formas escritas. Pero tampoco debe ser considerado como una mera "transcripción" de una conversación oral, ya que de ninguna manera es posible afirmar que el chat sea una transposición de una conversación oral a una escrita. ¿Por qué no lo es? Porque se trata de canales diferentes con características que le son propias a cada canal.

Para la lingüística textual, cuando hablamos o escribimos (y también cuando escuchamos o leemos) construimos textos y para hacerlo tenemos que dominar muchas habilidades, entre las cuales se encuentra la capacidad de

escoger las palabras adecuadas, (¿Hablar de tú o de usted? ¿decir “joder” o “molestar”?), conectar las frases entre sí, construir una oración corta, clara y concisa para que la intervención sea eficiente, etc. Las reglas fonéticas y ortográficas, morfosintácticas y léxicas que permiten formar oraciones aceptables, sólo son una parte del conjunto de conocimientos que domina el usuario de la lengua. La otra parte se conforma por las reglas que permiten elaborar textos: **las reglas de adecuación, coherencia y cohesión**. Veamos de qué tratan cada una de ellas, tanto en el código oral como el escrito, para poder explicar cuál es la aplicable al LOG “A”.

➤ **Las diferencias textuales**

▪ **Código Oral**

Las reglas que permiten la elaboración de los textos son las de adecuación, coherencia y cohesión. Veamos de qué manera se articulan los códigos orales, escritos y el chat en torno a ellas.

- **Adecuación**

Se observa una tendencia a marcar la procedencia dialectal de los emisores (que pueden ser procedencias geográficas, sociales y generacionales). Es decir, que el uso de las variables dialectales subyace frecuentemente en los modos de comunicación.

Asimismo, esta es una característica que se hace explícita en el chat: es fácil reconocer las nacionalidades de los usuarios por el uso de palabras,

frases y estilos que hacen a la identidad de los mismos. Es común reconocer a los argentinos al leer un "che, ¿cómo andás?" o un "idejáte de joder!". Lo mismo sucede con los mexicanos y chilenos que recurren frecuente y respectivamente a frases como: "ichinga tu madre!" y "ihuevón, cabrón!". También es corriente reconocer a los nativos de países centroamericanos por modismos del tipo de los arriba mencionados. Así es que en el chat del servidor Terra se leen intervenciones tales como "oye chico / a!", "tu si que estás aletargado, platica de una vez", "espérame un momentico", etc. Giros dialectales propios de la oralidad de países como Panamá, República Dominicana o Venezuela, que son transpuestos a la escritura virtual del chat.

- *Coherencia*

En cuanto a esta variable, se registran plenas coincidencias entre la oralidad y el chat. En ambos existe una selección poco rigurosa de la información a exponer. Es normal la presencia de cambios de temas constantes, las repeticiones y los datos irrelevantes. También se observan estructuras poco estereotipadas en las que el/los emisor/es usuario/s tienen mayor libertad de elaboración.

- *Cohesión*

En el código oral se utilizan pausas, entonaciones diferentes, recursos paralingüísticos como los cambios de ritmo y velocidad, la variación de tonos, etc.

Tampoco podemos dejar de lado los códigos no verbales como los gestos, los movimientos oculares y corporales, tan ausentes en el chat. Es decir que esta ausencia en el chat debe suplirse con otros recursos que a pesar de no llegar a ser tan efectivos como sucede en la oralidad, no dejan de ser importantes; apoyados en un potencial tecnológico que los maximiza. Es la creatividad de los usuarios lo que permite hacer "visible" aquello que no puede verse, tocar u oír.

Los usuarios del chat recurren a las herramientas que los mismos programas les facilitan. Muchas de ellas permiten expresar al usuario que se está aburriendo, que se fue al baño, que volverá en cinco minutos, que está tomando café, que se siente atraído sexualmente por otro usuario, entre otras infinitas "acciones" que los chateros pueden estar realizando en el que la conversación virtual se lleva a cabo.

Pero aquí reside una de sus principales carencias: la veracidad de dichas acciones. Queda en cada usuario creer o no en lo que lee; ya que muchos pueden estar siendo sinceros, pero la mayoría y como muchos teóricos sostienen, tienden a mentir o a no ser completamente auténticos con sus expresiones y acciones. El antropólogo Joan Mayans, incansable investigador del chat y todo aquello que encierra, sostiene que en este espacio virtual **"el que busca la verdad corre el riesgo de encontrarla. El chat es algo así como la selva amazónica de ese nuevo y «Sexto Continente» que es la Internet. Un terreno de aventura. Un mosaico de esquizofrenias, trampas, virtudes y noblezas donde lo que cuenta**

es la increíble transparencia que permite el anonimato que da la computadora»⁴⁶.

Juan Facundo C. (29 años) explica una de sus malas experiencias con la mentira, aunque reconoce que *"con boludeces mentimos todos, igual que en la vida real. Pero hay gente que se zarpa. Estuve chateando con una mina que parecía re copada e inteligente como 3 meses. Me dijo que era abogada, que tenía 27 años, que laburaba en un Juzgado Federal, que no tenía novio y que no veía la hora de conocerme. Nos habíamos pasado fotos y qué se yo... Un día se dio de conocernos. Y como generalmente se hace, hay que encontrarse en lugares públicos. Me encontré con **ella**, que no era **ella**, en un bar de Palermo. Me quería matar. Era un viejo muy homosexual. El tipo se vino hasta con las fotos de mujer que me había mostrado. Lo peor es que hasta yo hablé por teléfono con él, y se hizo pasar por una mujer."*

Un ejemplo más (entre tantos) es el que aportó el usuario *Anagrama* en la edición digital de la revista MundoOnline del día 04-12-05. Este usuario, chatero empedernido desde 1993, contó que una noche alguien le dio la noticia de la muerte de su mejor amigo. El mensaje fue tan convincente como falso y doloroso. *"Es un medio traicionero y de cuidado. Existe gente que usa el chat valiéndose de una felina habilidad para 'entrar' por las carencias y debilidades humanas. Se miente pero el que es mentiroso en el chat lo fue siempre en la vida y en este medio lo será más. Pero en el chat la mentira tiene patas más cortas aún"*⁴⁷.

⁴⁶ <http://mundonline.galeon.com/magazine/historias.htm>. Misterios Amores y traiciones en el mundo del chat. 04-12-05

⁴⁷ Ibid.

En cuanto a la gramática, tanto en el chat como en el código oral se recurre a el uso de un lenguaje menos convencional, utilizando relativos simples como "que" (Log "C": [20:11] <iSaBeL> **como siempre, habrá q decir un par de huevadas para q te saluden...**), participios analógicos como "conseguido" (Log "B": [la_nenita] **no puedo creer que halla conseguido entrarrrrrr**), perífrasis de futuro (Log "B": [Seba-28] **rcien llego de laburar y meditando si voy a ir al gym**), etc. Hay tendencia a usar estructuras sintácticas simples (Log "A": 21:21] <leo22> **busco chica de avellaneda**), oraciones breves (Log "B": [Solitario] **soy medico, [angela] y de donde sos**; Log "A": [21:15] <anna37> **che nadie da bola aquí**), frases incompletas (Log "A": [21:15] <_LUCAS_> **mira... para que sepas... y te asustes...; 21:19] <rody-39> busco chica copada solterita.....**), oraciones ordenadas de manera variable (Log "B": [agitaeloeste] **hola busco hombres hola alguine en el oeste de bs as yo 30 con ganas de ahcer alguna cosa...**), repeticiones de palabras (Log "A": [21:15] <anna37> **che nadie da bola aquí, [21:15] <[[[ORGaSMO]]]> Ya Te VaS a DaR CueNTa Que eS MJoR Que No Te DeN BoLa, [21:19] <CapitanK> yeyu..no me das bola**), vocablos de la jerga (Log "A": [21:19] <CapitanK> **quieres privado?; [21:20] <kiqx> pv?**; Log "B": [super] **como merdis se ignora aca??**), lunfardos (Log "B": [Juan23SanTelmo] **alguna mina copada de capital? Privado**; Log "C": [20:11] <iSaBeL> **como siempre, habrá q decir un par de huevadas para q te saluden...; [20:13] <iSaBeL> pero sin deuda cabrón!!**), etc.

También es corriente ver intervenciones que sólo estén conformadas por signos de interrogación: Log "C": **[20:11] <Guest91594> ???'**, Log "A": **[21:19] <Morocha30> ¿@? :S ¿@?**, que no sólo refieren a la falta de una respuesta sino también a la falta de comprensión de lo leído por el usuario. Es muy común encontrar onomatopeyas: forma gramatical estrella en el chat:

- **Código escrito**

Por oposición al código oral y al chat (donde es crucial), hay tendencia a neutralizar las señales de procedencia del emisor y un uso más frecuente de las variedades dialectales estándar. Contrariamente a la oralidad y al chat (con estilos informales y “descontracturados”), en el código escrito los

temas son específicos y están asociados a la formalidad y a los propósitos objetivos.

Coherencia

Respecto esta variable en la escritura hay una selección muy precisa de la información, ya que el texto posee exactamente la información relevante enmarcada en un determinado género. Es decir, que un autor de poesía cuidará que la rima de sus versos sea académicamente correcta⁴⁸, que existan las personificaciones y metáforas, mientras que un escritor de relatos de suspenso cuidará que los detalles ambientales den “vida” a la acción a contar. En este sentido, la redundancia será escasa y la estructura de redacción corresponde con un estilo cerrado, a un esquema previamente diseñado por el escritor y a estructuras estereotipadas (con convenciones sociales, fórmulas y frases hechas).

Como puede apreciarse, la mayor diferencia entre la oralidad / chat y la escritura, se da a través de las formas de hacer coherentes los respectivos textos que produzcan. Es aquí dónde chat y oralidad comparten sus características y se oponen a las de la escritura.

Cohesión

En la escritura convencional, las fórmulas gramaticales (signos de puntuación, sinónimos, conectores, conjunciones, etc.) son elementales

⁴⁸ Aunque en la poesía moderna ya casi no se trabaja con rima.

para un efectivo desarrollo de la comunicación, por contraposición con la oralidad y el chat.

En cuanto a los recursos paralingüísticos, estos se vuelven vitales para el chat y la escritura, aún más esenciales para el primero. Si hacemos una rápida mirada por un chatroom, lo primero que llamará nuestra atención es la variedad de colores y tipografía de los que se vale para definirse como nuevo código y nuevo género (ver LOG "D"): abundan las combinaciones de colores fuertes, los corchetes, los asteriscos, los guiones bajos y medios, la alternancia entre minúsculas y mayúsculas en las intervenciones, los esquemas gráficos (add ons), la variedad tipográfica (Comic Sans, Verdana, Times, Arial, etc.), entre otros. Si bien en el código escrito muchos de estos recursos extralingüísticos se utilizan asiduamente (cursiva, negrita, subrayado, etc), su uso es significativamente menor que en el chat, dónde no podría pensarse en una comunicación con chances de efectividad excluyéndolos de las conversaciones.

En cuanto a la gramática, en la escritura formal (específicamente en géneros académicos, periodísticos, etc.) son normales las soluciones formales como el relativo compuesto "el cual", los participios latinos "electo", el tiempo futuro "asistiré", las formas de voz pasiva ("las inversiones fueron realizadas por un grupo financiero japonés"), entre otros, tan ausentes en la oralidad y el chat.

También se utilizan las estructuras complejas y desarrolladas de oraciones largas, oposiciones, metáforas, comparaciones, personificaciones, etc. Las

mismas también están ausentes en el chat⁴⁹ ya que atentan contra el género chat en sí. Lo mismo ocurre con las repeticiones: en la escritura formal (fuera de los "cotidiano" y/o trivial) generalmente se utilizan sinónimos; mientras que en el chat las repeticiones hacen al género.

Ante lo expuesto, se puede lograr un acercamiento al chat a través de las características que comparte con la oralidad y la escritura. Si bien se nutre de mayor cantidad de elementos ligados con la oralidad, no debemos minimizar el hecho de que en el chat se escribe ***para que sea dicho, sin que sea dicho***. Es la ejecución escrita de un texto que se escribe coloquialmente, es un texto en el que los emisores y receptores pretenden expresarse de la misma manera "*como si*" *estuvieran todos a la vista de todos*. Se renuncia a ciertas características habituales de lo escrito y se toman muchas de la oralidad **para hacer del chat un nuevo código que recicla a ambos**, al mismo tiempo que adquiere elementos que le son propios y que no pueden exportarse a los códigos tradicionales. Al menos no por ahora.

Entonces el chat se define como un **código que metamorfosea, que ejecuta por escrito aquello que podría ser una situación oral. Son textos "para ser leídos como si fueran escuchados"**⁵⁰

⁴⁹ Ausentes en su manera convencional, sí están presentes las personificaciones o metáforas burdas, lunfardas, tan comunes en la jerga cotidiana oral.

⁵⁰ D. Cassany Op- Cit. P-47. Dice Cassany "Partiendo de la base de que el texto no se escribe especialmente para ser ejecutado oralmente, el escritor no tiene que ceñirse a ninguna de las condiciones de la comunicación oral. No obstante, cabe la posibilidad de que el texto quiera imitar algunas formas orales (por ejemplo, diálogos y conversaciones, sobre todo). En este caso, podemos distinguir los textos para ser leídos como si fueran escuchados (por ejemplo, diálogos en una novela) o para ser leídos como si fueran pensados..."

Teniendo en cuenta estas reglas y sus respectivos funcionamientos tanto en la oralidad y la escritura, podemos afirmar que en el LOG "A", la regla preponderante es la **adecuación**. Cualquier lengua presenta variaciones: es evidente que todos los miembros de la comunidad lingüística no hablan ni escriben de la misma forma (vaya que sería monótono si así fuera) y tampoco utilizan la lengua del mismo modo en las diferentes situaciones comunicativas. Como se observa en las intervenciones 69 a 73, cada persona puede escoger entre usar su variedad dialectal o la estándar. En este caso, queda explícita la nacionalidad de **DIADORA** y **lucho**, pero si los interlocutores hubieran sido argentinos (cuyas variedades dialectales se rigen a través de la modalidad "vos"), hubieran elegido otras palabras (Ejemplo: *de dónde sos, y vos, querés charlar en privado*, etc).

Como bien ha enunciado Grice, *"haz tu contribución conversacional tal como es requerida en la etapa en que tiene lugar, por la intención o dirección aceptada en el intercambio de conversación en que estás comprometido"*⁵¹

Es decir, que los chateros que intervienen en este LOG "A" adecuan sus intervenciones a la situación en la que se encuentran, un contexto que requiere el uso de un registro particular determinado por el tema del que se "habla / escribe". No se hubieran utilizado las mismas palabras si el / los contacto / s entre los integrantes de este log, hubiera / n sido cara a cara o por teléfono.

⁵¹ Grice, Paul. Logical and Conversation, 1957. En Werner Welter, 1985. pp-130-132.

Grice basa una de sus principales teorías en “máximas” y el “principio cooperativo”. Éste último fue el primer paso para arribar a las famosas máximas conversacionales (centrales para los teóricos pragmáticos y criticadas por los lingüistas convencionales).

¿Cuál es la importancia de las máximas? Su interés para los lingüistas es que ellas pueden generar inferencias más allá de la estructura del contenido semántico de los enunciados. Pero la crítica generalizada les objeta que la lengua no se puede reducir a *máximas* que en muchas oportunidades son transgredidas. Lo mismo sucede con las conflictivas *netiquettes*. De todos modos, admiten que pueden darse casos de hechos *no convencionales* en el lenguaje natural. Igual, las críticas no cesan: todo lo que puede ser comunicado, será siempre superior al poder interrelacionador de las reglas.

Pero veamos las máximas. En la denominación que les da Grice se percibe la influencia de la tabla de clasificación de las categorías kantianas (cantidad, cualidad, relación, modalidad), para aquellos conceptos originalmente puros de la síntesis, que el entendimiento contiene en sí a priori.⁵²

Las “máximas” de Grice son cuatro: cantidad, cualidad, relación y modalidad.

Cantidad: Es el cúmulo de información que se brinde en una interacción. Dicha cantidad de datos, deber ser lo más completos posibles, teniendo en cuenta, sin embargo, la “sobreinformación”: no hay que “decir” más de lo necesario.

⁵² Ver Kant, Immanuel. *Crítica de la razón pura*. FCE. México. 1973.

Cualidad: Aquello que “se dice”, tiene que ser verdadero, y por ende, “lo dicho” no debe afirmar nada sobre lo que no se tengan pruebas-

Relación: Central para el chat, lo “dicho” debe ser absolutamente relevante al tema o etapa interaccional en la que la intervención tenga lugar.

Modalidad: Obviamente refiere al “modo” de decir. Este “modo” debe ser claro, debe evitar la ambigüedad, debe ser breve, ordenado y debería evitar “prolijidades” innecesarias.

Las máximas conversacionales de Grice detalladas tienen mucho en común con las Netiquettes: a pesar de ser categorías, no se rigen estructuralmente. Son más bien permeables al contexto.

Tanto las máximas como las Netiquettes constituyen una especie de decálogo que rige la interacción, la conversación, la escritura y la conducta en general. Como vimos en los logs, no son de “real” obligatorio cumplimiento, pues muchas veces unas se transgreden a favor de otras, según el tema o la interacción de los protagonistas. Pero no caben dudas de que como principios, constituyen una base de la interrelación social y las interacciones cibernéticas.

Las máximas expresan cómo el individuo emplea la lengua, guiado por reglas que rigen la conducta durante la conversación y contribuyen a la efectividad del uso del lenguaje con fines cooperativos, esencial para una herramienta de comunicación como el chat, basada en la “construcción conjunta” de los interactuantes: sin cooperación, el medio se desvanece, junto a todo lo que esto implica.

Grice defiende el criterio de que las máximas se siguen entre los interactuantes, aún cuando la respuesta esté alejada de la pregunta. El que habla con el primer interlocutor está intentando cooperar, aunque no hay una aparente compatibilidad con lo dicho por quien primero afirmó, negó o interrogó. Veamos un ejemplo del Log "C":

[20:11] Caballo> cachuca se puede decir?

[20:12] La_Vengadora> la cuchufleta le da asco?

[20:12] La_Vengadora> es puto el OPSYS?

Las respuestas hacia el usuario Caballo> parecen violar la cantidad y la relevancia de las máximas (por falta de información), pero comunican más de lo que realmente "dicen", gracias al contexto conocido por los interactuantes de ese chatroom. Los usuarios "infieren" que ciertos términos está "vetados" por el OP (quien detenta el poder y aplica las Netiquettes a su criterio y arbitrariedad) y por ello, recurren a ciertos "sinónimos".

Pero en este punto, cabría hacer una diferenciación entre las máximas y las Netiquettes, dado que Grice sugiere que las máximas no son arbitrarias. No es que las Netiquettes sí lo sean, pero éstas últimas no son sólo inherentes al medio, sino que principalmente son aplicadas por un OP de chatroom, es decir que están supeditadas a las valoraciones y pre juicios de este (y a su capital cultural, como veremos).

Por otra parte, según D. Cassany, "la adecuación es la propiedad del texto que determina la variedad (dialectal/estandar) y el registro (general/específico, oral/escrito, objetivo/subjetivo y formal/informal) que hay que usar"⁵³. Es decir que los chateros (asiduos) son competentes y adecuados porque conocen los recursos lingüísticos propios de la herramienta de contacto que están utilizando. Saben qué palabras escoger, cuándo utilizarlas, a quién dirigir las y cómo enunciarlas: **son coherentes**.

Pues bien, ahora ¿qué tipo de unidad de sentido construye el chat? Si bien como se sostuvo anteriormente, la coherencia y la cohesión son los "índices" que marcan la presencia o no de un texto, estos tienen esquemas estructurales y elementos cohesivos particulares.

Se afirma la existencia de la unidad de sentido, cuando la totalidad del texto es coherente; siendo la base de la coherencia la continuidad de sentidos entre los conocimientos activados por las expresiones del texto (Beaugrande y Dressler⁵⁴). *Este nivel de coherencia, es la llamada coherencia textual, diferente de la cohesión.*

El chat es un tipo de texto distinto de los tradicionales o los más estudiados. Por lo tanto, la construcción de sentido que se desarrolla en él, plantea otro tipo de unidad de sentido, ya que el nivel de coherencia se da en relación con el propio texto que el género va creando.

⁵³ D. Cassany. Op. Cit. P-29

⁵⁴ Beaugrande. R de y Dressler W.U. Introduction to text linguistics. London – New York. Longman. 1981.

Cuando hablamos de texto en el chat, aludimos a la idea de "proceso", a la acción, a la creación. Es un modo de asociar el género más con la dinámica que con el resultado. Así, la coherencia textual se daría primeramente en el acuerdo tácito que los participantes despliegan a la hora de generar el tipo de texto que nos ocupa.

Por otra parte, si la distancia y desorden estructural del chat son notorios en comparación con el registro escrito convencional, al compararlo con un registro oral igualmente convencional, parece que es todo lo contrario. El simple acto de escribir (de "tipear") las intervenciones confiere un distanciamiento y estructuración muy superiores a las del registro oral.

Al menos esto es lo que algunos de los entrevistados han confesado. La mayoría de los usuarios sostuvo que lo que "dicen" en un salón de chat está mucho más "pensado" que lo que dicen en una conversación oral. Una usuaria experimentada lo argumenta de la siguiente manera: *"Si no pienso un poco lo que voy a escribir, estoy desaprovechando la oportunidad de decir algo gracioso o inteligente cuando la charla da. Pero lo malo es que si lo pienso mucho... por más gracioso o inteligente sea lo que quiero decir, la charla se fue y ya no tiene sentido que lo diga"* **(Maria Soledad B. 19 años. Usuaria de Ciudad Digital. Sala "Encuentros" y "Argentinos")**

Pero si desde un principio se dijo que el chat se rige por la inmediatez, ¿cuánto puede pensar un usuario aquello que tenga para "decir"? Entiendo que a pesar de tratarse de una modalidad de contacto en la que la

espontaneidad lidera, las intervenciones pueden ser "pensadas" antes de ser tecleadas en el ordenador para que luego pasen a la virtualidad. También hay que sumarle el hecho de que siempre se hable y se piense más rápido de lo que se tipea (por mayor capacidad motriz que el usuario posea en sus dedos). Así, las intervenciones previamente pensadas resultan más sintéticas y directas que en la oralidad y la escritura, ya que no hay vuelta atrás.

En términos comunicacionales, la característica que más aleja a los chats de las interacciones orales, es la ausencia de información extra lingüística, aquella que permite crear y recrear el acto enunciativo.

No hay gestos, ni miradas, no hay cuerpos físicos presentes, no hay ruidos, ni sonidos, no hay entonación ni tonalidades de la voz. Incluso en las conversaciones telefónicas donde los interactuantes no pueden recurrir a la imagen física de su interlocutor, la función comunicativa de los factores extra lingüísticos es crucial. Por ello, su ausencia en los chats, es una variable determinante para comprender e interpretar su funcionamiento⁵⁵.

Pero a medida que el tiempo sigue su curso y la tecnología avanza, los "chateros" se las arreglan para agregar condimentos a sus extensas horas de conversaciones virtuales en los chatrooms: a través del uso de los 256 caracteres que coexisten en un teclado, los usuarios construyen sus propios códigos (que logran extender a los "nuevos" usuarios), los mutan

⁵⁵ Se recuerda que este trabajo no contemplará el uso de cámara web en los chats.

constantemente y hasta se dan el lujo de dejar de lado ciertas "expresiones" cuando abandonan su efectividad y las reemplazan por otras.

Así es que con los recursos que brinda el teclado y las funciones específicas de los programas de chat, los usuarios atinan a contextualizar sus intervenciones virtuales. Ellos mismos dicen que pueden expresar sentimientos, emociones, estados de ánimo y hasta intentan emitir alguna ironía; aunque la codificación no deja de ser rigurosa.

Uno de los entrevistados, JaGGeR, respondió lo que sigue cuándo se le preguntó si usaba emoticons: *"sí, bastante... hago caritas con el teclado... así como de triste, de contento o de enojado... si estoy contando que River perdió, al toque le pongo una cara triste... otras veces cuando me peleo con alguien y no quiero quedar mal, digo lo que realmente pienso y le pego una carita sonriente... como para que no lo tome tan tan tan a mal, pero se lo digo de una... pero no quedo tan mal".* Frente a esta respuesta, se le repreguntó cuáles eran esas situaciones en las que no quería "quedar mal". Al respecto, JaGGeR expresó: *"y... a veces digo: pero por qué no te vas a c...? Y a la otra línea, bien rápido pongo una carita así: =))) (lo describe de esta forma: signo de igual, y tres paréntesis cerrados)... entonces es como que lo dije con simpatía... pero lo dije".*

De acuerdo a lo expresado por JaGGeR, entonces es dificultoso establecer cuándo un usuario está siendo sincero en sus intervenciones y cuándo no.

De todos modos que no se pueda establecer precisamente si un usuario está siendo sincero o no, no significa que la "sinceridad"⁵⁶ esté omitida en este tipo de interacciones.

Por otra parte, ante la ausencia de factores extra lingüísticos, lo cierto es que los “chateros” se valen de estos emoticons para contextualizar, enfatizar y remarcar sus intervenciones, añadiéndoles un “valor agregado” a lo dicho en el chat y suplir la falta de recursos extra lingüísticos. A continuación se detallan algunas de estas expresiones “contextualizadoras”:

(4) [21:15] <[[[ORGaSMO]]]>

ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ.....

Uso de onomatopeyas para expresar sueño o aburrimiento.

(2) [21:15] <_LUCAS_> jajajajajaja Morocha30

Uso de onomatopeyas para expresar risa.

(6) [21:15] <anna37> che nadie da bola aqui

Uso de modismos argentinos.

(9) [21:15] <ITATIDEVOTO_19> CHICAS LE AVISO ORGASMO ES
UN RESENTIDOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO

Uso de repetición de vocales para expresar un grito o llamar la atención.

(10) [21:15] <_LUCAS_> yo soy cinturón rosa de kun fun dido :P

⁵⁶ Podría desarrollarse en un trabajo posterior al presente cuál sería el valor de la “sinceridad” y cómo afectaría a la máxima de la “verdad”.

Uso del teclado (emoticon) para acompañar una intervención o expresar algo gracioso.

(13) [21:15] <_LUCAS_> juaaz

Onomatopeya propia del código Chatero: "Juaz"

(14) [21:15] <CapitanK> quieres caharlar , yeyu, sinceramente?

Error de tipeo involuntario, debido a la necesidad de inmediatez que caracteriza al chat.

(17)[21:16]<Fernando-24Capital>che me

aburrooo

Expresión explícita de aburrimiento, intento de llamar la atención a través de la repetición de vocal

(27)[21:19] <rody-39> busco chica copada solterita.....

Uso de puntos suspensivos que expresan "algo" más que no se dice, queda implícito. ¿Para qué busca una "chica copada solterita..." rody-39?

(36)[21:19] <[[[ORGaSMO]]]> CaMiLa_29> eN Que eSTaBaMoS

oRGaSMo??.... >>CoN VoS eN NaDa ViDa

(60)[21:21] <[[[ORGaSMO]]]> <ToMoToDo> MuJeR ViRGeN Que QuieRa CaSaRCe.....>> DeJa De aSPiRaR HaRiNa 000

Las intervenciones 36 y 60 de [[[ORGaSMO]]] merecen un párrafo aparte por la función que cumplen. Lo que este usuario hizo (para una mejor comprensión, observar el Log "A" completo) fue "retomar" ciertas intervenciones anteriores que deseó destacar para luego él mismo encargarse de "acotar" o contestarlas. Este es un recurso muy utilizado en

el chat cuando se quiere responder o "hablarle" a alguien en particular sin tener que recurrir a una charla privada. En la jerga del chat, se denomina "paseo" (derivado del término inglés: "paste", "pegar" en castellano) y consiste entonces en "copiar" y "pegar" la intervención del usuario (y su nickname, tal como arriba se detalla) que se desee destacar (y responder), para que no se pierda la respuesta en el "caos" de la sala. De esta forma, quien responde, se asegura de que su alocutario "lea" la respuesta cualquiera sea el tenor de la misma. Entonces, el chat se vale de un recurso técnico que ayuda a "cohesionar" el texto y a hacerlo, por momentos, más coherente. Si comparamos el "paseo" con ciertos recursos utilizados en los registros oral y escrito, se asemejaría al "como dijiste antes" de la oralidad y a una nota a pie de página o una aclaración entre paréntesis de ciertos géneros escriturales.

(38)[21:19] <BarrioNorte> alguien por palermo o barrio norte para juntarnos a fumar tomar birras y ver pornos??

(49)[21:20] <rody-39> busco chica copada solterita.....

Intervenciones con pedidos explícitos, que a su vez, expresan ciertos gustos del usuario que lo solicita. De esta manera, el usuario se asegura que el / los usuario / s que le respondan, compartan sus gustos.

(41)[21:20] <[[[ORGaSMO]]]> aLMeNoS uN ReNGLoNNNN CoN CoHeReNCiaS

Repetición de consonantes, otorga énfasis a la intervención.

(42)[21:20] <camila_29> PERDON TESORO INTERPRETE QUE ME ESTABAS HACIENDO CALLAR

Como decíamos, en este "caos" también se originan malos entendidos y ruidos en el intercambio de intervenciones.

(47)[21:20] <kiqx> pv?

Pedido explícito de una charla privada ("pv" en el código del chat), que es este caso parece no tener un alocutario determinado, podría estar dirigida a cualquier usuario de la sala.

(48)[21:20] <[[[ORGaSMO]]]> Nooooooooooooo ViDa SiGa eN La SuYa

Repetición de vocales, en este caso podría estar indicando una respuesta a la intervención (42) de camila_29, aclarando el mal entendido originado anteriormente.

(51)[21:20] <Morocha30> [camila_29] ¿@? co te va? ¿@?

Abreviación de las palabras para facilitar la inmediatez de respuestas.

(53)[21:20] <ITATIDEVOTO_19> REFLEX VS PFITER. ESCUHANDO DANCE

Clara alusión al contexto físico en el que ITATIDEVOTO_19 está desarrollando sus intervenciones, hace saber a la sala "algo más": que está oyendo música y que esa música pertenece al género "dance".

(54)[21:20] <Fernando-24Capital> MP3 Sand in my shoes Dido - (2.9MB 80Kbps)

Aquí sucede lo mismo que lo expuesto arriba, pero se aportan más datos: el intérprete y nombre de la canción.

(65)[21:21] <FaCa> [__ISaBeL_] como andas morochota :P

Esta intervención es interesante, ya que induce a pensar que los interlocutores FaCa y [_ISaBeL_] podrían conocerse aunque más no sea, a través de una fotografía; dado que FaCa se dirige a [_ISaBeL_] como "morochota".

Todo esto es sólo una pequeña porción de las alteraciones que sufre el lenguaje convencional en los chats de IRC.

➤ **La especificidad del chat.**

▪ **Contextualización de las intervenciones**

"Es crucial reconocer que la misma lengua tiene la posibilidad de variar las normas (patterns) que se usan, según el código que la vehicula. Podemos reconocer personas que hablan como un libro y también personas que escriben tal como hablan; y solamente una breve reflexión nos permite comprender que hay cosas que podemos hacer cuando hablamos (por ejemplo, expresar mediante el tono ironía, sarcasmo, rabia o intereses afectivos) para las que tenemos que buscar una manera distinta de expresarlas cuando escribimos, y viceversa (...) Estas diferencias en el código pueden producir variaciones en la misma lengua"

Gregory y Carrol (1978)

Anteriormente afirmábamos que los "chateros" logran alcanzar un interesante abanico de posibilidades de contactarse, teniendo en cuenta que sólo utilizan, prioritariamente, dos sentidos: la vista y el tacto.

Digo prioritariamente porque el sentido del oído también tiene actividad en el chateo, pero en porcentajes mínimos. ¿Por qué? Porque sólo algunos programas de IRC (como el MiRc, el Look Sharp, el Morpheus o McCafee, entre otros) cuentan con una función que permite introducir sonidos desde un archivo, que vienen incluidos en el mismo programa. Así es que cuando un usuario utiliza una acción como "abrir la puerta", tanto él como los usuarios de la sala en la que la función se haya introducido, pueden oír el sonido de una puerta abriéndose. Pero, ¿qué sucede si algún usuario, incluso aquel que introdujo la función apaga/n los parlantes de la PC? Pues, nada. El sentido del oído queda anulado y reducido al de la vista, ya que el sonido de la "puerta abriéndose" va acompañado de una leyenda que dice (y que actúa como una intervención más del usuario) "*(nick) está abriendo la puerta*". De esta manera, los usuarios cuentan con la posibilidad de "recrear" una atmósfera determinada a partir de sonidos referenciales que actúan como constructores de un contexto enunciativo ficcional, dado que siempre serán contextos simulados, escenografías diseñadas según el antojo, personalidad, rol (entre otra cantidad de probabilidades), y ánimo de cada uno de los usuarios.

Por otra parte, dentro de las palabras existentes en el diccionario y las "palabras" que confeccionan con el alfabeto corriente y los caracteres del teclado (como se ha detallado arriba), los usuarios del IRC tienen un margen de acción bastante extenso como para "alarmar" a cualquier fanático o defensor de la lengua que pretenda ortografía y estructuras gramaticales que simulen y/o asemejen las convencionales. Observemos

cinco operaciones que se repiten recurrentemente en los chatrooms (y en los logs objeto de análisis), características de esta herramienta de contacto virtual:

- 1- En primer lugar encontramos ciertas distorsiones más o menos involuntarias provocadas por la necesidad de intervenir con rapidez en las conversaciones o por la falta de atención y corrección en el tipeo. La velocidad de tipeo es una capacidad física y motora muy preciada en este "arte" virtual del chat. Esta habilidad tan anhelada, es la excusa perfecta que muchos "chateros" aducen a la hora de dejar las reglas ortográficas a un lado. Tal como afirma Lucrecia L. (17 años, usuaria de Ciudad Digital): *"yo soy un desastre escribiendo. Y acá no se escribe como te enseñan en el colegio, imenos mal! Generalmente, me equivoco porque soy burra y no porque lo haga porque acá se escriba así"*. Así es que se pueden encontrar intervenciones como estas:

- **EsTReLLa {oaki} te p41uedo combidar un lucky? (LOG "D")**. Aquí no hay excusas para economizar tiempo, ya que tanto "combidar" como "convidar" contienen la misma cantidad de letras; se evidencia que se trata de un "error involuntario" en el que la usuaria ha escrito fonéticamente. Es decir, como se escucha.

Aunque muchos usuarios incluyan en sus intervenciones algunos vocablos escritos fonéticamente, la mayoría de las veces los errores involuntarios no

son "errores" ni son "involuntarios". Así piensa María Soledad B (19 años)
"Odio los errores de ortografía. A veces se leen cosas que no podés creer. Pero acá, escribo diferente. Corto las palabras al medio, o sólo algunas letras... o cambio las letras de lugar... porque entendés igual y ganas mucho tiempo. De ahí a escribir "vaca" con b larga... No, ni a palos. Eso es de bestia, re de bestia"

Con este concepto es muy común leer intervenciones de este estilo:

[agitaeloeste] hola busco hombres hola alguine en el oeste de bs as yo 30 con ganas de ahcer alguna cosa... (LOG "B")

En cuanto a este ejemplo, el error es de tipeo ya que las letras se encuentran permutadas, un error que no interfiere en la correcta lectura mental o comprensión, dado que puede interpretarse.

2- En segundo lugar observamos ciertas distorsiones que son voluntarias. Es decir, que tienen por finalidad enfatizar algo: un tono, el volumen, cadencias, etc. Para dicho objetivo los chateros recurren a alargar las vocales: **DIDUCHA ^DIDUCHA^ Vuelviiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii ^DIDUCHA^ (LOG "D")**

En este ejemplo, el cambio de la letra "O" por la "U" connota simpatía, al igual que la repetición de la vocal "I" al final de la "palabra"⁵⁷.

⁵⁷ Esta usuaria expresó en la entrevista, que es muy adepta a repetir la vocal "I" en sus intervenciones debido a que considera que pareciera que habla con una voz muy aguda, "como la mía".

También utilizan mayor cantidad de mayúsculas, al repetir la misma intervención más de una vez, como **RuPeRTuS** en el LOG "D" (pero no más de 3 veces seguidas, ya que el hacerlo infringe las reglas explícitas del IRC. Dichas repeticiones excesivas son penalizadas por el OP - operador de la sala- con un "ban". El "ban" es una herramienta con la que cuenta el OP para "castigar" al infractor según la falta cometida. El "ban" consiste en "echar" al infractor del chatroom por un lapso de tiempo determinado según la gravedad de la falta cometida. Por ejemplo, si la falta fue que un usuario repitió más de 3 veces seguidas su intervención, se lo penaliza con un minuto de expulsión de la sala. Una vez pasado el minuto, el usuario debe volver a realizar el procedimiento para reingresar a la misma), a utilizar un número variable de signos de exclamación o interrogación al final de la intervención, etc.

En este apartado, quisiera retomar el uso de onomatopeyas, tan abundante en los salones de chat a la hora de querer otorgar "voz" a la escritura. Aparte de los momentos en los que, al parecer de los usuarios, se requieren estas alteraciones y énfasis, es frecuente ver que se utilizan para saludar la llegada de algún personaje más o menos conocido de su entorno. Son los hábitos de los chatrooms muchas veces los autores intelectuales y prácticos de estas nuevas formas y estructuras de comunicación. Al producirse esto, tal y como ocurriría en la vida real, se manifiestan las emociones. Con en la particularidad de que en los chats las emociones sólo se hacen factibles a través del uso creativo del teclado, la pantalla y las funciones que poseen los programas de computación para chatear (el mIRC, el Ircap, el Look Sharp, Morpheus, anteriormente nombrados). Así es que estas emociones "anquilosadas" se formalizan y cobran vida (virtual) por

medio de símbolos. Para un ejemplo, ver cómo en el LOG "D" **oaki**, saluda a **jefa**. A través de una función que el miRC posee, **oaki** "encerró" el nick de jefa en un petardo: un saludo explosivo. Además de que el "beso fonético" muack está repleto de "@" que refuerzan la intención.

3- En tercer lugar, encontramos aquellas distorsiones que podemos clasificar como "*distorsiones hiperbolizadas*" (o acentuadas). Los usuarios, generalmente y con el paso del tiempo, tienden no sólo a no cuidar las reglas de corrección gramatical general y a utilizar los recursos mencionados en segundo lugar, ***sino que (una gran parte de ellos) cometen innumerables "faltas" de modo deliberado y exagerado.***

¿Cuál es el fin de este mecanismo de interacción?

Pretenden ***individualizar, subjetivar*** su forma de expresión, como también diferenciarla de la de los "otros". Pero también observamos conductas que son más que comunes en las sociedades "reales": reconocemos qué usuario tiene afinidad con otro (JaGGeR y EsTReLLa, oak y DIDUCHA, en el Log "D". También [La_PiTu] y [SirMalditoIncomprendido] en el Log "B"), se descubren los grupos de pares afines (en el log "D", EsTReLLa y JaGGeR no sólo comparten su afición a la música, sino que también ambos tocan la guitarra) y si los une un vínculo "especial" (que puede ser una relación amorosa sólo virtual y hasta quizás real). En cuanto a este último caso, en el Log "A" camila_29 y [[[ORGaSMO]]] utilizan términos que connotan cierta "cercanía" entre ambos: [[[ORGaSMO]]] se dirige a camila_29 como "vida" y esta última al primero como "tesoro".

De todos modos, estas "*individuaciones*" de las formas de expresión también responden a hacer mucho más coloquial el entorno interaccional: recorriendo el corpus se aprecia que los usuarios se convidan cigarrillos, organizan salidas, cantan una canción (Log "B" y "D"), etc. Así, se entra en un juego metalingüístico de alto contenido humorístico, irónico, sarcástico y amoroso, entre otros, como el que se reproduce a continuación y que puede asemejar la re-creación de un presunto lenguaje "infantil" o de "enamorados":⁵⁸

Session Start: Wed Nov 03 21:15:00 2004

Session Ident: ShiMe

Session Ident: ShiMe (x-crypt5@201.254.35.sr987=)

[21:15] <ShiMe> hola BB!!

[21:15] <ShiMe> Co tash cosheta leeeeeenda?

[21:15] <MeDuSa> mien... y vozzzz??

[21:15] <ShiMe> Sho tamien...

[21:15] <MeDuSa> Ya te taba trañando---

[21:15] <ShiMe> jejejeje

[21:15] <ShiMe> pense ke no te iba a encontrar...

**[21:16] <MeDuSa> te peré, te peré para darte un abaaazooooooooo
tiednitoooo... pq me teno q ir.**

[21:16] <ShiMe> Ufas.

[21:17] <MeDuSa> Y gueno...

⁵⁸ Charla privada de Ciudad Internet. Se mantienen los nicks de los interactuantes con autorización de los mismos.

[21:17] <ShiMe> Y ya te vas?

[21:18] <MeDuSa> Chi... sorrys

[21:18] <ShiMe> ta bien, no porta

[21:18] <ShiMe> te veo mash tarde????????????????

[21:18] <ShiMe> PLIS!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

[21:19] <MeDuSa> no ché... =(((((((

[21:19] <ShiMe> @@-----&---- para vosh mosha!

[21:22] <MeDuSa> ASHIAS!!!!!! =)))) Me jui leeeendo

[21:22] <MeDuSa> Bytes

Estos usuarios trasladaron a la virtualidad un tipo de lenguaje (o determinados giros) utilizado por los niños que se encuentran en la etapa de aprendizaje del mismo. Pero lo llamativo es que la mayoría de los términos elegidos por ambos usuarios han sido escritos fonéticamente, probablemente con una intención: connotar ternura y simular cierta "inocencia"; propia de los niños en edad de internalización del lenguaje con el fin, probable, de generar en el otro mayor atracción.

4- En cuarto lugar observamos cómo los usuarios juegan con los símbolos, los emoticons: por ejemplo en el Log precedente_ **[21:19] <ShiMe> @@-- ---&---- para vosh mosha!** Para casi la totalidad de los ciborgnautas es conocido qué representan estos "emoticons" (íconos emotivos). Sea cual fuere le origen (algunos lo remontan hacia 1950, cuando se los comenzó a utilizar en cartas y postales), la mayoría se une en considerar que son algo propio de las comunicaciones mediadas por ordenador porque "estos pictogramas, que combinan letras y símbolos del teclado, representan de

manera esquemática gestos faciales. Hasta aquí la definición de emoticon. Hay unanimidad por lo que se refiere a la iconicidad entre emoticons y gestos faciales"⁵⁹. Como se dijo anteriormente, los emoticons juegan un papel expresivo muy importante en los chats. La teoría de los mismos consiste en utilizar los recursos gráficos de que dispone el código ASCII⁶⁰ para expresar supuestas emociones, estados de ánimo, sentimientos, acciones o cosas, proporcionando una información pseudo gestual y empática (sin olvidar lo dicho más arriba respecto la sinceridad o no de dichas expresiones).

Según las encuestas realizadas a usuarios del IRC, el 80 % de los mismos dicen usar emoticons. Nadie ha escogido la opción "nunca". Y sólo el 10 % dijo utilizarlos de vez en cuando. Pero lo importante es que más de la mitad de la muestra contestó que utiliza emoticons "muy frecuentemente". A mi criterio, estas cifras son muy ilustrativas para aseverar la importancia expresiva que tienen los emoticons para los usuarios del chat IRC⁶¹.

Abajo, se reproduce una pequeña lista de los emoticons más utilizados en un chatroom⁶²:

:-) Sonrisa.

⁵⁹ Torres Marta. (2001). Funciones pragmáticas de los Emoticons en la comunicación mediatizada por ordenador. TEXTOS de la CiberSociedad obtenido en : <http://cibersociedad.rediris.es/textos>

⁶⁰ ASCII: Acrónimo de American Standard Code for Information Exchange. Es un standard internacional en el que las letras, signos de puntuación, símbolos y códigos de control son asignados mediante números del 0 al 127.

⁶¹ Actualmente, existen otros tipos de recursos gráficos proporcionados por muchas versiones de programas clientes del IRC derivados del mIRC, pero no ahondaré en ellos porque creo que se insertan más en el campo tecnológico que en el comunicacional y son una mera consecuencia de la creatividad de uso de los primeros emoticons que se han utilizado.

⁶² Luego de pasar gran cantidad de horas como voyeurista en un salón de chat y de interactuar, extraje estos emoticons, los más utilizados. Pero la lista es inabarcable. Cada usuario posee una manera diferente de expresarse.

;-)	Sonrisa con guiño.
:-II	Loco.
:-(	Triste.
:'-(	Llorando.
:-))	Muy feliz.
:-D	Carcajada.
:-*	Un beso.
:-o	Sorpresa.
:-I	Serio.
:-P	Enseñando la lengua.
:-/	Asombrado.
=:O	Aterrado, con los pelos erizados.
=8º	Susto.
:-}	Sonrisa forzada.
8:-)	Sonrisa con gafas apoyadas en la cabeza – Canchero / a
8:]	Otra clase de sonrisa.
O:-)	Ángel.
[:~I]	Robot.
(:V)	Pato.

:-[	Vampiro.
CI:-=	Chaplin.
: '-(	Llanto.
:<})	Bigotudo riéndose.
*<:-)	Papá Noel
:-' I	Qué frío!-
:-)8	Soy elegante.
>:-<	Loco.
#-)	Con resaca.
<:I	Tonto.
:-I"	Otro día rutinario.
(_!_)	Cola normal.
(__!__)	Cola gorda.
(!)	Cola pequeña.
@-----&-----	Una rosa
O_O	Más que sorprendido
O_o	Te estoy vigilando
(0)(0)	Senos con siliconas
(0) (0)	Senos grandes

5- Los chateros crean estos emoticons con las herramientas de las que disponen. Pero los usuarios del IRC cuentan con un margen bastante mayor de interacción. Este programa permite confeccionar mensajes de entrada o salida de la sala, comentarios para las acciones que lleve a cabo un usuario (variable que enriquece el modo de contacto del chat). El IRC cuenta con gran cantidad de comandos y opciones con las que gestionar el comportamiento y las posibilidades del usuario en su entorno de charla IRC. A continuación, algunos ejemplos:

1. El OP⁶³ de la sala puede configurar el tópico de la misma. Pero sólo un chatero con este status puede hacerlo. Dicha acción se logra a través del comando /modify topic. Así es que al ingresar a la sala elegida, lo primero que un usuario lee es el "tópico" (o tema) de la sala. Por ejemplo: "Bienvenidos a #Encuentros! Charlas informales para personas de cualquier edad. Bienvenidos!... Hoy una estrella más brilla en el cielo. AZZULL, nunca te olvidaremos". (Topic de la sala Encuentros del servidor EL SITIO, día 20-04-05)

2. El usuario puede descargar en su IRC música en Mp.3 de su gusto y oírla a través de este programa mientras chatea. Al elegir un Mp.3 de su lista personal y comenzar a oírlo, se observa en la sala qué usuario está escuchando una determinada canción de un determinado intérprete. Por ejemplo: Fernando_24Capital> MP3 Sand in my shoes Dido- (2.9 MB 80 Kbps). Esta función también permite que aquellos usuarios que cuenten con

⁶³ Generalmente el OP, aparece al tope del listado de nicknmaes que están integrando la sala en un determinado momento. Se pueden ver en el margen derecho del monitor. El Op se distingue del resto porque posee un @ en el comienzo de su nick. Por ejemplo: @Shania (OP de la Sala Encuentros de El Sitio)

el tema en reproducción en sus archivos personales, pueden "clickear" sobre la canción que aparece en la pantalla y comenzar a oírla también. Así es que entonces, hay o puede haber ciertas referencias relacionadas con los contextos que rodean a los usuarios.

3. La función /nick mge, permite enviar mensajes privados entre usuarios, pero dentro de la sala general. Este mensaje es sólo leído entre el emisor y el receptor del mismo. Ej: /el_mono_facu_partuzero ¿xq no me llamaste anoche?

A nivel comunicativo y lingüístico, por encima de todas estas funciones descritas, existe el comando "/me", al que podemos llamar **Tercera Persona Narrativa**. Mediante la Tercera persona narrativa, los usuarios dan forma a mensajes del tipo: **[lauri30] se está aburriendo - [lauri30] se está aburriendo mucho mucho mucho** (ver Log "B"). Esta función es utilizada por los usuarios generalmente dentro de un contexto de intervención determinado. En el caso arriba descrito [lauri30] podría estar intentando llamar la atención del resto de la sala, dado que ingresó a la misma, saludó (cumpliendo con una de las primordiales reglas de netiquette) y nadie correspondió ese saludo.

El uso de la tercera persona narrativa (al mejor estilo "Maradoniano") no reemplaza la falta de "realidad" del chat, sino que otorga una dimensión diferente dado que puede servir para subrayar el contenido de una interacción de manera especial, para llamar la atención (como vimos) y para jugar el papel de "voz en off" descriptiva de aquello que los usuarios estén haciendo / sintiendo y no sólo escribiendo / diciendo.

Así, se nos permite imaginar el chat como una obra teatral, ya que estas funciones enriquecen la creación dramática del personaje / usuario proporcionando una elaboración narrativa / performativa que une lo espontáneo y lo práctico en un lenguaje en tercera persona, distante de lo que convencionalmente es aceptado.

A pesar de que todas estas expresiones propias del IRC difieren del lenguaje que utilizamos convencionalmente contienen un alto potencial coloquial, como han expresado los encuestados (ver anexo). A través de estas formas es posible que cada uno de los usuarios marque sus personalidades elegidas en el momento de la interacción virtual. *Estas maneras de chatear pueden reflejar fracciones de las verdaderas identidades de los usuarios o no asemejarse en nada a ellas.* Pero esta es una de las peculiaridades de esta nueva manera de comunicación: **la forma en que, con la escritura, se pueden volcar ciertas facetas (verdaderas, falsas, mixturadas, totalmente inventadas, etc.) de las interioridades de un usuario.**

A pesar de que (como ha quedado demostrado en el análisis precedente), el chat hace propias ciertas características de la oralidad y la escritura para añadirle otros tantos rasgos que le son inherentes, creo que es un espacio propicio para que actúe como un auténtico laboratorio para la lengua, de una lengua que vive y que no tiene intenciones de momificarse. No es raro entonces que autores como Joan Mayans sostengan que los chats son un espacio de creatividad lingüística nunca vista. Y como todo lo nuevo produce, generalmente, un rechazo; ésta es una etapa que este potencial género debe atravesar. Así es que **el lenguaje cibernético que toma**

vida en los chats, es un lenguaje "híbrido". Un lenguaje que se nutre a su conveniencia de los registros orales y escritos para encontrar en ellos su forma de ser y modificarse.

Como vimos, es un tema generador de polémicas y de discusiones teóricas importantes y no está, de modo alguno, cerrado. Cuando consulté a algunos usuarios nuevos qué pensaban sobre sus primeras experiencias dentro de un chat, muchos han confesado no "entender nada". Sin embargo para ver cómo funciona todo esto, no hay mejor práctica que cerciorarse por uno mismo. Hay que conectarse. Comúnmente se dice que es difícil poner en palabras todo aquello que la vista ha captado. Pero lo que sucede en este campo particular es que en la mayoría de los chatrooms, mil palabras se tipean (y pueden leerse) en sólo tres o cuatro minutos. Ver para creer. O conectarse para leer.

➤ **El CHAT, un código reciclado**

Se ha demostrado que el chat comparte características de los registros oral y escrito, sin circunscribirse mayormente a uno o a otro. A continuación se efectúa un análisis detallado tanto del código oral como del escrito con el fin de referirlos al chat y luego, arribar a una conclusión fundamentada en torno al último.

Muy a menudo se ha presentado el código escrito como un sistema de signos que sirve para transcribir el código oral, como un simple intermediario entre las letras y la lengua oral. Según D. Cassany, “no se trata de un simple sistema de transcripción, sino que constituye un código completo e independiente, un verdadero medio de comunicación”⁶⁴. Por consiguiente, la adquisición por parte del individuo hablante del código escrito no sólo es lograr la correspondencia entre el sonido y la grafía, sino aprender un código nuevo, sustancialmente distinto del oral.

- **Las diferencias entre “lo oral” y “lo escrito”. ¿Cuánto de oral tiene el chat? ¿Cuánto de escrito?**

A continuación se expone una comparación entre la oralidad y la escritura teniendo en cuenta las situaciones de comunicaciones orales y escritas, las

diferencias contextuales y las diferencias textuales, siguiendo el modelo de D. Cassany.

En cuanto a la situación y momento de la comunicación, podemos comprobar que:

- 1- la comunicación oral es *inmediata en el tiempo* (emisor y receptor enuncian/reciben el mensaje en tiempo real)
- 2- la comunicación escrita es *diferida* (el lector tarda bastante hasta que lee el escrito que ha hecho el autor).

El primer tipo de características se llaman *contextuales* por su obvia referencia al contexto (espacio, tiempo, relación entre los interlocutores, etc.) de la comunicación.

En una segunda instancia, se pueden comparar las características gramaticales (adecuación, coherencia, etc.) de los textos orales y de los escritos. A este segundo grupo de características Cassany las denomina *textuales*, ya que refieren al texto en sí, al mensaje de la comunicación.

En cuanto a las características contextuales, no existen situaciones de comunicación exclusivas del código oral y del escrito. Si bien existen tipos de comunicación que funcionan mejor con la oralidad o con la escritura (es el caso de los diálogos cara a cara o las biografías, respectivamente), en la actualidad **“el desarrollo tecnológico de los últimos años ha equiparado ambos códigos. De esta forma, por ejemplo, el teléfono**

⁶⁴ Cassany, D. Describir el escribir. El Código escrito. ¿Qué es el código escrito?. Barcelona, Gráo, 1994. p-27

ha permitido que lo oral adquiriera una de las ventajas propias de lo escrito: la posibilidad de comunicarse a distancia; el télex o el telegrama han permitido que el texto escrito, que en su origen es un mensaje diferido, sea también inmediato”.⁶⁵

- **Situaciones orales y escritas**

En cuanto a la cita arriba transcrita, es inevitable (para hacerla aún más moderna y argumentativa) reemplazar la palabra teléfono por “voice chat” (programa de chateo que permite no sólo la interacción escrita y oral inmediata entre dos individuos a largas o cortas distancias, sino que también permite la interacción en conferencia, con más de tres personas) y la palabra telegrama, por fax.

Así es que desde una perspectiva oral, en el mismo tiempo y en el mismo lugar, pueden ocurrir las siguientes situaciones de comunicación:

- Los diálogos cara a cara
- Las conferencias
- Actos públicos (actos políticos, manifestaciones, etc.)

Desde una perspectiva escrita y en el mismo tiempo y espacio, tienen lugar las siguientes situaciones de comunicación:

⁶⁵ Cassany., D. Op. Cit. P-34-35.

- lo escrito en el pizarrón por un docente
- nota escrita entregada al participante de un debate.

Pero si por ejemplo, escucho una clase universitaria grabada en un casete y luego la reproduzco en mi casa, estoy desarrollando una situación de comunicación en tiempo diferido. Si en cambio leo una nota en mi cuarto, escrita allí una semana atrás por una amiga, se trata de una situación de comunicación que tiene lugar en el mismo sitio pero en tiempo diferido.

En cuanto a la oralidad en el mismo tiempo pero en diferente espacio, se puede mencionar el uso del teléfono, la radio, la emisión de programas de TV en directo y obviamente, el chat. (si lo consideramos como poseedor de ciertas características propias de la oralidad)

En cuanto a lo escrito en un mismo tiempo pero en diferente sitio, se puede mencionar la confección de una nota en TV, un fax, un telegrama y el chat.

Por último cabe destacar las situaciones de comunicaciones orales y escritas que tengan lugar en tiempo diferido y en diferentes espacios físicos: emisión televisiva de un recital que tuvo lugar un mes atrás, un contestador automático, etc. En cuanto a lo escrito, podemos mencionar el envío de cartas, postales y correos electrónicos.

➤ **Las diferencias contextuales**

▪ **Características del canal oral y su relación con el chat**

1. Canal auditivo. El receptor comprende el texto mediante el oído. Este sentido, no participa en este objeto de estudio.
2. El receptor percibe los distintos signos del texto sucesivamente (uno detrás del otro). En el chat, los enunciatarios no sólo reciben intervenciones sucesivas sino que también las reciben de de todos los interactuantes juntos.
3. Comunicación espontánea. El emisor puede rectificar, pero no borrar lo que ya ha dicho. El receptor está obligado a comprender el texto en el momento de la emisión y tal como se emite. En el chat, hasta que el individuo no haya presionado "enter", es como si aún no dijera nada. Esto le permite una mínima especulación y hasta a modo de estrategia, esperar el momento oportuno o una reacción particular para que su intervención mental tenga lugar en la virtualidad. De esta manera, no es que pueda "borrar" y volver a escribir, ya que una vez presionada la tecla "enter" la intervención se hace efectiva. Pero existe cierta reflexión sobre lo que se desee comunicar, ya que puede pensar qué escribir durante el lapso de tiempo que desee, corriendo el riesgo de perder la oportunidad de intervenir oportunamente. De todos modos, puede rectificarse si lo desea (como en la oralidad) en los instantes siguientes a lo que ya "ha dicho".

4. Comunicación inmediata en el tiempo y en el espacio. La oralidad se caracteriza por la rapidez y la agilidad, tal como sucede con las comunicaciones a través del chat.

5. Comunicación efímera. Los sonidos son perceptibles solamente durante el tiempo que permanecen en el aire. En cuanto al chat, aunque los sonidos estén casi ausentes⁶⁶, también podríamos hablar de comunicaciones relativamente efímeras. Digo relativamente por dos motivos: Primero porque la modalidad de skroll, el movimiento ascendente de las intervenciones en la pantalla, hacen que al sumarse las nuevas intervenciones las anteriores dejen de ser visibles para la sala de chateo. De esta manera, si un usuario desea buscar intervenciones propias o ajenas que han tenido lugar tres o cuatro minutos antes, deberá mover su mouse e ir “ascendiendo” por la pantalla hasta que logre encontrarlas ⁶⁷ (característica también de lo escrito, “volver” las hojas hacia atrás). En segundo lugar, una vez cerrada la ventana en la que se desarrolla la charla por chat, toda la información allí contenida se perderá totalmente. Es decir que sólo quedará en la mente del usuario. Esto es también lo que sucede en la oralidad. Pero un usuario del chat posee una herramienta a la que puede acceder fácilmente si desea que toda o una parte de la charla (LOG) sea

⁶⁶ Digo “casi”, recordando que varios programas de IRC o brindados por los mismos servidores, cuentan con funciones que, como dijimos, permiten sonorizar un determinado tipo de acción. Todo esto es viable, si el usuario deja encendidos los parlantes de su PC. Caso contrario (y tal como sucede generalmente), si estos están apagados, sólo se “lee” la acción, sin el sonido. Si en una sala con una capacidad para albergar a 100 usuarios, todos ellos optaran al mismo tiempo por utilizar estas funciones, el “ruido” generado por estos sonidos, los tendría al borde de la locura o con problemas de audición. Es por esto que la mayoría de los usuarios, eligen o apagar sus parlantes o inhabilitar dicha herramienta en sus programas de IRC.

Ejemplos de las “acciones” (así se denominan en los programas) sonorizadas: “(Nickname) se está sirviendo un café” (y se oye el sonido de un líquido vertiéndose sobre un recipiente), “(Nickname) se va corriendo al baño” (sonidos de pasos apurados), “A (Nickname) le están tocando la puerta” (sonido de un timbre y puerta abriéndose), entre muchos otros.

⁶⁷ De esta manera perderá el hilo de la conversación que haya estado manteniendo en caso de que así lo fuera.

guardada: solo selecciona con el mouse el fragmento deseado y lo guarda en una memoria artificial.⁶⁸

6. Es un canal que se rige fundamentalmente por los códigos no verbales: la fisonomía, la vestimenta, los movimientos del cuerpo, el tacto, el paralenguaje (cualidades de la voz y las vocalizaciones, como la risa, el llanto, expresiones como “mmm” o “ahh”), el espacio de la situación, etc. Desde este punto de vista, el chat pierde el paralelismo con el código oral que venía sosteniendo hasta aquí, pero ya vimos que los usuarios del chat intentan crear artificialmente este contexto de enunciación faltante.

7. Hay interacción durante la emisión del texto. El emisor, mientras habla, ve la reacción del receptor y puede modificar su discurso según esta. El lenguaje oral es negociable entre los interlocutores (Mc DOWELL, 1981). Respecto al chat, la interacción se hace efectiva una vez que la intervención de los usuarios está en la pantalla, no es posible dar cuenta de las expresiones de los usuarios al momento de escribir su intervención. Pero la interacción en la emisión es clara, sino no serían conversaciones virtuales.

8. Por último, en el canal oral cuenta con un papel de vital importancia que es el contexto extralingüístico: los códigos no verbales, la deixis, etc. En este aspecto y como se menciona más arriba, se recuerda que los chateros también intentan crear una situación extra virtual que les permita aumentar las posibilidades comunicativas utilizando los recursos disponibles (guiños entre grupos de usuarios, los símbolos, los íconos, etc), pero es claro que este contexto es ficticio y forzado por el propio género.

⁶⁸ No es que una conversación real no pueda ser grabada para luego ser explotada, pero lo que quiero destacar es la facilidad con que un log puede ser guardado, sin necesidad de informarlo al resto de la sala. En cuanto al término LOG, éste no sólo refiere a la conversación virtual en sí, sino que también

▪ **Características del canal escrito y su relación con el chat**

1. Es un canal visual. El receptor lee el texto con la vista. El canal visual tiene una capacidad de transmisión de información superior al auditivo⁶⁹. Lo mismo sucede en el chat. Los usuarios se sirven del sentido de la vista para acceder a la charla y poder luego interactuar a través de la escritura.

2. Se trata de una comunicación con mayor elaboración. El emisor puede corregir y rehacer el texto, sin dejar rastros. El lector puede escoger cómo y dónde quiere leer el texto (en que orden, la velocidad de lectura, etc). Frente a esta afirmación y por oposición, es claro que es quizás el chat la menos elaborada de todas las comunicaciones escritas (siempre y cuando no sea un chat académico). En un chatroom, los usuarios pueden corregir sus errores, pero sólo después de hacerlos explícitos al resto de la sala. Así es que se observan los mencionados errores de tipeo, de ortografía (voluntarios e involuntarios), entre otros factores. En cuanto a dónde y cómo leer un texto de chat, las opciones son mínimas: se necesita de una computadora, conexión eléctrica y a Internet. Y el último y no menos importante factor, la velocidad de lectura y orden. La lectura comienza en el momento de ingreso a la sala o en el momento de realizada la primera intervención por el usuario, y el ritmo de la misma está determinado por la velocidad de interacción de los usuarios; o en su defecto, por el tipo de conexión a Internet que se posea. O sea, si el usuario no puede seguir la

incluye TODOS los datos almacenados: hora de entrada y salida de los usuarios, kicks, bans, entre mucha más información. Es por esto que la frase "loguear" significa "guardar información".

⁶⁹ Ver Escarpit, Robert. *L'écrit et la communication*. PUF. París. 1973.

velocidad e inmediatez que dicta el medio, probablemente pierda información importante para intervenir e interés sobre la charla.

3. Comunicación diferida en tiempo y espacio. Por oposición completa a esta característica del código escrito, el chat funciona en tiempo real y en diferentes espacios (actualmente estos espacios han sido ampliados con la aparición de conexiones Wi-Fi a Internet para pc portátiles. Hecho que puede permitir a un usuario chatear, si lo desea, tomando sol en una playa)

4. Comunicación duradera. Las letras se graban en un soporte estable y perduran. El escrito adquiere valor social de testigo y registro de los hechos. Aquí tenemos otra rotunda oposición con el chat, ya que los usuarios seleccionan si quieren registrar o no, las conversaciones que hayan entablado.

5. Otra característica del código escrito es la falta de interacción durante la composición⁷⁰. El escritor no puede conocer la reacción real del lector.

Aquí también encuentro una marcada oposición con el chat, ya que justamente esta es una de las características del medio: los usuarios no sólo pueden conocer la reacción del/los usuario/s restante/s, sino que deben conocerla para poder efectivizar la interacción, para poder “decir”.

6. Para el canal escrito el contexto es menos importante, para el chat también lo es, pero no pierde cierta relevancia: lo escrito/leído está intrínsecamente relacionado con el contexto. Lo dicho y el contexto se

⁷⁰ Esta afirmación debe ser entendida a partir de la no existencia de un “diálogo” real entre el escritor y los lectores en el momento en que el escritor produce su texto. De todas maneras, esta oración supone la existencia de las condiciones de producción y de reconocimiento en cualquier clase de texto escrito – leído. Es decir, de la semiosis social.

actualizan mutuamente. Como sucede en el código escrito, el autor crea el contexto a medida que escribe el texto (BYRNE, 1979)

➤ **El lenguaje como lugar de construcción de los sujetos**

El chat entonces podría situarse entre la oralidad y la escritura, mixturando especificidades de ambos registros a sus propias necesidades y funcionamiento. El chat es un género que permite ciertas “impunidades” en las que el lenguaje se va transformando, mutando sustancialmente.

En este nuevo género resulta interesante ver cómo un sistema precario va “contagiando” a uno y otro interactuante, cómo se superponen los códigos de escritura específicos de la comunicación electrónica con los convencionales (casi arcaicos para este naciente género) y cómo los usuarios se convierten en sujetos que experimentan con el medio y con los que el medio también experimenta.

Si partimos de la afirmación de que la escritura reestructura la conciencia humana, y que el estudio de la conciencia fue el origen del estudio de las ideas y por ende de la ideología, al modificarse la conciencia humana, por extensión también se trastocan los modos de funcionamiento de la ideología. Es una cadena ideológica que se tiende entre las conciencias individuales y las une. *Así, surgen los signos: en el proceso de interacción entre conciencias individuales.*

El signo sólo puede surgir en el territorio interindividual de individuos socialmente organizados que representen un colectivo. La conciencia individual es un hecho ideológico y social.

Pues bien, el fin de este apartado es conocer cuál es el papel que desempeña el concepto de SUJETO en relación con la conciencia, el lenguaje y la subjetividad.

¿De qué hablamos cuando hablamos de SUJETO? El término ha sido estudiado por disciplinas de las más variadas: lingüística, sociología, filosofía, literatura, entre otras y de los modos más diferenciados. Será cuestión de describir cómo se instala esta noción en función de las producciones discursivas.

La construcción discursiva del sujeto es la preocupación de Emile Benveniste en "De la subjetividad en el lenguaje", donde se pregunta por qué el lenguaje tiene la propiedad de ser mucho más que un instrumento de comunicación. Para Benveniste, en primer lugar, el lenguaje aparece en su empleo y en segundo lugar, muestra/presenta disposiciones que lo tornan apto para servir de instrumento.

El papel de transmisión del lenguaje es factible en el discurso, entendido como el lenguaje puesto en acción y necesariamente entre partes. En este sentido, el lenguaje es un instrumento que debería oponer hombre a naturaleza. Pero el lenguaje está en la naturaleza del hombre, el lenguaje enseña la definición misma de hombre.

La palabra parece cumplir una función instrumental que se puede hacer objeto. Sin embargo, para que esta garantice la comunicación, es preciso que la habite el lenguaje (del que ella es actualización). ***Es en y por el lenguaje como el hombre se construye como SUJETO, porque el solo lenguaje funda en realidad el concepto de EGO.***

La subjetividad es la capacidad del locutor de plantearse como sujeto. No se define por el sentimiento que cada uno experimenta de uno mismo, sino

como la unidad psíquica que trasciende la totalidad de las experiencias vividas que reúne, asegurando la permanencia de la conciencia. La subjetividad es la emergencia en el ser de una propiedad fundamental del lenguaje: ego es quién dice ego. El fundamento de la subjetividad se determina por el estatuto lingüístico de la persona. La conciencia de uno mismo sólo se puede experimentar por contraste: no se emplea el "yo" sino en dirección a un alguien, a un "tú/vos". La condición de diálogo es constitutiva de las personas: la reciprocidad, volvernos tu/vos en las alocuciones de quién se designe como Yo.

Así es que el lenguaje sólo es factible porque cada emisor se pone como sujeto y remite a si mismo: un yo que plantea otra persona. Un ida y vuelta, una polaridad exclusiva del lenguaje. No se trata de una simetría, ya que el Yo trasciende respecto del Tu/vos, pero ambos términos son complementarios e irreversibles.

El hombre adquiere en el lenguaje una condición única, es por tanto una realidad dialéctica que engloba los dos términos, definiéndolos por mutua relación donde se descubre el fundamento lingüístico de nuestra subjetividad.

Entonces si la subjetividad es la "consecuencia" de una totalidad de experiencias vividas y el chat una praxis naciente, con un "nuevo lenguaje"⁷¹, no sería inusitado pensar que el chat esté contribuyendo, de alguna manera, a delinear, diseñar y construir nuevas subjetividades.

➤ **Netiquettes: debate sobre su aplicación y el rol del OP**

▪ **El “tema” en el chat**

Los usuarios de los chats negocian constantemente en la “conversación”. El tipo de texto surge por la acción de conjunto de los participantes: como se ve en el LOG “C”, no sólo se registra la discusión entre Isabel y Guest91594 (chilena – argentino) como tema secundario, sino que también y principalmente en ese momento de la conversación, se estaba llevando a cabo una discusión muy poco común en contactos por chat⁷²: el uso correcto del vocablo “vagina”. Veámoslo:

LOG C

[20:11] <ISaBeL> oooooooooooooooooola

[20:11] <Caballo> no se puede decir vagina?

[20:11] * OPSYS sets mode +b on Caballo!*@201.255.57.***

[20:11] * Caballo has been kicked by OPSYS (Ese vocabulario...
<nº 1813>)**

[20:11] <Guest91594> callate paletudo

[20:11] <La_Vengadora> che vagina es mala palabra?

[20:11] * OPSYS sets mode +b on La_Vengadora!*@201.252.73.***

[20:11] * La_Vengadora has been kicked by OPSYS (Ese
vocabulario... <nº 1814>)**

[20:11] <cris_desc> ISaBeL holaaa hiiiiiii

⁷¹ Entrecomillo “nuevo lenguaje” por la simple razón de que la materia de este “nuevo lenguaje” continúa siendo el signo.

⁷² En las horas (muchas) que he chateado para realizar el presente trabajo, fue la única vez que presencié una discusión sobre gramática.

[20:11] *** OPSYS sets mode -b on Caballo!*@201.255.57.*

[20:11] *** Caballo has joined #bar

[20:11] <el_zeppelin_colorado> hola ISaBeL

[20:11] *** isabella has quit (QUIT: User exited)

[20:11] *** OPSYS sets mode -b on La_Vengadora!*@201.252.73.*

[20:11] <iSaBeL> como siempre, habrá q decir un par de huevadas para q te saluden...

[20:11] *** isabella has joined #bar

[20:11] *** isabella has quit (Excess flood)

[20:11] <Guest91594> hola iSaBeL

[20:11] <Caballo> cachuca se puede decir?

[20:11] <iSaBeL> ooooooooooooo huevones!!! =PPP

[20:11] <Caballo> iSaBeL buenas tardes

[20:11] *** La_Vengadora has joined #bar

[20:11] <La_Vengadora> cheeeeeeeee

[20:11] <La_Vengadora> no puede ser

[20:11] <Guest91594> sos chilena iSaBeL?

[20:11] <el_zeppelin_colorado> jajaja La_Vengadora...

[20:11] <iSaBeL> aloha a todos

[20:11] <Guest91594> ???'

[20:11] <el_zeppelin_colorado> parece que si...

[20:11] <iSaBeL> si, por q preguntas???

[20:11] *** IR2206 is now known as Parc

[20:11] <el_zeppelin_colorado> le da asquito al OP

[20:12] <La_Vengadora> seeee

[20:12] <iSaBeL> q? eres porteño??

[20:12] <La_Vengadora> la cachufleta le da asco?

[20:12] <La_Vengadora> es puto el OPSYS?

[20:12] *** OPSYS sets mode +b on La_Vengadora!*@201.252.73.*

12] <La_Vengadora> es puto el OPSYS?

[20:12] *** OPSYS sets mode +b on La_Vengadora!*@201.252.73.*

[20:12] *** La_Vengadora has been kicked by OPSYS (Ese vocabulario... <nº 1815>)

[20:12] *** OPSYS sets mode -b on La_Vengadora!*@201.252.73.*

[20:12] *** La_Vengadora has joined #bar

[20:12] <La_Vengadora> jajajajaja

[20:12] <el_zeppelin_colorado> jajajaaaaa

[20:12] *** Juana_De_Arcor has joined #bar

[20:12] <Parc> vaginita ?

[20:12] <Guest91594> sos una taicionera de mierda nos vendiste en las malvinas

[20:12] *** pato has quit (QUIT: User exited)

[20:12] <La_Vengadora> juaaaaaaaaa

[20:12] <el_zeppelin_colorado> lotro...

[20:12] <La_Vengadora> el op se la come

[20:12] <Lara_Croft> [La_Vengadora] <@aNdRi@>si quieres elevamos una queja, a ver si aprende que ciertas partes del cuerpo no son mala palabra<@aNdRi@>

[20:12] <Juana_De_Arcor> [Parc]][][][-KCS KeRiDooo-][][][

[20:12] <Parc> jeje

[20:12] <iSaBeL> ustedes se vende solos po ...

[20:12] <La_Vengadora> Juana_De_Arcor va gi na es mala palabra aca

[20:12] <Parc> Hola Juanita :)

[20:12] <Juana_De_Arcor>][][][-aH No Se PueDe?-][][][

[20:12] <Caballo> che, cómo era el diminutivo de Concepción en gallego?

[20:12] * nani_is_back se despide

[20:12] <Guest91594> indios de mierda

[20:12] <La_Vengadora> sos chupasirio OPSYS?

[20:13] <Parc> como le va

[20:13] <Juana_De_Arcor>][][][-Y PoR DoNDe Mea MaRTiN?-][][][

[20:13] *** Ferbuenlomo has joined #bar

[20:13] *** DonnaItaliana has joined #bar

[20:13] <iSaBeL> pero sin deuda cabrón!!

[20:13] * PAMELA_PANDULCE has joined #bar**

[20:13] <QuinientosDePaleta> che martin

[20:13] <QuinientosDePaleta> empieza tineli

20:13] * PAMELA_PANDULCE has joined #bar**

[20:13] <Juana_De_Arcor>][][][-JaaJJaja-][][][

[20:13] <QuinientosDePaleta> no te lo pierdas

[20:13] * RoCio has joined #bar**

[20:13] <La_Vengadora> hagamos una lista a ver cuales se pueden y cuales no

[20:13] <Guest91594> en tu culo

Este debate generó un enfrentamiento entre el OP (quizás tiránico y con un vocabulario pobre y/o prejuicioso) y los usuarios que en ese momento estaban activos en la conversación. Me refiero al vocabulario “pobre” del OP de la sala, por la argumentación que utilizó con el fin de expulsar de la misma a todos aquellos usuarios que incluyeran dentro de sus intervenciones el término “vagina”: **[20:11] <Caballo> no se puede decir vagina?**

[20:11] * OPSYS sets mode +b on Caballo!*@201.255.57.***

[20:11] * Caballo has been kicked by OPSYS (Ese vocabulario... <nº 1813>)**

OPSYS consideró que la palabra "vagina" no podía ser empleada en el salón mientras él estuviera, literalmente, al mando de la misma. Lo contradictorio de esta situación es que tanto la sanción que impuso al usuario **[Caballo]** como a la usuaria **La_Vengadora**, basándose en que ambos habían utilizado un vocabulario no permitido, no fue aplicada cuando realmente debería haberlo sido: al advertir la conducta represora del OP, muchos de los integrantes de la sala se adhirieron al debate y comenzaron a utilizar términos lunfardos o jergüísticos para referirse a "vagina". También se observa que fueron utilizadas en ciertas intervenciones dentro del mismo LOG palabras como "mierda" o "culo", que tampoco fueron sancionadas.

Una de las usuarias del log en cuestión sintetizó en su intervención aquello que los usuarios quisieron expresar: **[20:12] <Lara_Croft> [La_Vengadora] <@aNdRi@>si quieres elevamos una queja, a ver si aprende que ciertas partes del cuerpo no son mala palabra<@aNdRi@>**

¿Sobre qué se habla en un salón que se denomina Encuentros? ¿Sobre qué se estaba hablando en el momento de surgido el debate? ¿Cuál era el tema? Las respuestas pueden ser varias. Este LOG "C" fue entregado para la lectura a varias personas. Se les pidió que indicaran el tema del mismo y qué habían comprendido. Aunque las respuestas fueron dispares (ver anexo) logré agrupar 3 temas, uno principal y dos secundarios. Según los entrevistados, el principal es la discusión desatada respecto el uso del vocablo vagina en el chat, si violaba o no (si se releen las reglas, definitivamente no lo hace) las netiquettes. Y los otros dos temas

secundarios son el enfrentamiento Argentina – Chile y los saludos entre los usuarios.

Al no haber un tema o tópico específico sobre el que se "dialogue" en un chatroom como "Encuentros", suelen pasar gran cantidad de minutos (a veces, horas) hasta que los usuarios (y observadores, como yo en este caso) puedan "hablar" sobre un tema/s en particular.

Al decir "tema" me refiero a "tópico" como la idea más general en la que es posible englobar la información contenida en un texto de acuerdo a la tarea entregada y una audiencia específica. En algunos textos de chat, es posible encontrar el tema o tópico como nombre de la sala ("Café Literario", "Boca Juniors", "Trivias", etc), pero sin embargo, como en el caso que nos ocupa, el nombre de la sala sólo plasma el objetivo que puede alcanzarse si se "conversa" dentro de sus paredes virtuales: Encuentros.

Ahora, sobre qué hablar para encontrarse, depende de los usuarios. Es así que esta cuestión dispara un nuevo interrogante: ¿Cómo se construye el texto chat?

Desde la perspectiva que concibe como "texto bien construido" a aquellos textos que desarrollan un tema acerca de la situación comunicativa (un cuento, un informe, etc.) en los que el escritor tiene presente quién será el lector, cuál es su intención o tarea a la hora de escribirlo (es decir, textos en los que existe un tema principal que sirva como eje de la estructura textual, coherencia y cohesión), el chat no podría encuadrarse dentro de la categoría "texto bien construido".

En el LOG "B" que forma parte del corpus del presente trabajo, la ausencia de un tema de conversación es el factor que pudo haber llevado al usuario **[SirMalditoIncomprendido]** a que sus intervenciones sólo se redujeran a reproducir la letra de la canción "La chispa adecuada" del grupo Héroes del Silencio. Pero para llegar comprender esto, tuve que releer las intervenciones de **[SirMalditoIncomprendido]**, obviando las del resto de los usuarios. No es que por este factor el chat deje de ser un texto, sino que esta clase de quiebres en la coherencia textual, conllevan a definirlo de otra manera: esta clase de "lectura" se aleja de la lectura promedio y la convierte en **diferida**.

Otro aspecto a tener en cuenta para comprender la ausencia de tema en un chat (o los cambios constantes del mismo) puede ser la incesante entrada y salida de interlocutores (como se observa en la totalidad del corpus), como también la diversidad de contextos personales que son llevados "al interior" del chat. Esta dispersión temática no impide de todos modos (como vimos antes en el LOG "C"), el recorte de secuencias conversacionales, aunque exige que los interlocutores recurran a tópicos o al esclarecimiento temático (Ej: **[20:12] <La_Vengadora> Juana_De_Arcor va gi na es mala palabra aca**

[20:12] <Parc> Hola Juanita :)

[20:12] <Juana_De_Arcor> [][[][-aH No Se PueDe?-[][[][]

¿Pero qué sucede cuando la conversación por chat tiene lugar sólo entre dos interactuantes como la que sigue?

⁷³ [13:51:37] (so)± Gabr: El amor de mi vida!

[13:51:48] (#)SOLE"ante: q haces????

[13:52:19] (so)± Gabr: laburando

[13:52:21] (so)± Gabr: vos

[13:52:37] (#)SOLE"ante: hace un rato sali de la facu????

[13:52:55] (#)SOLE"ante: aca ando, triste porq no mr esta yendo bien
en la facu

[13:53:42] (so)± Gabr: a que te referis "no me está yendo bien"?

[13:53:51] (so)± Gabr: q no te va brillante o que te va para el
culo?

[13:54:52] (#)SOLE"ante: m va para el culo, hoy me dieron una nota q
pense q me habia ido re bien, porq estudie como una hija de
puta, y me saque un 3.5

[13:55:36] (so)± Gabr: uhh, t ta yendo mal enserio.....

[13:55:41] (so)± Gabr: en q año estas?

[13:56:58] (#)SOLE"ante: estoy en la carrera, el año pasado, no te
acordas q hice el cbc, y este año entre en la carrera

[13:57:31] (so)± Gabr: y si.... es normal q te hagan el orto al
principio, eso dicen

[13:58:12] (so)± Gabr: a no bajonearse, q ya t vas a acostumbrar y
te va a ir re bien... a vos te re da

[13:58:55] (so)± Gabr: habla con chicho sino, jeje pobre,al
principio le daban x el orto mal, y ahora anda bastante
bien

[13:59:03] (#)SOLE"ante: espero

⁷³ Log obtenido de Ciudad, sala Conectados el día 15-06-06 con autorización de los intervinientes

[13:59:14] (#)SOLE"ante: y vos??? la facu... nunca mas???

[14:00:02] (so)± Gabr: si, estoy en un terciaro, estudiando
administracion de servicios de salud

[14:00:30] (so)± Gabr: me esta llendo bien x suert... tube 2
parciales hasta ahora... 8, y 8.50

[14:00:54] (#)SOLE"ante: bien te felicito

[14:01:39] (so)± Gabr: está bueno, me re gusta, y es un poco mas
facil q una carrera universitaria

[14:02:09] (#)SOLE"ante: q estas estudiando???

[14:02:34] (so)± Gabr: q materias tengo?

[14:10:12] (#)SOLE"ante: no, te cambiaste de carrera???

[14:11:12] (so)± Gabr: si, te dije arriba jje " administracion de
servicios de salud"

[14:11:40] (#)SOLE"ante: ah, no lei, perdon... y donde???

[14:14:12] (so)± Gabr: en la federacion medica, es a 3 cuadras de mi
laburo!

[14:14:42] (#)SOLE"ante: q bueno!!

Tal como se puede apreciar arriba, el hecho de que la interacción discorra entre tan sólo dos interlocutores, favorece una mayor coherencia textual y temática o el aumento de la extensión de las interacciones.

En el primer caso (LOG "B"), la coherencia textual se presenta fragmentada, mientras que en el segundo caso, la coherencia es clara: permite el desarrollo de un tema de conversación sin mayores inconvenientes.

Sobre este particular y según Geluykens⁷⁴, ***una mayor cantidad de turnos de negociación puede significar dificultades en la comprensión, y en un género en el que la cantidad de interlocutores depende del tope de asistentes a la sala⁷⁵, parece que la coherencia textual se encuentra constantemente oscilando entre el sentido fragmentado y la ausencia de comunicación (aunque el contacto comunicacional sea exitoso). Es decir, que la coherencia en el chat puede ser negociada durante el transcurso de varias intervenciones.***

Posiblemente, las dificultades en la construcción de sentido en los textos de chat (en chatrooms) pueden deberse, entre otros factores, a la fallas de coherencia. No porque el chat carezca de esa característica, sino porque hemos visto que el medio presenta un tipo de coherencia que podríamos clasificar como *"intermitente"*, dado que depende de una multiplicidad de variables para ser realmente efectiva, entre ellos la cantidad de usuarios en una sala. Algunos de estos factores que "atentan" contra la coherencia y la construcción de sentido, pueden ser: a) desinterés por parte del usuario de generar una situación comunicativa exitosa en la sala (por ejemplo, en el LOG "A" se observan varias intervenciones en las que algunos usuarios sólo utilizan la posibilidad de comunicarse, sólo para contactarse. Tales son los casos de los usuarios Barrio_Norte, Metal27, Leo22, entre otros, quiénes sólo buscan "pv", charlas en canales privados. B) El productor del texto no desarrolla correctamente el plano global que posibilita que su texto cumpla

⁷⁴ Ver Geluykens, Ronald. It Takes Two to Cohere: The Collaborative Dimension of Topical Coherence in Conversation. En Bublitz, Lenk y Ventola. Coherence in spoken and written discourse. How to create it and how to describe it. Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. 1999.

⁷⁵ En la Sala "Encuentros" de Ciudad Digital, caben como máximo 280 usuarios al mismo tiempo. En la misma sala de El Sitio, el máximo era de 80 usuarios, pero existían las salas "Encuentros1" – la más

su intención comunicativa. Recordemos las intervenciones de **[SirMalditoIncomprendido]** en el LOG "B", copiando en fragmentos la letra de una canción, pero entre uno y otro verso se fueron inmiscuyendo las intervenciones del resto de los usuarios activos, y es por esto que el usuario no logra plasmar coherentemente su texto.

A pesar de estas carencias, los usuarios intentan establecer un sentido a la inacabable secuencia que reciben (aunque parezca absurda) y convertirla en texto. Muchas veces, leer un LOG del texto chat, parece requerir la aplicación de operaciones similares a las que se efectúan al leer un aviso clasificado de un diario o revista: "rcien llevo de laburar y meditando si voy al gym" (LOG "B", Seba_28).

La coherencia es un proceso en el que contribuyen una serie de factores de todos los niveles de comunicación, desde la variación prosódica a la organización textual, desde la progresión temática a las intervenciones desordenadas entre los hablantes.

Como proceso, la coherencia no es obvia sino que depende de la situación, del género o tipo de texto y se ve más bien como tentativa y temporal, necesitando continuamente controlarse la información nueva que puede hacer necesaria la adaptación y la actualización. La coherencia no es específica al medio y al género. También varía de lengua hablada a escrita, de género a género y de tipo de texto a tipo de texto. Pero en vistas de lo analizado, se observa que los contactos a través de canales privados y sólo entre dos interactuantes, puede ser llamado "comunicación". Ya que en los salones generales, las intervenciones aparecen disgregadas y muchas veces

solicitada por los chateros de ese servidor-, "Encuentros2" y "Encuentros3", haciendo un total de 240

no reciben respuesta o acotación respectiva: parecen perderse dentro de la virtualidad.

➤ **El chat: un lugar de disputa y conflicto**

▪ **Del código a las competencias comunicativas.**

Una de las principales condiciones que requiere la comunicación para existir como tal, es el mínimo de entendimiento. Y para que este último se alcance, no basta con que dos personas compartan el mismo idioma. Para que el entendimiento no se obstaculice, los actores participantes de un proceso comunicativo deben poseer determinadas capacidades o competencias comunicativas.

Las competencias comunicativas son las diferentes aptitudes que tienen los sujetos para interactuar con otros, relacionarse. Éstas capacidades comunicativas incluyen el conocimiento y uso de un código lingüístico (oral y/o escrito), la adaptación a las reglas y valores sociales vigentes en una determinada comunidad o grupo, la pertenencia a una cultura, la posibilidad de manejar los elementos tecnológicos que se requieren para establecer la comunicación, conocer lenguajes especializados (como manejar Internet, programas de IRc, etc), entre otras.

La falta de alguna o de todas estas capacidades pasa a ser un obstáculo para un proceso de comunicación, porque toda comunicación requiere un mínimo de entendimiento. El conjunto de estas capacidades, englobadas

bajo el concepto de **competencias comunicativas**, son necesarias y deben funcionar fluidamente en las interacciones entre emisores y receptores.

Dentro del concepto de competencias comunicativas, se incluyen las competencias lingüísticas, las paralingüísticas, las técnicas, las culturales, y las ideológicas. A continuación se vierten las definiciones de estos conceptos, para luego aplicarlos a nuestro objeto de estudio:

-Competencia Lingüística:

Es la capacidad que tienen los enunciadores de expresarse en un determinado idioma y se adquiere desde la primera edad. Se limita a un vocabulario simple y cotidiano: las posibilidades de hablar y entender en lo que se llama "lengua materna". Una vez alfabetizados, a esta competencia lingüística oral se le suma la posibilidad de leer (decodificar) y escribir (codificar) y, con ello, se adquiere la competencia escrita. En síntesis, las competencias lingüísticas refieren a la capacidad de una persona de codificar y decodificar en un determinado idioma.

-Competencia paralingüística:

Se conforma con el conocimiento de los códigos que son verbales pero que acompañan el mensaje oral y escrito: gestos, tonos de voz, diagramación, indumentaria, uso del espacio. También se incluyen en estas capacidades, la diversidad social en el conocimiento de los rituales relacionados con comer (modales), vestirse (combinar colores, elegir prendas) o desarrollarse físicamente (aprender destrezas deportivas o corporales). Las

competencias paralingüísticas son las posibilidades de codificar y decodificar mensajes según los códigos no verbales: las señas, los gestos, los tonos de voz, las imágenes. Dentro del chat, las competencias paralingüísticas quedan reducidas a las imágenes, es decir, el uso de emoticons; ya que por las características propias del medio, el resto de códigos no verbales carecen de funcionalidad.

La competencia lingüística constituye un *capital* que cada uno de los enunciadorees posee para interaccionar. Al igual que el capital económico, el capital lingüístico es desigual tanto dentro de una comunidad lingüística como fuera de ella. Los primeros “bienes” lingüísticos y paralingüísticos (vocabulario, reglas de conexión de signos, tonalidades, gestos, etc.) están directamente relacionados con la herencia. Dependen tanto del contexto de crecimiento y aprendizaje de los enunciadorees como de la sociedad en la que interactúen. Cuanto mayor es el capital lingüístico, mayor la capacidad de interactuar exitosamente en el mercado comunicativo.

-Competencias técnicas:

En muchas situaciones de comunicación, no basta con conocer el contenido lingüístico del mensaje, también hay que manejar ciertos códigos especializados. Existen ciertos conocimientos de la cotidianidad que por esa simple característica se convierten en obvios y triviales: reconocer el tono de señal de fax de un teléfono, cómo enviar y recibir mensajes sms, el manejo del control remoto, realizar búsquedas en Internet, el uso de electrodomésticos, conducir automóviles, etc.

En el chat, poseer competencias técnicas acordes es condición fundamental para lograr, al menos, la emisión de mensajes. El “manejo” de la tecnología

para producir un mensaje requiere conocer los lenguajes especializados que imponen algunas situaciones. Llamamos lenguajes especializados a los códigos que se utilizan en cada ámbito profesional o técnico. Los lenguajes específicos de cada técnica de medios pueden verse en que cada medio propone su lenguaje.

-Competencias culturales:

Implican el conocimiento de las reglas de convivencia, los valores sociales y las costumbres de la comunidad en la que vivimos, así como la capacidad de adaptación a dichas reglas. Es posible que algunas veces, la comunicación quede inconclusa por una desconexión entre las competencias culturales de los emisores y receptores. Así es que un mismo discurso puede ser interpretado de diferente modo según una cultura particular.

-Competencias ideológicas⁷⁶:

Incluyen una visión más global sobre el mundo: religión, música, arte, gustos deportivos, valores estéticos (como la vestimenta, por ejemplo), los objetivos que nos propongamos, la vocación, ocupación, cosas tan triviales y simples como la elección de un lugar para vivir o pasar las vacaciones; los gustos culinarios, el tipo de salidas, entretenimiento, la conformación de determinado grupo de amigos, la participación en planes comunitarios, la afinidad con determinados personajes, etc. Las competencias ideológicas representan un modo de "mirar" y "comprender" el universo que nos rodea. Al recepcionarse un discurso determinado, la postura ideológica o el modo de apreciar un hecho particular y frente al emisor serán una ventaja o un obstáculo para decodificar el mensaje, es decir que son fundamentales las

⁷⁶ No puedo dejar de mencionar que el dispositivo técnico, de por sí marca una dimensión ideológica.

competencias ideológicas que posean tanto el que escribe como el que lee. Las competencias ideológicas pueden encerrar un prejuicio (opinar antes de conocer), esto se traduce en pensar o afirmar que "todos" lo que poseen algún rasgo determinado "son" globalmente de determinada manera. Si esa manera no coincide con la "nuestra", comienza a operar la distancia y la ideología se vuelve un obstáculo en la comunicación.

Veámoslo más claramente a través de un ejemplo en el log que sigue⁷⁷:

LOG "C"

[20:11] <iSaBeL> oooooooooooooooooola

[20:11] <Caballo> no se puede decir vagina?

[20:11] * OPSYS sets mode +b on Caballo!*@201.255.57.***

[20:11] * Caballo has been kicked by OPSYS (Ese vocabulario... <nº 1813>)**

[20:11] <Guest91594> callate paletudo

[20:11] <La_Vengadora> che vagina es mala palabra?

[20:11] * OPSYS sets mode +b on La_Vengadora!*@201.252.73.***

[20:11] * La_Vengadora has been kicked by OPSYS (Ese vocabulario... <nº 1814>)**

[20:11] <cris_desc> ISaBeL holaaa hiiiiiii

[20:11] * OPSYS sets mode -b on Caballo!*@201.255.57.***

[20:11] * Caballo has joined #bar**

⁷⁷ Log extraído del servidor de Ciudad Digital, sala Encuentros. Abril 2005

[20:11] <el_zeppelin_colorado> hola iSaBeL

[20:11] *** isabella has quit (QUIT: User exited)

[20:11] *** OPSYS sets mode -b on La_Vengadora!*@201.252.73.*

[20:11] <iSaBeL> como siempre, habrá q decir un par de huevadas para q te saluden...

[20:11] *** isabella has joined #bar

[20:11] *** isabella has quit (Excess flood)

[20:11] <Guest91594> hola iSaBeL

[20:11] <Caballo> cachuca se puede decir?

[20:11] <iSaBeL> ooooooooooooo huevones!!! =PPP

[20:11] <Caballo> iSaBeL buenas tardes

[20:11] *** La_Vengadora has joined #bar

[20:11] <La_Vengadora> cheeeeeeeee

[20:11] <La_Vengadora> no puede ser

[20:11] <Guest91594> sos chilena iSaBeL?

[20:11] <el_zeppelin_colorado> jajaja La_Vengadora...

[20:11] <iSaBeL> aloha a todos

[20:11] <Guest91594> ???'

[20:11] <el_zeppelin_colorado> parece que si...

[20:11] <iSaBeL> si, por q preguntas???

[20:11] *** IR2206 is now known as Parc

[20:11] <el_zeppelin_colorado> le da asquito al OP

[20:12] <La_Vengadora> seeee

[20:12] <iSaBeL> q? eres porteño??

[20:12] <La_Vengadora> la cachufleta le da asco?

[20:12] <La_Vengadora> es puto el OPSYS?

[20:12] * OPSYS sets mode +b on La_Vengadora!*@201.252.73.***

12] <La_Vengadora> es puto el OPSYS?

[20:12] * OPSYS sets mode +b on La_Vengadora!*@201.252.73.***

[20:12] * La_Vengadora has been kicked by OPSYS (Ese
vocabulario... <nº 1815>)**

[20:12] * OPSYS sets mode -b on La_Vengadora!*@201.252.73.***

[20:12] * La_Vengadora has joined #bar**

[20:12] <La_Vengadora> jajajajaja

[20:12] <el_zeppelin_colorado> jajajaaaaa

[20:12] * Juana_De_Arcor has joined #bar**

[20:12] <Parc> vaginita ?

**[20:12] <Guest91594> sos una taicionera de mierda nos vendiste
en las malvinas**

[20:12] * pato has quit (QUIT: User exited)**

[20:12] <La_Vengadora> juaaaaaaaaa

[20:12] <el_zeppelin_colorado> lotro...

[20:12] <La_Vengadora> el op se la come

[20:12] <Lara_Croft> [La_Vengadora] <@aNdRi@>si quieres elevamos una queja, a ver si aprende que ciertas partes del cuerpo no son mala palabra<@aNdRi@>

[20:12] <Juana_De_Arcor> [Parc]][][][-KCS KeRiDooo-][][][

[20:12] <Parc> jeje

[20:12] <iSaBeL> ustedes se vende solos po ...

[20:12] <La_Vengadora> Juana_De_Arcor va gi na es mala palabra aca

[20:12] <Parc> Hola Juanita :)

[20:12] <Juana_De_Arcor>][][][-aH No Se PueDe?-][][][

[20:12] <Caballo> che, cómo era el diminutivo de Concepción en gallego?

[20:12] * nani_is_back se despide

[20:12] <Guest91594> indios de mierda

[20:12] <La_Vengadora> sos chupasirio OPSYS?

[20:13] <Parc> como le va

[20:13] <Juana_De_Arcor>][][][-Y PoR DoNDe Mea MaRTiN?-][][][

[20:13] *** Ferbuenlomo has joined #bar

[20:13] *** DonnaItaliana has joined #bar

[20:13] <iSaBeL> pero sin deuda cabrón!!

[20:13] *** PAMELA_PANDULCE has joined #bar

[20:13] <QuinientosDePaleta> che martin

[20:13] <QuinientosDePaleta> empieza tineli

20:13] * PAMELA_PANDULCE has joined #bar**

[20:13] <Juana_De_Arcor>][][][-JaaJJaja-][][][

[20:13] <QuinientosDePaleta> no te lo pierdas

[20:13] * RoCio has joined #bar**

**[20:13] <La_Vengadora> hagamos una lista a ver cuales se pueden
y cuales no**

[20:13] <Guest91594> en tu culo

Recordemos que la netiquette N° 5 afirma que “cualquier tipo de insulto, alusión personal, obscenidad, etc. provocarán seguramente tu expulsión inmediata del canal por parte del Operador, quedando la penalización y la observación de la conducta a su consideración”. En el log de referencia, la mayoría de las intervenciones se centraron en el ámbito sexual, con alusiones explícitas, implícitas, con “dobles sentidos” que marcan una clara violación a la netiquette N° 5. Lo extraño es que a lo largo de toda la reproducción del log, no se observa ninguna sanción al respecto. En cambio, sí hubo una sanción excesiva por parte del OP (basándose claramente en un *prejuicio*, propio de las competencias ideológicas) por el sólo uso de la palabra “vagina”. Es decir que las intervenciones de los usuarios están generalmente supeditadas a las propias competencias comunicativas de los OP y al mayor o menor respeto que estos tengan por las Netiquettes, como también por sus capacidades de hacerlas cumplir o no. Recordemos lo

expresado por Juan Facundo C. de 29 años de edad cuando se le mostró este log: "Yo lo conozco a ese operador... es medio cabeza, echa a quien quiere y por lo que quiere... siempre lo mismo... idicen cada cosa!... y cuando entran sus amigos con nicks re zarpados... se hace el gil, que está away..."⁷⁸

A continuación se efectúa un análisis del conflicto que se produjo en la sala en el que se evidencia cómo se manifestaron en él las competencias culturales e ideológicas⁷⁹:

1) El hecho que ha desencadenado el conflicto no es para los interactuantes la Guerra de Malvinas, sino el contenido ideológico que esto encierra: el enfrentamiento nacionalista entre chilenos y argentinos. Si bien la historia de ambos países demuestra que no es una conducta novedosa, este tipo de reacciones han ido en aumento una vez culminado el conflicto bélico entre Argentina e Inglaterra. Asimismo, es evidente hacia los ámbitos a los que se ha ido esparciendo este "ultranacionalismo" que caracteriza a ambos países a la hora de compararse: cuestiones territoriales, deportivas (especialmente fútbol y tenis), estéticas ("indios de mierda" escribió Guest91594), entre otras tantas, que han llegado a tener un espacio en el chat. Esto demuestra que los acontecimientos socio históricos marcan las significaciones ideológicas de determinados grupos. Es decir que según qué clase o grupo

⁷⁸ Estar "Away" refiere a explicitar que el usuario está "ausente" de la sala y que no está supuestamente leyendo lo que sucede en la misma. Juan Facundo C., quiso explicar con esto que según su opinión, el Operador del log de referencia acude al estado "away" cuando sus "amigos" ingresan al canal; para de esta forma "favorecerlos" en sus intervenciones: los autoriza a "decir" lo que deseen, dado que él no se encuentra en la sala representando su función de Operador en ella.

⁷⁹ Si bien en este punto existe un desplazamiento del objetivo inicial del trabajo, creo que vale la pena efectuar un pequeño análisis del contenido de un discurso más que del chat como lenguaje.

social sea el dominante, se adjudicara como propia y/o significativa dentro del sistema una determinada significación, como en el caso precedente.

De esta manera, las significaciones ideológicas nunca son fijas o pertenecientes a tal o cual clase social, sino que lo que hacen las clases es luchar por la posesión de las significaciones sociales que fluyen, captándolas, transformándolas y generándolas en pos de organizar las masas humanas y “creando el terreno en el cual se mueven los hombres y en el que adquieren conciencia de su posición, de sus luchas, etc” (Gramsci, 1971).

2) En segundo lugar, puede observarse cómo funciona la censura sobre las palabras vertidas por los interactuantes y relacionadas con los sexual – genital. Y cómo esta censura queda a merced de quién detenta el poder dentro de la sala: el Operador – Moderador. A la censura, se suma el “motivo” que el OP utilizó para kickear a Caballo, un uso indebido del vocabulario. La actitud generó una discusión respecto al uso del lenguaje en la mayoría de los interactuantes en ese momento “activos” de la sala. Como consecuencia y por repetir el término, La_vengadora también recibió su sanción. Luego, ambos usuarios penalizados ingresaron nuevamente a la sala y comenzaron a utilizar epítetos para referirse al órgano sexual femenino.

Lo que llama la atención es que siendo el chat un espacio en el que todas las desviaciones de las reglas ortográficas y gramaticales están permitidas, se sancionó un presunto correcto uso del lenguaje. Si bien podría tratarse como se dijo de un prejuicio del OP, por motivo del ban que este aplicó

podrían arriesgarse algunas otras conjeturas que inspiraron la sanción: desconocimiento del lenguaje convencional, asociación de "lo sexual" a lo prohibido y tabú; por lo tanto causal de censura. Así es que si abordamos el tema desde las nociones vertidas por Stuart Hall, el lenguaje es el medio a través del cual las cosas son "representadas" en el pensamiento y el generador de ideología. Pero en el lenguaje ***"la misma relación social puede ser representada y construida de maneras diferentes. Y esto es así, se podría argumentar, porque el lenguaje, por su naturaleza, no establece una relación fija, uno a uno, con su referente, sino que es multireferencial, puede construir diferentes significaciones acerca de lo que aparentemente, es una misma relación social"***⁸⁰

⁸⁰ Hall, Stuart. Revista DOXA. Año IX. Nº 18. El problema de la ideología: marxismo sin garantías. 1998

❖ UNIDAD 7

➤ CHAT: NUEVO GÉNERO DISCURSIVO

En este espacio cibernético y virtual, al igual que en la sociedad, se producen y reproducen prácticas comunicativas efectivas (llamémoslas así, al menos por ahora). Desde el primer instante, la comunicación electrónica ha ampliado las posibilidades y capacidades comunicativas de los individuos. Entre estas *nuevas formas de comunicación*, es el chat como hemos visto, uno de los usos más extendido y quizás, exitoso. Tal como lo demuestran muchas investigaciones, tanto el e-mail como el chat han ***"introducido modificaciones estructurales que pueden definirse en tres unidades: tiempo, estructura y función social. Son mensajes sintéticos, codificados, un nuevo lenguaje. Más cacofónico, cargado de nuevos términos. En lo social, acortó distancias, motivó la creación de vínculos. Lo esencial es estar conectado, fenómeno que se ejemplifica en el uso que se le da al chat y los mensajeros en línea"***⁸¹.

Como se vio, el economicismo en torno al lenguaje, el antinormativismo, los errores hiperbolizados, la presencia de uno o varios temas de conversación durante las intervenciones, la manera de expresarlas a través de los emoticons y la estructura formal del medio (tópico de conversación en el tope de la pantalla, a la derecha ordenados alfabéticamente y por jerarquía

⁸¹ Quevedo, Luis Alberto. Miembro del Consejo Académico de FLACSO. La Nación Revista. Número 1895. 30-10-05

los nicks de los presentes en la sala, en el espacio principal, el de "acción", el texto en constante construcción y en el inferior de la pantalla la barra sobre la que se tipea la intervención a virtualizar) son algunas de las razones para valederas para arriesgar que el chat constituye un nuevo género discursivo de la lengua.

Teniendo en cuenta que el uso de la lengua se realiza a través de enunciados (sean estos orales o escritos) concretos que son llevados a cabo por los participantes de la praxis humana, estos, intrínsecamente, desarrollan las condiciones específicas en cada uno de los ámbitos en los que se despliegan las prácticas. A su vez tienen un contenido (temático), un estilo verbal (que refiere a los recursos léxicos, fraseológicos y gramaticales de la lengua) y una estructura. Estos tres elementos se relacionan directamente con la totalidad del enunciado y se determinan en un campo comunicacional específico, como en el caso del chat. Esto no significa que los enunciados dejen de ser individuales, por el contrario. Pero cada campo en el que la lengua sea utilizada, elabora sus clases más o menos estables de enunciados. A este uso particular de los enunciados en una determinada esfera de uso de la lengua, se lo denomina **género discursivo**.

Desde este punto de partida, la variedad de géneros discursivos es inconmensurable; y más si tenemos en cuenta que a través de la creatividad con que los sujetos utilizamos la lengua, día a día los hacemos o más diversos, más ricos, y por qué no, más pobres. Por otra parte, en cada esfera de la praxis humana existe todo un repertorio de géneros discursivos que se diferencian y que crecen a medida que se desarrolla y complejiza la misma esfera.

En síntesis, podríamos afirmar que cualquier uso social de la lengua podría incluirse dentro de un género discursivo siempre y cuando los enunciados proferidos respeten los elementos que los constituyen. Así podemos incluir dentro de los géneros discursivos un diálogo cotidiano, una carta, manifestaciones científicas, los géneros literarios, etc. De esta heterogeneidad de los géneros discursivos se desprende la dificultad de definir la naturaleza común de los enunciados.

Especialmente se debe prestar atención a la diferencia entre géneros discursivos primarios (simples) y secundarios (complejos). Los segundos (investigaciones científicas, novelas, géneros periodísticos, etc) son aquellos que surgen dentro de una comunicación cultural más compleja, más organizada y más desarrollada y principalmente escrita. Así es que el chat puede ser incluido dentro de los géneros primarios o simples, ya que aunque se originen dentro de una comunicación cultural, no se requiere un "saber" (si lo entendemos como un "saber" oficial, hegemonizado por las clases dominantes y clasificado de esta manera por ellas mismas) para poder hacer uso del mismo, tal como ocurre con los géneros complejos. Es claro: para chatear no necesitamos formar parte de la comunidad científica, aunque el saber escritural debe ponerse en funcionamiento. Pero esto no quiere decir que no existan relaciones de poder que rijan y controlen el funcionamiento del género.

De todas maneras, los géneros primarios forman parte de los géneros complejos, que se transforman y metamorfosean dentro de estos últimos, mientras que adquieren una característica especial: pierden su relación

inmediata con la realidad y con los enunciados reales de otros. Por ejemplo, el uso del chat en una clase universitaria interactiva en la web.

- **La enunciación**

En cuanto a este punto, parto de la premisa de Emile Benveniste⁸² quien critica la concepción instrumental del lenguaje. Es decir, no comparte la idea de pensar al lenguaje sólo como un instrumento de comunicación. No es el hombre quién ha creado al lenguaje como a una prolongación exterior de él, sino que es el lenguaje el que ha fundado la *especificidad de lo humano* y ha posibilitado la definición misma del hombre. Por el lenguaje se reconocen las fronteras entre el hombre y las otras especies, la *conciencia de sí y del otro*, la posibilidad de objetivarse y contemplarse.

Retomemos la tesis de Benveniste sobre el carácter lingüístico de la subjetividad: El hecho de asumir el lenguaje para dirigirse a otro conlleva a la instauración de un lugar desde el cual se habla, un centro de referencia alrededor del cual se organiza el discurso, por el YO al cual remite el enunciado. Este sujeto que Benveniste caracteriza, no es preexistente, no se prolonga más allá de lo discursivo, ya que se constituye y se realiza en el

⁸² Junto con Roman Jakobson, Benveniste ha realizado grandes aportes para el desarrollo de la teoría y análisis del discurso. Ambos teóricos fueron quienes dieron un gran paso hacia una concepción menos formal del discurso al integrarlo a un modelo de comunicación. El aporte fundamental de Emile Benveniste, es que sus argumentaciones han permitido el paso de una teoría lingüística del discurso como enunciado a una teoría del discurso que incluye también la enunciación. Benveniste trata de comprender cómo el sujeto hablante se inscribe en el enunciado que emite y se apropia del aparato formal de la lengua, enunciando su posición de locutor a través de indicios específicos. Gracias a la enunciación, no es el "habla" saussureana la que es retomada sino que se trata de un conjunto de reglas fundadas en un aparato formal. La lingüística discursiva por esta vía, entre otras, se abre a la introducción de los problemas contextuales en las teorías y metodologías de análisis.

marco de su actividad discursiva (un discurso que se produce cada vez que se habla / escribe, que representa la manifestación de la enunciación)

Estas formas de la subjetividad están previstas por la lengua, y el hablante empírico (o virtual como en el caso que se investiga) no hace más que recurrir a ellas para adoptar el papel "sujeto de la enunciación" y dejar huellas de su presencia en el enunciado. Como consecuencia del funcionamiento de este dispositivo, es que la enunciación se lleva a cabo y lo hace poniendo a la lengua en pleno funcionamiento del sistema. *La enunciación consiste en un acto individual de utilización: es el acto de producción del enunciado y no el texto del enunciado.*

- **El estilo enunciativo en el chat**

Cualquier investigación que verse sobre un material lingüístico concreto (la gramática normativa, la historia de la lengua, la estilística, etc.) remite a enunciados concretos (escritos, orales o mixtos, como en el caso del chat) que se relacionan con diferentes esferas de la actividad humana y de la comunicación. El lenguaje participa en la vida a través de los enunciados concretos que lo hacen posible, así como la vida participa del lenguaje a través de los enunciados.

Como se observa en los logs, todo **estilo** está estrechamente relacionado con el enunciado y con las formas típicas de los mismos. Todo enunciado en cualquier campo de la comunicación discursiva, es individual y por ende,

refleja la individualidad del hablante en el lenguaje: ***lo "individual" es el estilo, que es también uno de los componentes del género. En el chat es factible reconocer la individualidad del hablante, más allá de que el enunciado se lea precedentemente del nickname.*** Si uno chatea durante dos semanas en una misma sala, al cabo de este lapso de tiempo, podrá reconocer a un usuario por su estilo enunciativo más allá de que este cambie sus nicknames en forma frecuente. Pero esto no acontece de la misma manera en todos los géneros.

Como decíamos, a través de cierto uso "creativo" que los usuarios demuestran en un chat, las intervenciones individuales de estos forman parte del propósito mismo del enunciado. Es uno de sus objetivos: ofrecer un estilo para potenciar las diferencias entre usuarios y posibilitar cierto orden en las respuestas, ya que permite reconocer al "otro" y autoreconocerse. Es un factor que alienta la conformación de identidades virtuales relativamente estables.

Frente a las carencias que el chat posee respecto de otros géneros más tradicionales, estandarizados (como los documentos oficiales, jurídicos, órdenes militares, señales de tránsito, etc.), esta puede ser una de sus virtudes: *permite reconocer un estilo individual aún careciendo del resto de los sentidos*, dado que no se puede oler, ni tocar, ni "degustar" al Tú. Sólo se vale del sentido de la vista y algunas veces (vale recordar, si los parlantes de los usuarios están encendidos o no), del oído.

El mismo Mijail Bajtín⁸³ sostiene que en la mayoría de los géneros discursivos (excepto los literarios), los enunciados no tienen la intención de "individualizarse" con un estilo determinado, no como finalidad en sí misma, sino como complemento.

En el caso del chat, afloran diferentes estratos y aspectos de los enunciatarios, un estilo individual que se relaciona y de diferentes formas con la lengua de origen del usuario. Y como bien sostiene Bajtín, el problema mismo de lo nacional y lo individual en la lengua es el problema del enunciado. Ya que tan sólo dentro del enunciado, la lengua nacional encuentra su forma individual.

La realidad es que existe una relación intrínseca y orgánica entre el estilo y el género discursivo en cuestión. Este vínculo se revela en los estilos lingüísticos o funcionales, que son estilos genéricos de determinado ámbito de la comunicación humana. En cualquier sistema existen y se aplican sus propios géneros, que responden a las condiciones específicas de una esfera dada. A los géneros les corresponden diferentes estilos. Así, una

⁸³ Bajtín, M.M, El problema de los géneros discursivos, Publicado en Estética de la creación verbal. México. Siglo XXI editores. 1982. Trabajo escrito en 1952-1953. Bajtin nació en 1895 y falleció en 1975. Fue Lingüista, profesor y crítico ruso. Rector de Literatura Rusa y Literatura Mundial en la Universidad Pedagógica de Mordova en Saransk. Sus principales aportes teóricos marcan un cambio de punto de vista sobre la relación entre literatura y sociedad. Gracias a sus trabajos se pasa de la consideración de la literatura como producto a su investigación como producción, de manera que el carácter social de la literatura se manifiesta en los materiales y en el proceso que la constituyen, considerando la actividad literaria integrada a las prácticas sociales y definiendo su estatuto por el carácter específico de su práctica. El concepto de polifonía textual es otro de los sustantivos aportes de Bajtín para la perspectiva social frente a la literatura. El punto básico desencadenante de esta contribución es el enfoque bajtiniano en relación al sujeto y al lenguaje. Un enfoque totalizador en torno a ambos aspectos entreteje las relaciones que plantean el papel activo del "otro" en el proceso de la comunicación humana, la naturaleza dialógica de la conciencia humana. Desde esta perspectiva el texto no es un espacio cerrado sino que se encuentra atravesado, influido y configurado por otros textos.

función determinada y unas condiciones determinadas específicas para cada esfera de la comunicación, generan determinados géneros. Es decir, unos tipos temáticos, composicionales y estilísticos de enunciados determinados y relativamente estables.

"El estilo está indisolublemente vinculado a determinadas unidades temáticas y lo que es más importante, a determinadas unidades composicionales, el estilo tiene que ser con determinados tipos de estructuración de una totalidad, con los tipos de su conclusión, con los tipos de la relación que establecen entre el hablante y otros participantes de la comunicación discursiva (los que leen el discurso ajeno, etc). El estilo entra como elemento en la unidad genérica del enunciado".

■ **¿Cómo se forman los géneros discursivos?**

A continuación se vierte un análisis del LOG "D" para intentar acercar la definición de género discursivo al chat y probar si el mismo puede ser incluido dentro de la extensa lista de géneros discursivos.

En el log de análisis, a primera vista, lo que llama la atención es la variedad de colores y la combinación de los mismos, que van sucediéndose mientras el chat tiene lugar. Gracias a este arco iris que amenaza con marear y dificultar el seguimiento de las intervenciones (tal como me sucedió a mi las primeras veces que fui usuaria), varios de los entrevistados han manifestado que es a través del uso de los colores que logran identificarse sin necesidad de leer el nickname que antecede a la intervención. Agregan que de esta manera, también logran focalizar la

atención en los usuarios que les interesan o que ya conocen virtualmente con anterioridad, realizando así un “filtro visual” de los integrantes activos de la sala.

Tal como afirma la usuaria **EsTreLLa** (Romina M., 25 años. Ex usuaria del chatroom Encuentros de EL SITIO y con más de 6 meses de “chateo” en Ciudad Digital), *“yo uso estos colores, el negro y fuxia. Entonces cuando entra al canal alguien con quien ya chateo hace mucho, lo reconozco por los colores y él me reconoce a mí. No leo a primera vista el nick, porque ya sé quién es”*

Palabras más palabras menos, **oaki** (Juan Manuel A.P, 26 años) se expresa de una forma similar a la de **EsTreLLa**: *“a veces los colores molestan a la vista. Y más cuando estás colgado de la sala muchas horas. (...) O sea, yo uso estos colores hace mucho... si uso otros, no me reconocen y no me dan bola. Aunque cuando quiero pasar desapercibido, los cambio... depende lo que tenga intención de hacer”*

Aunque parece también que la cuestión de la combinación de los colores en la tipografía se relaciona más con las intenciones que los usuarios tengan al ingresar a un salón de “Encuentros”. El usuario **[FaCa]** (Juan Facundo C., 29 años. Ex usuario por más de dos años de El Sitio y usuario “esporádico” –tal como el se denominó- de Ciudad Digital) que no estaba participando del chat en el log de referencia, pero sí en otros, expresa que: *“lo de los colores... depende. Cuando ando en un día tiratiro, no uso colores. Uso negro generalmente. Porque si uso los míos, el azul y el amarillo porque soy fana de Boquita, no hablo con los de siempre y después se quejan que me*

fui a yuyear. Entonces con otro nick y otros colores, no me reconocen... salvo alguno que me rastree la IP de casa o ya le haya dicho que soy yo".

Según lo sostenido tanto por **[FaCa]** como por **oaki**, la intención parece ocupar un lugar central en el uso de los colores y el chateo en un chatroom como "Encuentros". Para ellos, usuarios experimentados, el uso de colores fuertes, que llamen la atención del auditorio connotan presencia en la sala, ser vistos por el resto. Ya que cuando las intenciones son las de "yuyear"⁸⁴ hay que aparentar *ausencia* de alguna manera: cambiando el nick, usando colores como el negro o ambas cosas.

Por otra parte, otros usuarios no se muestran de acuerdo con estas posturas. Otros argumentan que si el salón de chateo tiene un nombre como "Encuentros", *"no entiendo por qué hay que usar colores estrambóticos que te hacen pelota la vista y molestan al resto. Si es "Encuentros" es para encontrarse. Yo entro, miro los nicks y mando pv. Con los que contestan, chateo. Si da, da. Intercambiamos fotos, mail o MSN y después se verá qué onda"* (Maria Soledad B., 19 años. Usuaria de Ciudad Digital. Sala "Encuentros" y "Argentinos")

Para todos aquellos usuarios que ingresan al chat de manera asidua, la cuestión de los colores es vital, porque es *"es como mi onda. Si yo cambio de un día para el otro mi modo de vestir, mi manera de caminar, de hablar y de moverme, dejo de ser yo. Con los colores es lo mismo: si cambio los colores, no sólo no me conocen sino que me yo misma me siento extraña.*

⁸⁴ El uso de este término fue registrado en varias entrevistas, tanto en hombres como mujeres. Para todos ellos, la connotación es la misma: "yuyear" significa mantener charlas por PV (privados) con usuarios con los que se chatea habitualmente o nuevos. Consideran que pasar mucho tiempo "yuyear" es de mala educación. [FaCa], a través de un ejemplo, ha explicado que "yuyear" por mucho tiempo es como "que invites gente a tu casa y te vayas a hablar a la cocina como dos horas con una amiga o con un tipo que te guste"

Por eso cuando alguien cambia sus colores habituales, jodiendo decimos "te cambiaste la ropa. No te queda bien." (Usuaría DIDUCHA. Carolina R. 17 años. Usuaría de Ciudad Digital.)

Para los usuarios, los colores en sus intervenciones no sólo son indicio de su presencia activa en la sala, sino también de sus personalidades virtuales. Su modo de ser reconocidos antes los demás y ante sí mismos. Los colores son una herramienta que les permite forjar la "identidad virtual". El otro los reconoce, por ende se reconocen a sí mismos.

El problema es que el abanico de posibilidades de combinación o no de colores, es finito; descontando que hay combinaciones más gustosas y visibles que otras y que por esto, tienen más adeptos (por ejemplo, los fondos fuxias con tipografía en turquesa, no son elegidos porque no son legibles en la pantalla. Por esta cuestión, si alguien los utiliza, pasará desapercibido ya que no sólo se perderá tiempo muy valioso en la lectura sino que también se dificultará la interpretación de lo leído⁸⁵). Entonces, ¿qué sucede cuándo ingresa a la sala un usuario que utiliza los colores de otro?

Los entrevistados han respondido que lo que sucede generalmente es que los mismos usuarios que reconocen los colores, lo primero que hacen es preguntar al recién llegado si es quién creen que es. Si la respuesta es negativa, le explican en buenos términos (como primera medida) que esos colores "pertenecen" a otro usuario. El ingresante, si ya es aficionado al

⁸⁵ www.comuniaxis.cl/comportamiento. En este site se hace referencia al uso de estos colores: "el abusar de los colores crea lag. Además que como no todos los usuarios se conectan por mIRC no todos ven los mismos colores. Ojalá siempre se evitaran los colores chillones o las combinaciones chillonas como letras verdes en fondo rojo". De todos modos, los servidores de los que se ha extraído el corpus de análisis no presentan restricciones en cuanto al uso de los colores, pero si existen en muchos otros, ya que trae como consecuencia que las intervenciones no se produzcan en tiempo real.

chat, respeta al “dueño” y cambia sus colores o se retira. Y si es novato o simplemente no quiere cambiar “su vestimenta”, comienza a preguntar por qué debe reemplazar sus colores por otro.

JaGGeR (Martín T., 23 años. Usuario de Ciudad Digital por más de 3 años) explica la situación de la siguiente manera:

"hace un par de días se armó un lío tremendo con un chico que entró a la sala "Argentinos" con mis colores. Me lo contó uno de mis amigos de ahí porque yo no estaba. Le dijeron que el verde con amarillo eran mis colores, los de JaGGeR, que se los sacara y los cambiara por otros. El pibe no quiso saber nada y decía que si yo no estaba no entendía por qué no podía usarlos. Es algo que no se dice, pero se tiene que respetar.. El que los usa primero es el dueño. Al menos en la sala que más se chatee.(...) Al final, el OP le aplicó un ban de dos días"

Pues bien, en este caso ¿el usuario en cuestión no respetó las *Netikettes* por ingresar a la sala con los colores de JaGGeR? Ninguno de los ítems de estas reglas hace alusión a la propiedad de la utilización de colores por parte de los usuarios. Será por ello que JaGGeR expresa que es “algo que no se dice” pero que debe ser respetado. Es decir que los usuarios más experimentados, antiguos o frecuentes, son los encargados de sumar ciertos códigos, reglas implícitas al canal en paralelo a las ya existentes.

- **El estilo: la expresión de la subjetividad en el chat**

Naciendo y desarrollándonos dentro de la semiosis social, vamos adquiriendo formas de comprender y participar en ella, metáforas, parámetros, ejes cognitivos y destrezas específicas. Todas estas configuraciones no son ni fijas ni homogéneas, sino multidimensionales. La subjetividad y las relaciones sociales se organizan en este trazado de metáforas que generan valoraciones y expectativas, configurando creencias y concepciones del mundo, es decir, ideología.

Dentro de este fenómeno multidimensional, de estos procesos sociales, se construyen los imaginarios y las prácticas discursivas. Aquí, los procesos comunicacionales no son instrumentos pasivos sino una construcción activa: las subjetividades son productos de las praxis sociales en el contexto de los imaginarios sociales.

Las comunidades virtuales pueden pensarse como nuevos espacios que configuran una forma compleja de relaciones sociales, a partir de la producción simbólica de mundos representados y compartidos. Los usuarios de la red interactúan con otras personas en un espacio de flujos cuyos lazos son de intereses, no de territorio.

Intentemos dar cuenta de las relaciones entre las prácticas sociales de los usuarios en el chat y la construcción de sus respectivas subjetividades.

En este espacio de intercambio, el “diálogo” que los usuarios entablan no es sólo el lenguaje que los sujetos asumen: es una escritura en la que se lee al

otro.⁸⁶ La escritura así entendida, es subjetividad y comunicatividad, es decir, intertextualidad.

En el chat, el destinatario es múltiple (todos los integrantes de la sala, estén en actitud pasiva o activa): esos destinatarios se convierten en sujetos de la lectura y representan una entidad de doble orientación: significante hacia el texto que leen y decodifican y significado en las actitudes de los usuarios/sujetos del texto hacia ellos. Estos términos, así relacionados, constituyen un sistema codificado. El sujeto/usuario que escribe es llevado hacia este sistema codificado, reduciéndose así a código, a no persona, a un anonimato que se mediatiza por obra de un él (un usuario con un nickname, sujeto del enunciado)

A partir de este anonimato, de ese cero en el que se sitúa el autor (en términos de Bajtín), nacerá el personaje/usuario/nickname: El cero es un vacío que no existe, que luego es reemplazado súbitamente por "uno" (usuario/nickname) que es "dos" (sujeto del enunciado y destinatario).

Son los destinatarios, los otros, la exterioridad, los que transforman el sujeto en autor. Es decir que en la oscilación entre el sujeto/sujetos y el/los otro/otros, entre emisor/emisores y destinatario/destinatarios, el autor se estructura como significante y el texto como diálogo entre ellos. Será finalmente la constitución del personaje/usuario/nickname lo que permita la disyunción del sujeto en sujeto de la enunciación y sujeto del enunciado.

De esta forma, el usuario es emisor/receptor alternativa y simultáneamente durante su comunicación con otros. A este proceso está ligada indisolublemente, la significación.

⁸⁶ Bajtín Mijail. *Estética de la creación verbal*. Siglo XXI, México. 1982. Problemas de la poética de Dostoievsky, México. FCE. 1986

Como bien dijimos, al entender el chat como un género mixto, un vaivén entre oralidad y escritura (aunque visualmente escrito), en la Red escribir “lo que se piensa o se tenga ganas” equivale a existir. El cuerpo del usuario se aloja en el acto mismo de la escritura, una praxis que incorpora un cuerpo que se proyecta al plano de la textualidad impulsado fonéticamente por la oralidad.

Al utilizarse un tipo de lenguaje que muta y contrae al convencional, también se genera una contracción a nivel mental, son contracciones connotativas (y no mutilaciones) que no contribuyen a empobrecer el lenguaje sino a abstraerlo de si mismo.

❖ **UNIDAD 8**

➤ **Conclusiones**

Como se deriva de lo que hemos venido trabajando, la presente tesis se centra en las prácticas interaccionales ligadas con el chat, sin desconocer los factores más estrictamente semióticos. La lógica que rige al chat (que se ha intentado demostrar) es la de un nuevo tipo de intercambio, de interacción social.

El chat contiene interacciones con un nuevo tipo de narrativa ciberespacial, basada en aspectos *procesuales, participativos, espaciales y enciclopédicos* (en términos de Murray)⁸⁷. Los dos primeros conceptos llevan a concebir al chat como interactivo, mientras que los dos últimos, nos permiten entenderlo como una experiencia de *inmersión*.

Por *procesual*, Murray refiere a entornos literarios (en este caso, sociales) que se organizan en torno a disposiciones de funcionamiento activas y manipulables, accionables. Permite poner en práctica acciones y reacciones dependientes de un determinado número de reglas (Netiquettes) y posibilidades.

Por *participativo*, la autora indica que son entornos que inducen a la acción, a la participación: la narración se convierte en algo compartido y co-elaborado por los usuarios, convirtiendo a estos últimos en corresponsables de la línea argumental que escojan para el destino de sus personajes: ellos mismos.

Así es que las características “participativa” y “procesual” del medio hacen de él algo interactivo, en cuyo eje se posa la capacidad de “interaccionar con”: tanto *con* una máquina como *a través* de ella. Entonces teniendo en cuenta la “procesualidad” de las computadoras, y dada la pluralidad de participantes en los chats, es que tiene lugar un tipo de *interactividad social*.

Que la interactividad del medio sea social es crucial para su configuración y para la esencia de las relaciones y elaboraciones culturales que se producen en él. Considero que uno de los motivos que lleva a las personas a chatear, no es que se trate de hacerlo en un entorno tecnológico interactivo, sino que es un **entorno de interactividad social**, un espacio practicado (en término de Michelle De Certeau), dado que los espacios a recorrer y a conocer (a dominar) dentro de estos entornos, son espacios sólo existentes y cognoscibles en la práctica.

Por último (y según Murray), el ciberespacio pone al usuario ante una cantidad de información enciclopédica. Las posibilidades, los recursos y la capacidad de almacenamiento (memorización) son casi infinitas, lo que resulta una peculiaridad de este medio.

La especialidad del entorno y su aparente limitación, conllevan a que las experiencias sociales dentro de él, Murray las considere como de *inmersión*, una inmersión de tipo social. No es una experiencia de inmersión tecnológica ni de inmersión entre una cantidad enorme de información pura. Es social, a veces multitudinaria. Es una experiencia de *adentramiento* entre otros personajes sociales, de creación y narración de una versión del ego

⁸⁷ Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The future of Narrative in Cyberspace*. Free Press, 1997. MIT

propia del medio, adecuada a él, ilusoria en tanto que hecha ilusiones, voluntades de ser, proyecciones más o menos ideales de egos (subjetividades) de los usuarios.

Por consiguiente, la interactividad y la inmersión social son características que definen al chat.

En otro plano y en referencia a la influencia del chat en la construcción de una nueva subjetividad, creo que este tópico requiere de un análisis e investigación más profundos, que esté exclusivamente abocado a ello, ya que vislumbro que el chat (y su uso); contiene las herramientas necesarias (o al menos potenciales) para que en un futuro (no tan lejano) pueda delinearse una nueva subjetividad.

Asimismo, considero que esta investigación generará tanto diversas posiciones como también divergentes puntos de vista. ¿Por qué? Porque en este ámbito se oponen dos vértices: tecnofilia vs. tecnofobia. Mi aspiración es que este trabajo pueda ser un mínimo aporte a esta nueva área de investigación (que aún no ha logrado delinear dónde comienza y dónde culmina su rango de acción) tanto para aquellos que crean en el buen augurio de este medio; como para aquellos que no lo consideren de ese modo.

He tratado a través del análisis de efectuar una resignificación del uso del lenguaje en el chat, sin perder de vista que el lenguaje **es** tecnología.

Finalmente y antes de profundizar en otros puntos de estas conclusiones, quiero dejar sentado que mi humilde anhelo con estas horas de leer y releer

logs, es que estas páginas sean un mínimo aporte para profundizar el debate.

Este nuevo espacio comunicativo posee características que le son propias y que son el resultado de un entorno social con cualidades diferentes, en el que se produce un tipo de interacción comunicativa "sui generis" diferente a las conocidas.

Si bien algunos investigadores contemporáneos, como Joan Mayans I Planells, consideran al chat como un género, no pueden no hacer una salvedad: lo acusan de "*confuso*".

El mismo Planells argumenta esta definición utilizando terminología de Clifford Geertz: "Nos situamos dentro de una tendencia general en las ciencias sociales y humanas a realinearse y reconfigurarse, con nuevos puntos de influencia que ya no descartan a las ciencias naturales, -a la vez que éstas encuentran, cada vez más, su inspiración en las primeras, tanto para modelos explicativos como analíticos-, en un proceso que el autor califica como de descomposición de los géneros preexistentes"⁸⁸.

Rescato de esta cita que estamos ante un género que se nutre de otros, que se recicla, se mixtura, se conjuga con un único fin: ser en sí mismo. El chat es un género, sin confusiones de ninguna clase, con una lógica propia. Quiere esto decir que al definir el género/literario/narrativo/conversacional de los chats, las comparaciones con los registros convencionales, el escrito y el oral, resultan provechosas. Pero no estoy refiriéndome a un género que sea una fusión de ambos. Al contrario: **considero que las características externas e internas del género chat, lo hacen un género en sí**

mismo, que he analizado sobre la base de los registros oral y escrito: el chat no es un derivado de los anteriores, aunque los recicle por una cuestión obvia: pertenece al universo comunicacional que conocemos y en el que nos relacionamos. Como bien señaló Mc Luhan, "cada nuevo medio adopta los contenidos de su predecesor y por ello confunde su auténtica eficacia histórica (...) el hardware cultural precede al software que será su contenido. No obstante, a medida que el hardware se va haciendo más accesible, nuevo software (...) va emergiendo"⁸⁹

Con cada nuevo paso hacia delante en materia tecnológica (y más en comunicaciones a través de una computadora) la sociedad se ve empujada a agregar/inventar/recrear contenidos y actualizar sus usos. A medida que los modos de usos son imaginados por la sociedad, el medio va trazando su propia senda.

El chat es un género porque posee lo necesario para ser definido como tal (tema/estructura/estilo) y probablemente su "esencia" pueda ser aprehendida totalmente si muchas de las críticas logran dejar de encasillarlo como "reemplazo" de otras formas de comunicación. El chat tiene nombre propio y una autonomía "relativa" de los registros oral y escrito, ya que ha quedado plasmado que propicia nuevos modos de lenguaje: codifica, incluso, todo aquello relacionado con lo extraverbal. Por otro lado, no olvidemos que las formas ortográficas y sintácticas evolucionan con el uso a través del tiempo. Incluso, los modos de habla (acento, pronunciación, modalidad, vocabulario, etc.) se van modificando de manera continuada, lo cual hoy se puede comprobar muy fácilmente viendo alguna serie de los

⁸⁸ Mayans I Planells, Joan, 2000. Género Confuso: género chat. Revista TEXTOS de la CIBERSOCIEDAD,

`80 y una actual ("Clave de Sol" – "Rebelde Way"). Para todos aquellos teóricos detractores de ésta herramienta (y seguramente también usuarios de la misma), vale recordarles que el significado social de la palabra "chat" en idioma inglés es *"conversación oral amistosa e informal"*. *Nadie chatea como habla, nadie chatea como escribe.*

Si el siglo XX fue dominado por el teléfono en materia de comunicación interpersonal, el incipiente siglo XXI está demostrando abiertamente que el uso del correo electrónico, del chat (en todas sus variantes) y de los celulares de última tecnología, serán las vedettes de esta era; ya que no sólo acortan distancias sino que también favorecen una transformación cualitativa al introducir una nueva percepción del tiempo y del espacio, vinculada con una marcada tendencia a la instantaneidad y la ubicuidad. Por ello, es muy común ingresar a un chat y preguntar a un usuario: "¿dónde estás?".

Considero que la facilidad y rapidez que ofrece el chat para contactarnos, propicia una mayor frecuencia de las comunicaciones, aunque algunos (como se vio) sostengan que esta manera de comunicarnos "despersonaliza" las relaciones. Yo, por el contrario, creo que ayuda a consolidar lazos personales (y/o profesionales) ya existentes como también favorecer la creación de otros nuevos.

Esta cualidad que poseen los medios digitales de permitir la comunicación simultánea entre varios interlocutores, conlleva a la producción y reproducción constante de redes sociales/ comunidades virtuales (la cantidad de chatrooms en los portales son un claro ejemplo de esto)

1. Temática variada. Disponible en www.cibersociedad.net. P 1-2.

integradas por sujetos con intereses en común que habitan en cualquier sitio del planeta. Estos, a pesar de las barreras idiomáticas, se comunican.

Es real: la comunicación a través de una computadora (en este caso) existe y posee un valor agregado dado que se logra a través de otras modalidades: existen diferencias más que notables entre un proceso comunicativo establecido face to face y uno mediado por una máquina. Los seres humanos emitimos y recibimos información del entorno constantemente y toda esa cantidad de datos (gestos, miradas, aromas, aquellos que tocamos o no) convierten a nuestros cuerpos en una "máquina de comunicación". Todo se procesa, se resignifica y se vuelven a comunicar. El hecho de que a través del chat también podamos comunicarnos y recrear un contexto de comunicación, no significa, de ninguna forma, que este medio busque y logre reproducir los canales naturales de comunicación. El chat permite una comunicación a distancia y creo que ni vale la aclaración: no puede reemplazar a un llamado telefónico o una charla café mediante. Quizás esa es una de sus carencias: la intensidad de los contactos, que no es lo mismo que carecer de profundidad en los mismos.

A esta altura, se podría replantear el presupuesto con el que esta investigación se inició:

El chat es una forma más de comunicación, que recicla y resignifica características de los registros oral y escrito. Posee un lenguaje y código que le son parcialmente propios y constituye un género relativamente autónomo y nuevo. De esta manera, pasa a integrar

⁸⁹ McLuhan, Marshall. 1974. El aula sin muros. Barcelona. Laia.

la extensa lista de géneros y deberá ser examinado con suma atención, sobre todo en lo que concierne a la conformación de nuevas subjetividades.

❖ **BIBLIOGRAFÍA**

Bajtín, Mijail. El problema de los géneros discursivos. Estética de la creación verbal. México. Siglo XXI editores. 1982

Bajtín, Mijail. Estética de la creación verbal. Siglo XXI. México. 1982.
Problemas de la poética de Dostoievsky. México. FCE. 1986

Batesosn, Gregory. Una teoría del juego y la fantasía. En Pasos hacia una ecología de la mente. Buenos Aires, Carlos Lohlé, 1976.

Baylon y Mignot. De la retórica a la comunicación interpersonal. En La comunicación. Madrid. Cátedra. 1996.

Baylon y Mignot. El concepto teatral de la comunicación. En La comunicación. Madrid. Cátedra. 1996.

Beaugrande. R de y Dressler W.U. Introduction to text linguistics. London – New York. Longman. 1981

Benveniste, Emile. Los fundamentos de la teoría de la enunciación. De la subjetividad en el lenguaje. En Problemas de lingüística general, I, Siglo XXI, México. 1974.

Bettetini, Gianfranco y Fumagalli, Armando. Jóvenes, amor, identidad de género. En Lo que queda de los medios. Ideas para una ética de la comunicación. La Crujía Ediciones. Buenos Aires. 2001.

Birdwhistell, Raymond L. La nueva comunicación. Barcelona. Kairos. 1990.

Bourdieu, Pierre. El mercado lingüístico. En Sociología y cultura. México. Grijalbo. 1990.

Cassany, D. Descubrir el escribir. El código escrito ¿Qué es el código escrito? Barcelona. Gráo. 1994

Castells, Manuel. La ciudad informacional. Madrid. 1995

Castells, Mauel. Internet y la sociedad en Red. Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento (UOC). 1999.

El Cronista Comercial. IT Business. Internet: 10 millones de usuarios argentinos en el 2005. 2005

Escarpit, Robert. L'écrit et la communication. PUF. París. 1973.

Feixa Pampols, Carles. De las culturas juveniles al estilo, en De jóvenes, bandas y tribus. Barcelona. Ariel. 1998.

Friera, Silvina. La Red no debe ser controlada. Diario Página12. Suplemento Cultura. Edición del 06-09-2004.

Geluykens, Ronald. It Takes Two to Cohere: The Collaborative Dimension of Topical Coherence in Conversation. En Bublitz, Lenk y Ventola. Coherence in spoken and written discourse. How to create it and how to describe it. Amsterdam - Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. English version. 1999.

Goffman, Erwing. Actuaciones. En The presentation of self in every day life. Buenos Aires. Amorrortu. 1994

Gueertz, Clifford. Descripción densa: hacia una teoría interpretativa de la cultura. En La interpretación de las culturas. Barcelona, Gedisa, 1987.

Ghiglione, R. L'homme communiquant. París. Armand Colin. 1986.

Gramsci, Antonio. Observaciones sobre el folklore. En Cuadernos de la cárcel: literatura y vida nacional. México, Juan Pablos Editor, 1976.

Grice, Paul. Logical and conversation. 1957.

Hall, Stuart. Revista DOXA. Año IX. Nº 18. El problema de la ideología: marxismo sin garantías. 1998.

Jakobson, Roman. Halle, Morris. Fundamentos del lenguaje. Madrid. Ayuso. 1973.

Jakobson, Roman. Lingüística y poética. Ensayos de lingüística general. Seix Barrial. 1963.

Kant, Immanuel. Crítica de la razón pura. FCE. México. 1973.

Link, Daniel. La ansiedad. Novela trash. El Cuenco del Plata. Buenos Aires. 2004.

Lyotard, J.F. La condición postmoderna. Ed. Minuit. 1984

Marc, Edmond y Picard Dominique. La interacción social. Cultura, instituciones y comunicación. Capítulo 1: Los modelos de comunicación. Texto de estudio de la cátedra Carlos Mangone: Teorías y Prácticas de la Comunicación 1. 1º cuatrimestre de 2005.

Martini, Stella. La comunicación es interacción. Cuando comunicar es hacer: interaccionismo simbólico, Erving Goffman y apuestas en juego. Bs. As, Documento de la Cátedra Ford de la materia Teorías y Prácticas de la Comunicación II. Segundo cuatrimestre de 2002.

Mayans I Planells, Joan. El lenguaje de los chats. Entre la diversión y la subversión. Revista iworld Nº 29. Barcelona. 2000.

Mayans I Planells, Joan. Género confuso: género chat. Barcelona. 2000.

McLuhan, Marshall. El aula sin muros. Barcelona. 1974.

Muñoz, Blanca. La formación de los procesos simbólicos y comunicativos en la sociedad postindustrial: las tradiciones investigadoras, en Cultura y comunicación. Barcelona, Barcanova. 1989.

Murray, Janet. Hamlet and the Holodeck: the future of narrative in cyberspace. 1997.

Ong, Walter Jackson. Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra. Fondo de la Cultura Económica. México. 1987.

Ong, Walter. Psicodinámica de la oralidad. En Oralidad y alfabetización. La Tecnologización de la palabra. México. FCE. 1987.

Quevedo, Luis Alberto. La Nación Revista. Nº 1895. 2005.

Saramago, José. Cuadernos de Lanzarote. Diario III. Lisboa. 1997.

Selser, Claudia. Diario Clarín. Edición del 04-06-2003.

Sorókina, Tatiana. La semiótica, la escritura virtual y las permutas educativas. Universidad Autónoma Metropolitana. México. <http://www.campus-oei.org/revista/deloslectores/681Sorokina.PDF>. México. 2003.

Torres, Marta. Funciones pragmáticas de los emoticons en la comunicación mediatizada por ordenador. Textos de la Cibersociedad. 2001.

Virno, Paolo: Gramática de la Multitud. Para un Análisis de las Formas de Vida Contemporáneas. Lecciones llevadas a cabo en el doctorado de investigación en "Ciencia, tecnología y sociedad", desarrollado en el departamento de Sociología y Ciencia Política de la Universidad de Calabria, cofinanciado por el Fondo Social Europeo Traducción al español: Eduardo Sadier, Buenos Aires, Argentina. Abril de 2002. (Selección de la cátedra Carlos Mangone de la materia Teorías y Prácticas de la Comunicación II. Segundo cuatrimestre de 2006: "Diez tesis sobre la multitud y el capitalismo postfordista").

Voloshinov, Valentín. El signo ideológico y la filosofía del lenguaje. Nueva Vision. Buenos Aires. 1976.

Watzlawick, P.; Babeélas, J; Jackson, D. Teoría de la comunicación humana. Barcelona. 1987.

Wiener, N. Introducción” En Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas. Barcelona. Tusquets. 1986.

Williams, Raymond. La tecnología y la sociedad. Selección de textos de la cátedra Carlos Mangone de la materia Teorías y Prácticas de la Comunicación II. Segundo cuatrimestre de 2006.

Winkin, Yves. La universidad invisible. En La nueva comunicación. Barcelona, Kairós. 1984.

Wolf, Mauro. Harold Garfinkel o la evidencia no se cuestiona. En Sociologías de la vida cotidiana. Madrid. 1998.

- www.ucm.es

- www.cibersociedad.rediris.es

- www.princecook.com

- www.cervantesvirtual.com

- www.elsitio.com

- www.ciudad.com.ar

- www.terra.com.ar

- www.mundonline.galeon.com. Misterios, amores y traiciones en el mundo del chat. 2005.

- www.comuniaxis.cl

LOG "A"

*** javier__29 (javier_2@209.13.205.LN281=) entra [21:15]

(1) [21:15] <leo22> alguien de avellaneda ? porfis

(2) [21:15] <_LUCAS_> jajajajajaja Morocha30

(3) [21:15] <CapitanK> y yeyu?

(4) [21:15] <[[[ORGaSMO]]]>

ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ.....

(5) [21:15] <_LUCAS_> mira... para que sepas... y te asustes..

(6) [21:15] <anna37> che nadie da bola aqui

(7) [21:15] <Morocha30> ħ®? uhhhhhh a ver o.0 ħ®?

(8) [21:15] <[[[ORGaSMO]]]> No aNNa37

*** Guest84990 es ahora rody-39

(9) [21:15] <ITATIDEVOTO_19> CHICAS LE AVISO ORGASMO ES UN RESENTIDO

(10) [21:15] < LUCAS > yo soy cinturón rosa de kun fun dido :P

(11) [21:15] <nico23> hola anna

(12) [21:15] <TOMOTODO> ANNA HOLA

(13) [21:15] <_LUCAS_> juaaz

(14) [21:15] <CapitanK> quieres caharlar , yeyu, sinceramente?

**(15) [21:15] <[[[ORGaSMO]]]> Ya Te VaS a DaR CueNTa Que eS
MJoR Que No Te DeN BoLa**

(16) [21:15] <_LUCAS_> que estas toda cagada.

(17)[21:16]<Fernando-24Capital>che me
aburrooo

(18) [21:16] <NeNuFar> que bien

*** lorena17 [aroiana@24.232.183.Hd847=] cierra [21:16] [QUIT:
User exited]

(19) [21:16] <_LUCAS_> jajajajja

*** Lucas20 [ircap75@200.89.137.u175=] cierra [21:16] [QUIT:
User exited]

*** jota [jota@200.51.92.Ob512=] cierra [21:16] [QUIT: User
exited]

*** Naty-barrio_norte (java@200.114.155.sg923=) entra [21:16]

(20) [21:16] <[[[ORGaSMO]]]> Yo No NeNuFar

(21)[21:17] <NeNuFar> si quieres

(22)[21:19] <yayu32> Hay hombrs de 28 a35 para charlar

(23)[21:19] <[[[ORGaSMO]]]> DioS DioS

(24)[21:19]<ciudad__telecom_te_roban>
<http://www.vgroup.com.ar/>

(25)[21:19] <CapitanK> yeyu..no me das bola

(26)[21:19] <Morocha30> ¿®? bueh llego la alegria ¿®?

(27)[21:19] <rody-39> busco chica copada solterita.....

(28)[21:19] <camila_29> EN QUE ESTABAMOS ORGASMO??

(29)[21:19] <Morocha30> ¿®? :S ¿®?

(30)[21:19] <[[[ORGaSMO]]]> [yayu32] No iNSiSTaS No HaY

*** KujoJotarou [KujoJota@168.226.119.aN42=] cierra [21:19]
[Ping Timeout]

(31)[21:19] <CapitanK> yayu

(32)[21:19] <yayu32> Hola capitank

***** horacio37 (java@200.70.98.Tb12=) entra [21:19]**

***** pulguita (pulguita@201.254.45.pp78=) sale [21:19]**

(33)[21:19] <DANKO> «yayu32» podemso hablar dale te paso mi tel

***** FaCa (ircap751@201.255.74.ce266=) entra [21:19]**

(34)[21:19] <CapitanK> por fin nena

*****_UN_ANGEL_PARA_TU_SOLEDAD [BocaScri@200.122.29.jQ100=] cierra [21:19] [Connection reset by peer]**

(35)[21:19] * _LUCAS_ cree que se enamoro.

**(36)[21:19] <[[[ORGaSMO]]]> CaMiLa_29> eN Que eSTaBaMoS
oRGaSMo??.... >>CoN VoS eN NaDa ViDa**

(37)[21:19] <CapitanK> quieres privado?

**(38)[21:19] <BarrioNorte> alguien por palermo o barrio norte para
juntarnos a fumar tomar birras y ver pornos??**

***** Guest05657 (x-cript5@200.126.216.Kh506=) entra [21:19]**

(39)[21:20] <DANKO> «yayu32» estas

***** Ani26 [java@200.68.201.C99=] cierra [21:20] [QUIT: User exited]**

(40)[21:20] <loca_mal> ALGUNO QUE ESTUDIE EN LA U.P?

**(41)[21:20] <[[[ORGaSMO]]]> aLMeNoS uN ReNGLoNNNN CoN
CoHeReNCiaS**

**(42)[21:20] <camila_29> PERDON TESORO INTERPRETE QUE ME
ESTABAS HACIENDO CALLAR**

***** Guest05657 (x-cript5@200.126.216.Kh506=) sale [21:20]**

***** javin (krakatoa@201.255.88.OV397=) entra [21:20]**

(43)[21:20] <NeNuFar> je

(44)[21:20] <Metal27> alguna mujer de haedo

(45)[21:20] <kiqx> loca_mal

(46)[21:20] <Metal27> ?¿

(47)[21:20] <kiqx> pv?

***** leo20 [leocapo_@200.42.84.F918=] cierra [21:20] [QUIT:
User exited]**

**(48)[21:20] <[[[ORGaSMO]]]> Nooooooooooooo ViDa SiGa eN La
SuYa**

(49)[21:20] <rody-39> busco chica copada solterita.....

(50)[21:20] <Guest77321> hola

(51)[21:20] <Morocha30> [camila_29] ¿®? co te va? ¿®?

(52)[21:20] <CapitanK> y yayu?

**(53)[21:20] <ITATIDEVOTO_19> REFLEX VS PFITER. ESCUHANDO
DANCE**

**(54)[21:20] <Fernando-24Capital> MP3 Sand in my shoes Dido -
(2.9MB 80Kbps**

(55)[21:21] <ITATIDEVOTO_19> IDIOTA

***** Leo_27 [Leo_27@200.49.105.MD525=] cierra [21:21] [Excess
flood]**

**(56)[21:21] <Morocha30> [TOMOTODO] ¿®? che de la oreja vale?
¿®?**

(57)[21:21] <ITATIDEVOTO_19> ORGASMoooooooooooooooooooo

(58)[21:21] <Morocha30> ¿®? jajajjajja ¿®?

**(59)[21:21] <camila_29> POR FAVOR EN OTRO COLOR ME VOY A
TENER QUE COMPRAR ANTEOJOS POR TU CULPA**

**(60)[21:21] <[[[ORGaSMO]]]> <ToMoToDo> MuJeR ViRGeN Que
QuieRa CaSaRCe.....>> DeJa De aSPiRaR HaRiNa 000**

(61)[21:21]<ciudad__telecom_te_roban>

<http://www.vgroup.com.ar/>

(62)[21:21]<ITATIDEVOTO_19>

PUT0000000000000000000000000000000000

(63)[21:21] <leo22> busco chica de avellaneda

(64)[21:21] <NeNuFar> la clave esta en la redundancia

(65)[21:21] <FaCa> [__ISaBeL_] como andas morochota :P

(66)[21:21] <rody-39> busco chica copada solterita.....

*** DANKO (x-crypt5@200.122.59.Gl65=) sale [21:21]

(67)[21:21] <NeNuFar> itati

(68)[21:21] <TOMOTODO> MATESE

*** Lucho (zz@209.13.219.Xe23=) entra [21:21]

(69) (21:22) DIADORA> ¿alguien que desee conversar? Soy de Mexico.

(70) (21:22) <Lucho> Hola DIADORA. ¿De que parte de Mexico eres?

(71) (21:22) <DIADORA> Soy del DF, y tu?

*****DANKO (session closed) BAN!**

(72) (21:23) <NeNuFar> ITATIIIIIIIIIIIIIIIIIIII!!!

(73) (21:23) <Lucho> de Monterrey. Quieres que conversemos en privado DIADORA?

LOG "B"

[LaPiTu] y ahora estassssssssss en mi listtaaaaaaaaaa

[Solitario] soy medico

[super] no itati pero una MANO no se le niega a nadie

[cristian_23_cap] hola todas !!!!!!!!!!!!!!!

[lauri30] hola

[LaPiTu] de promesas a olvidarr

[SirMalditoIncomprendido] (\/)|de promesas a olvidaaaaar|(\/)

[super] jaaaaaaaaa

[SirMalditoIncomprendido] (\/)|todo arde si le aplicas|(\/)

>>Entrando! cecy_cocot [c@200.68.238.as791=]

>>Partiendo! alcon [java@201.252.3.BN60=]

>>Entrando! Mariano_25 [ircap751@24.232.110.B1441=]

>>Quit! horacio39 " Timed Out "

**[agitaeloeste] hola busco hombres hola alguine en el oeste de bs as
yo 30 con ganas de ahcer alguna cosa...**

[Seba-28] rcien llego de laburar y meditando si voy a ir al gym

>>Nick! Mariana_ es ahora Mariana_con_caramelo

[LaPiTu] todo arde si le aplicasss

[SirMalditoIncomprendido] (\/)|la chispa adecuadaa|(\/)

>>Quit! nicodeflores " Connection reset by peer "

[angela] y de donde sos

[gabryel_oeste] hola

[LaPiTu] la chispa adecuada

>>Entrando! Busco_Puta [ircap751@201.254.27.IS90=]

[LaPiTu] ea

[lauri30] *se está aburriendo*

[John18zn] prefiero a Maria Soledad de las Palmas super...

[cristian_23_cap] hola alguna chica de cap

[SirMalditoIncomprendido] (\/)|mis manos que aún son de hueso|(\/)

[la_nenita] no puedo creer que halla conseguido entrarrrrrrrrrr

>>Modo! X pone modo -b *!*@200.41.39.ek132=

[SirMalditoIncomprendido] (\/)|y tu vientre sabe a pan|(\/)

>>Entrando! ZeKkE [ircap751@200.123.83.kv14=]

[Juan23SanTelmo] alguna mina copada de capital? privado

[Solitario] de castelar

>>Entrando! cesar [java@200.41.233.Lw690=]

>>Modo! X pone modo -b *!*@201.255.10.De767=

[SirMalditoIncomprendido] (\/)|la catedral que es tu cuerpo no se abre al enemigo|(\/)

[LaPiTu] la catedral es tu cuerpo

>>Quit! meloso_22 " QUIT: User exited "

[SirMalditoIncomprendido] (\/)|eras verano y mil tormentas|(\/)

[SirMalditoIncomprendido] (\/)|y yo el león|(\/)

>>Nick! Guest50019 es ahora estrella

>>Entrando! Callaway [IRcap.49@209.13.235.v7024=]

[soy_un_loquito_bueno] Che cantan bien eh...

>>Nick! TommyDunster_en_llamas es ahora TommyDunster_HOT

[SirMalditoIncomprendido] (\/)|que sonr e a las paredes que han vuelto a pintar del mismo color|(\/)

[super] itati...

[angela] que especialidad tenes

[lauri30] *se está aburriendo mucho mucho mucho*

>>Nick! Mariana_con_caramelo es ahora Mariana_

>>Quit! martin_28_ " Ping Timeout "

[super] como merdis se ignora aca??

**[SirMalditoIncomprendido] (\/)|no seee distinnnnnnguiiiir entre
beesos y raíceeees|[\/)**

LOG "C"

[20:11] <iSaBeL> oooooooooooooooooola

[20:11] <Caballo> no se puede decir vagina?

[20:11] *** OPSYS sets mode +b on Caballo!*@201.255.57.*

[20:11] *** Caballo has been kicked by OPSYS (Ese vocabulario...
<nº 1813>)

[20:11] <Guest91594> callate paletudo

[20:11] <La_Vengadora> che vagina es mala palabra?

[20:11] *** OPSYS sets mode +b on La_Vengadora!*@201.252.73.*

[20:11] *** La_Vengadora has been kicked by OPSYS (Ese
vocabulario... <nº 1814>)

[20:11] <cris_desc> ISaBeL holaaa hiiiiiii

[20:11] *** OPSYS sets mode -b on Caballo!*@201.255.57.*

[20:11] *** Caballo has joined #bar

[20:11] <el_zeppelin_colorado> hola ISaBeL

[20:11] *** isabella has quit (QUIT: User exited)

[20:11] *** OPSYS sets mode -b on La_Vengadora!*@201.252.73.*

[20:11] <iSaBeL> como siempre, habrá q decir un par de huevadas
para q te saluden...

[20:11] *** isabella has joined #bar

[20:11] *** isabella has quit (Excess flood)

[20:11] <Guest91594> hola iSaBeL

[20:11] <Caballo> cachuca se puede decir?

[20:11] <iSaBeL> ollllllllllllla huevones!!! =PPP

[20:11] <Caballo> iSaBeL buenas tardes

[20:11] *** La_Vengadora has joined #bar

[20:11] <La_Vengadora> cheeeeeeeee

[20:11] <La_Vengadora> no puede ser

[20:11] <Guest91594> sos chilena iSaBeL?

[20:11] <el_zeppelin_colorado> jajaja La_Vengadora...

[20:11] <iSaBeL> aloha a todos

[20:11] <Guest91594> ???'

[20:11] <el_zeppelin_colorado> parece que si...

[20:11] <iSaBeL> si, por q preguntas???

[20:11] *** IR2206 is now known as Parc

[20:11] <el_zeppelin_colorado> le da asquito al OP

[20:12] <La_Vengadora> seeee

[20:12] <iSaBeL> q? eres porteño??

[20:12] <La_Vengadora> la cachufleta le da asco?

[20:12] <La_Vengadora> es puto el OPSYS?

[20:12] *** OPSYS sets mode +b on [La_Vengadora!*@201.252.73.*](#)

12] <La_Vengadora> es puto el OPSYS?

[20:12] *** OPSYS sets mode +b on La_Vengadora!*@201.252.73.*

[20:12] *** La_Vengadora has been kicked by OPSYS (Ese vocabulario... <nº 1815>)

[20:12] *** OPSYS sets mode -b on La_Vengadora!*@201.252.73.*

[20:12] *** La_Vengadora has joined #bar

[20:12] <La_Vengadora> jajajjajaja

[20:12] <el_zeppelin_colorado> jajajaaaaa

[20:12] *** Juana_De_Arcor has joined #bar

[20:12] <Parc> vaginita ?

[20:12] <Guest91594> sos una taicionera de mierda nos vendiste en las malvinas

[20:12] *** pato has quit (QUIT: User exited)

[20:12] <La_Vengadora> juaaaaaaaaa

[20:12] <el_zeppelin_colorado> lotro...

[20:12] <La_Vengadora> el op se la come

[20:12] <Lara_Croft> [La_Vengadora] <@aNdRi@>si quieres elevamos una queja, a ver si aprende que ciertas partes del cuerpo no son mala palabra<@aNdRi@>

[20:12] <Juana_De_Arcor> [Parc]][][][-KCS KeRiDooo-][][][

[20:12] <Parc> jeje

[20:12] <iSaBeL> ustedes se vende solos po ...

[20:12] <La_Vengadora> Juana_De_Arcor va gi na es mala palabra aca

[20:12] <Parc> Hola Juanita :)

[20:12] <Juana_De_Arcor>][][][-aH No Se PueDe?-][][][

[20:12] <Caballo> che, cómo era el diminutivo de Concepción en gallego?

[20:12] * nani_is_back se despide

[20:12] <Guest91594> indios de mierda

[20:12] <La_Vengadora> sos chupasirio OPSYS?

[20:13] <Parc> como le va

[20:13] <Juana_De_Arcor>][][][-Y PoR DoNDe Mea MaRTiN?-][][][

[20:13] * Ferbuenlomo has joined #bar**

[20:13] * DonnaItaliana has joined #bar**

[20:13] <iSaBeL> pero sin deuda cabrón!!

[20:13] * PAMELA_PANDULCE has joined #bar**

[20:13] <QuinientosDePaleta> che martin

[20:13] <QuinientosDePaleta> empieza tineli

20:13] * PAMELA_PANDULCE has joined #bar**

[20:13] <Juana_De_Arcor>][][][-JaaJJJaJa-][][][

[20:13] <QuinientosDePaleta> no te lo pierdas

[20:13] * RoCio has joined #bar**

[20:13] <La_Vengadora> hagamos una lista a ver cuales se pueden y cuales no

[20:13] <Guest91594> en tu culo

LOG "D"⁹⁰

```
#encuentros [170] [+enrt]: Encuentros en Ciudad Internet
*** Teresa ha sido expulsado por "[W]TE-GUE"[ (Spam)
Juan24dj pongale onda, maten un pajaro
ElSupremo belu se fue a poner la cerveza en la kbza
*** hombre36 ( hombre36@200.61.161.J8053= ) sale [17:31]
*** Leandro48cap [ ircap751@201.235.144.j673= ] cierra [17:31] [QUIT: User exited]
oaki [ jefa ]---`,'.- mu
*** Disipador [ ircap751@201.250.172.aL04= ] cierra [17:32] [QUIT: User exited]
*** nachito_cap [ nachito_cap@200.114.197.h5852= ] cierra [17:32] [QUIT: User exited]
*** GaBriela36 [ Te@200.45.130.4q457= ] cierra [17:32] [QUIT: User exited]
*** chiko22 ( chiko22@201.252.28.SX260= ) entra [17:32]
JaGGeR CHE EsTreLLa!!!! jaGGeR jajajajaja te quema la cabeza no?? jaGGeR
*** lIlegojaimito [ lIlegojaimito@68.165.23.R6391= ] cierra [17:32] [QUIT: User exited]
*** Ausente- es dhora NightAway
*** karin ( kiki@200.126.161.hz71= ) entra [17:32]
Guest13213 hay alguien de argentina?
*** SATU_con_cam [ lgentile22@200.122.35.Q3373= ] cierra [17:32] [QUIT: User exited]
*** Prudente ( Prudente@200.127.41.L126= ) entra [17:32]
*** pamela ( pamela@200.122.118.8f543= ) entra [17:32]
*** mariana34 ( xx@200.61.129.S047= ) entra [17:32]
|2uPeRTuS HaCeS PeZaS ?
*** jefa [ ircap751@201.252.145.s078= ] cierra [17:32] [Connection reset by peer]
*** Perra-16 ( MeSiAs7.1@190.48.189.yE404= ) entra [17:32]
|2uPeRTuS Jo
oaki [ mariana34 ]---`,'.- hola
*** facu26cam ( facu26cam@200.127.202.j4708= ) entra [17:32]
*** _NandO [ ircap751@200.81.202.h067= ] cierra [17:32] [QUIT: User exited]
pamela holas
*** mery ( hjjjk2@201.250.200.Xj944= ) entra [17:32]
*** Prudente ( Prudente@200.127.41.L126= ) sale [17:32]
lito holas pame
BeLu [elsupremo] = sos de terra? =
elguachon hola pamela, tragas?
*** lecherito ( lecherito@208.48.225.6K1= ) entra [17:32]
```

⁹⁰ Extraído del chat de Ciudad Digital el día 30-11-05. Salón Encuentros. Entre las 17:30 y 17:33 horas.

```

*** modo: ][MTE-GDE][ pone [+b *!*@208.48.225.6K1=]
*** Baneados: lecherito
*** lecherito ha sido expulsado por ][MTE-GDE][ (Cambiate el nick por favor)
lito sos trava?
Die_GO volviendo
richard34 EsTreLLa: te piden documento porque no creen que seas humana (tarde)
*** Felisa [ F111@200.55.72.ec26= ] cierra [17:33] [QUIT: User exited]
*** busco_madura ( Busco_LOLA@168.226.229.wB290= ) entra [17:33]
pamela hola
*** modo: ][MTE-GDE][ pone [-b *!*@208.48.225.6K1=]
*** Guest13213 [ marina@201.250.187.Ic27= ] cierra [17:33] [QUIT: User exited]
lito hola pamela
Juan24dj [elguachon] hola pamela, tragas? <--- banca! esas preguntas son mias
Juan24dj ladrones
*** Candela [ Candela@200.127.223.8h87= ] cierra [17:33] [QUIT: User exited]
BeLu = sip =
BeLu = aca toy =
elguachon sorry, me adelante
elguachon perdon
oaki [belu]---,'.- oh
*** karin [ kiki@200.126.161.hz71= ] cierra [17:33] [QUIT: User exited]
elguachon pago derecho de autor
*** ganjaman_ ( jZcript2.3@200.122.115.E718= ) entra [17:33]
*** claudiopilar ( claudiopilar@201.250.178.+102= ) entra [17:33]
Juan24dj tengo los derechos de preguntar si tragan o escupan
lito che belu
BeLu = siempre lista io =
BeLu = que cje lito =
BeLu = che =
elguachon sorry, me zarpe
Die_GO byes
elguachon mal
DIDUCHA *Diducha* Vuelvooooooooooooo *Diducha*
oaki [belu]---,'.- lista pa que ?
*** Die_GO [ ircap751@200.68.65.1B685= ] cierra [17:33] [QUIT: User exited]
|2uPeRTuS [ganjaman_] KeReS VeNiR a uN eNSaYo HoY ?
|2uPeRTuS [ganjaman_] KeReS VeNiR a uN eNSaYo HoY ?
|2uPeRTuS [ganjaman_] KeReS VeNiR a uN eNSaYo HoY ?
*** |2uPeRTuS ha sido expulsado por ][MTE-GDE][ (No Repitas!)
*** |2uPeRTuS ( DaRKNeSS@24.232.189.yo105= ) entra [17:33]
*** modo: ][MTE-GDE][ pone [+b *!*@24.232.189.yo105=]
*** Baneados: |2uPeRTuS
*** |2uPeRTuS ha sido expulsado por ][MTE-GDE][ (Repetición ( 3 repe. / 240 sg. ) PS)
Juan24dj previo aviso antes de preguntar
ElSupremo sos petiza belu?
lito didus
pamela un argentino
DIDUCHA *Diducha* Beloooooooooooooooooooo muoooooooooooooooooooo *Diducha*
*** juano42-csdo ( tyto@157.92.208.nn08= ) entra [17:33]
*** Bruce ( ircap8b@201.234.129.AC530= ) entra [17:33]

```


*** Romantico40 (yoooo@200.125.95.gU64=) entra [17:37]
OLAS CADA VEZ MEJOR
*** manguera (manguera@200.127.251.Kx485=) entra [17:37]
*** lobuchio (lobuchio@24.232.42.mi31=) sale [17:37]
ganjaman_ => --=[OLAS]=-- aca te quieren garchar sobre todo tene cuidado con --=[Bruce]=-- <--
pamela hola oaki
Juan24dj Nightwish_ aclaramo algo please!
*** ONCEYA [ONCEYA@200.125.116.Jg318=] cierra [17:37] [Connection reset by peer]
OLAS COMUNICACION
Bruce [[ganjaman_]] jajajajaja
Juan24dj EsTreLLa nada, te pregunto
OLAS AMIGOS
*** Guest94278 [Lola@201.235.67.FZ69=] cierra [17:37] [QUIT: User exited]
oaki [estrella]---`,'.- mi vida no me traerias un atadeo de camel?
*** Diablin [Diablin@201.235.250.dk936=] cierra [17:37] [QUIT: User exited]
elguachon no, olas, aca es todo pichila y cachucha
*** carlitoss (carlitoss@201.250.230.Lg451=) entra [17:37]
flaco_pasivo alguno al palo que quiera llenarme la boca de leche?
*** Sebasti (Sebasti@201.235.67.cb62=) entra [17:37]
ganjaman_ --=[pamela]=-- david? <--
OLAS GENITAL DIGAMOS
*** Hernan_38 [void@200.42.105.K447=] cierra [17:38] [QUIT: User exited]
DIDUCHA (X) [MP3 Bombon Los palmeras-Unicos]-IRcap-[3.1MB 128Kbps 44.1khz]-[3m 27s]>(X)
marirox hola
*** juan-35 (juan-35@201.250.178.cD07=) entra [17:38]
*** el_unico (Unico@201.252.97.6b698=) sale [17:38]
EsTreLLa <{oaki}> te puedo combidar un lucky?
DIDUCHA *Diducha* Vamos de nuevo jajaja *Diducha*
Nightwish_ [Juan24dj] trago.
*** el_bujo [elbujo2000@200.82.9.7s56=] cierra [17:38] [QUIT: User exited]
Nightwish_ ya te aclare.
Juan24dj juana __24 que loco seria garcharmela y decirle toma juana __24
elguachon si, lo tuyo es demasiado tecnico, pero es asi
*** ximena (ximena@200.42.104.yG08=) entra [17:38]
oaki [estrella]---`,'.- dale
*** Mariquita_17 (Mariquita_@200.73.130.Xf422=) entra [17:38]
*** ^LUZ_[MR]^ (ojosmiel@168.226.112.9T14=) entra [17:38]
*** modo:][MTE-GDE][pone [+v ^LUZ_[MR]^]
Juan24dj Nightwish_ te dije que te amo?
pamela holaaaaaaa marirox
*** S_A_N_T_I (S_A_N_T_I@201.252.52.ZI077=) entra [17:38]
OLAS GRACIAS POR LA SINCERIDAD
lito che diducha
*** Ralph_26 (xnirc@201.255.95.Yn554=) entra [17:38]
DIDUCHA *Diducha* Litoooo que meize *Diducha*
OLAS SIGO BUSCANDO
EsTreLLa quieres fuego??
Ralph_26 a ver si alguien me explica como entrar al chat de laplatavive.com
BastaDeLocas hi marirox
*** CAP2675 (ircap751@190.48.18.PI832=) entra [17:38]

LOG "E"

[13:51:37] (so)± Gabr: El amor de mi vida!

[13:51:48] (#)SOLE"ante: q haces????

[13:52:19] (so)± Gabr: laburando

[13:52:21] (so)± Gabr: vos

[13:52:37] (#)SOLE"ante: hace un rato sali de la facu????

[13:52:55] (#)SOLE"ante: aca ando, triste porq no mr esta yendo bien
en la facu

[13:53:42] (so)± Gabr: a que te referis "no me está yendo bien"?

[13:53:51] (so)± Gabr: q no te va brillante o que te va para el
culo?

[13:54:52] (#)SOLE"ante: m va para el culo, hoy me dieron una nota q
pense q me habia ido re bien, porq estudie como una hija de
puta, y me saque un 3.5

[13:55:36] (so)± Gabr: uhh, t ta yendo mal enserio.....

[13:55:41] (so)± Gabr: en q año estas?

[13:56:58] (#)SOLE"ante: estoy en la carrera, el año pasado, no te
acordas q hice el cbc, y este año entre en la carrera

[13:57:31] (so)± Gabr: y si.... es normal q te hagan el orto al
principio, eso dicen

[13:58:12] (so)± Gabr: a no bajonearse, q ya t vas a acostumbrar y
te va a ir re bien... a vos te re da

[13:58:55] (so)± Gabr: habla con chicho sino, jeje pobre,al
principio le daban x el orto mal, y ahora anda bastante
bien

[13:59:03] (#)SOLE"ante: espero

[13:59:14] (#)SOLE"ante: y vos??? la facu... nunca mas???

[14:00:02] (so)± Gabr: si, estoy en un terciaro, estudiando
administracion de servicios de salud

[14:00:30] (so)± Gabr: me esta llendo bien x suert... tube 2
parciales hasta ahora... 8, y 8.50

[14:00:54] (#)SOLE"ante: bien te felicito

[14:01:39] (so)± Gabr: está bueno, me re gusta, y es un poco mas
facil q una carrera universitaria

[14:02:09] (#)SOLE"ante: q estas estudiando???

[14:02:34] (so)± Gabr: q materias tengo?

[14:10:12] (#)SOLE"ante: no, te cambiaste de carrera???

[14:11:12] (so)± Gabr: si, te dije arriba jje " administracion de
servicios de salud"

[14:11:40] (#)SOLE"ante: ah, no lei, perdon... y donde???

[14:14:12] (so)± Gabr: en la federacion medica, es a 3 cuabras de mi
laburo!

[14:14:42] (#)SOLE"ante: q bueno!!

Las siguientes entrevistas fueron realizadas a usuarios de Ciudad Digital y El Sitio entre los meses de julio de 2005 y abril de 2006. Fueron realizadas cara a cara, con grabador mediante; para luego ser transcriptas. Todos los entrevistados fueron informados sobre el uso que podrían tener las respuestas recibidas y les fue comunicado que las mismas podrían ser utilizadas de manera fragmentada o completa. De acuerdo con esto, les ofrecí no nombrar sus apellidos. La mayoría de los entrevistados demostró una actitud positiva ante los interrogantes, remarcando que tenían interés en poder comprender mejor "por qué chateaban", ya que sabían que lo hacían por entretenimiento, pero que muchas veces terminaban haciéndolo por costumbre más que por placer.

A continuación se reproducen las respuestas de interés obtenidas (se obvió en la transcripción de los testimonios los saludos, las despedidas a los entrevistados, etc.)

Nombre: Romina M.

Nick: RoMiSsS

Edad: 25 años

Servidor/es: Ex usuaria de "Encuentros" de El Sitio y más de seis meses de "chateo" en Ciudad Digital

Pregunta: ¿Por qué usás colores para chatear?

Respuesta: Yo uso estos colores, el negro y fuxia. Entonces cuando entra al canal alguien con quien ya chateo hace mucho, lo reconozco por los colores y él me reconoce a mi. No leo a primera vista el nick, porque ya sé quién es. Te acostumbrás a reconocer a las personas por los colores.

P: ¿Usás emoticons?

R: Si, bastante... me re ayudan para decir las cosas como... más simpáticas... o más tiernas... o lo que sea....

P: Te voy a mostrar un log que yo copié de una sala, ¿me podrías decir sobre qué se habla?

R: Y... chateaban sobre si se podía decir "vagina" o no en la sala... el OP fue un tarado. ¡Cómo la va a banear por eso!. También me parece que hablaban de la guerra de Malvinas... se re agarran los chilenos con los argentinos eh...

Nombre: Juan Manuel A.P.

Nick: Oaki

Edad: 25 años

Servidor/es: Salas #20 y Argentina de El Sitio. Chatea desde los 20 años

Pregunta: ¿Por qué usás colores para chatear?

Respuesta: Generalmente... para reconocermé a mi mismo y saber qué dije!! (se ríe). Pero a veces los colores molestan a la vista. Y más cuando estás colgado de la sala muchas horas. Pero es la manera más fácil de evitar a los boludos que entran por primera vez o no tienen MIRC... se la pasan saludando y preguntando "¿de qué están hablando?". Si le explicás a cada uno que entra de qué estamos hablando, no hablás de nada. Y esos son los que generalmente escriben con colores que no resaltan a la vista... escriben en negro, azul... gris. O sea, yo uso estos colores hace mucho... si uso otros, no me reconocen y no me dan bola. Aunque cuando quiero pasar desapercibido, los cambio... depende lo que tenga intención de hacer.

P: ¿Podrías leer este log que yo copié de una sala y decirme sobre qué chatean?

R: ¡Uh!... ise agarró el argentino con la chilena!... me parece que él buscó lío... (piensa)... mmmm... hay muchos saludos acá... entró y salió gente a lo pavote... y era hora pico... ¿se pelean por cómo se escribe vagina?...

P: ¿Usás emoticons cuando estás en la sala?

R: Si, casi siempre.

Nombre: Juan Facundo C.

Nick: [Faca]; eL_MoNo_MaRio_PaRTuZeRo

Edad: 29 años

Servidor/es: Ex usuario por mas de dos años de El Sitio y usuario "esporádico" (tal como él se denominó) de Ciudad Digital.

Pregunta: ¿Por qué usás colores para chatear?

Respuesta: Lo de los colores... depende. Cuando ando en un día tiratiro, no uso colores. Uso negro generalmente. Porque si uso los míos, el azul y el amarillo porque soy fana de Boquita, no hablo con los de siempre y después se quejan que me fui a yuyear. Entonces con otro nick y otros colores, no me reconocen... salvo alguno que me rastree la IP de casa o ya le haya dicho que soy yo.

P: ¿Y emoticons? ¿usás?.

R: Si, más vale... ¿quién no?.

P: ¿Por qué usás ese nick?.

R: Uso este y otros... me pongo cualquier cosa de nick... los cambio mucho... pero uno de los que más uso es eL_MoNo_FaCu_PaRTuZeRo.

P: ¿Lo usás por algo en especial?

R: ¿Te acordás de esa serie de dibujos animados que se publicaba en la web? ¿El Mono Mario?. Bueno, mis amigos me decían que yo era igual a él... en cómo vivía... bue... vivo... (se ríe) para la joda... que estoy todo el tiempo pensando en levantarme minas y esas cosas... qué se yo... que no paro de chamuyar y eso... así que bueno... entraba al chat con ese nick... entonces sólo cambié el nombre del personaje por mi nombre y le vestí con los colores de Boca. La verdad, es que a pesar de que nunca tuve inconvenientes en encontrar chicas, este nick me ayudó más todavía. Me era aún más fácil. ¡Parece que las ratonea...! (se ríe).

P: ¿Mentís mucho cuando chateás?

R: (cortante): “Con boludeces mentimos todos, igual que en la vida real. Pero hay gente que se zarpa. Estuve chateando con una mina que parecía re copada e inteligente como 3 meses. Me dijo que era abogada, que tenía 27 años, que laburaba en un Juzgado Federal, que no tenía novio y que no veía la hora de conocerme. Nos habíamos pasado fotos y qué se yo... Un día se dio de conocernos. Y como generalmente se hace, hay que encontrarse en lugares públicos. Me encontré con ella que no era ella, en un bar de Palermo. Me quería matar. Era un viejo muy homosexual. ¡El tipo se vino hasta con las fotos de mujer que me había mostrado!. ¡Lo peor es que hasta yo hablé por teléfono con él, y se hizo pasar por una mujer!.

P: Antes dijiste “yuyear”, ¿qué es?

R: Irse a hablar en pv (así se expresa, refiriendo a chatear por un canal

privado) y no darle bola a lo que pasa en la sala. Es como estar en un boliche con tus amigos y... de repente desaparecés dos horas con una mina para perderte por ahí... No está bien visto si chateás desde hace mucho en una misma sala que te vayas a yuyear por mucho tiempo... es como que invites gente a tu casa y te vayas a hablar a la cocina como dos horas con una amiga o con un tipo que te guste...

P: Te voy a mostrar un log. ¿Sobre qué temas considerás que chatean?

R: Yo lo conozco a ese operador... es medio cabeza, echa a quien quiere y por lo que quiere... siempre lo mismo... ¡dicen cada cosa!... y cuando entran sus amigos con nicks re zarpados... se hace el gil, que está away... y después lo de siempre, se preguntan los barrio y si están cerca... ¡a yuyear se ha dicho!... a ver si levantás algo que valga la pena... ¡porque hay cada cosa dando vueltas!

Nombre: María Soledad B.

Nick: ^DIDUCHA^; *Solcito*

Edad: 19 años.

Servidor/es: Usuaría de Ciudad Digital. Sala "Encuentros" y "Argentinos". Chatea desde que tuvo PC en su casa, hace 4 años. Aunque mencionó que prefiere el MSN a los chatrooms.

P: Cuando tecleás, ¿pensás un poco antes de darle al enter?.

R: Si no pienso un poco lo que voy a escribir, estoy desaprovechando la oportunidad de decir algo gracioso o inteligente cuando la charla da. Pero lo malo es que si lo pienso mucho... por más gracioso o inteligente sea lo que quiero decir, la charla se fue y ya no tiene sentido que lo diga...

P: ¿Qué pensás de los colores en la sala? ¿Y sobre las faltas de ortografía?

R: No entiendo por qué hay que usar colores estrambóticos que te hacen pelota la vista y molestan al resto. Si es "Encuentros" es para encontrarse. Yo entro, miro los nicks y mando pv. Con los que contestan, chateo. Si da, da. Intercambiamos fotos, mail o MSN y después se verá qué onda. Y sobre lo otro... hay cada bestia... yo odio los errores de ortografía. A veces se leen cosas que no podés creer. Pero acá, escribo diferente. Corto las palabras al medio, o sólo algunas letras... porque entendés igual y ganas mucho tiempo. De ahí a escribir "vaca" con b larga... no, ni a palos. Eso es de bestia, re de bestia.

P: ¿Por qué usás colores para chatear?

R: Es como mi onda. Si yo cambio de un día para el otro mi modo de vestir, mi manera de caminar, de hablar y de moverme, dejo de ser yo. Con los colores es lo mismo: si cambio los colores, no sólo no me conocen sino que me yo misma me siento extraña. Por eso cuando alguien cambia sus colores habituales, jodiendo decimos: te cambiaste la ropa. No te queda bien.

P: Yo entro al chat y al leer... no llego a entender por qué se repiten las letras...

R: (Me interrumpe antes de enunciar mi pregunta) para decir: Yo tengo una voz re de pito. Entonces soy de repetir mucho las vocales como la "I" porque es una letra re aguda y se parece a mi voz.

P: ¿Y los emoticons?

R: Yo no los uso... ¡algunos ya casi ni escriben! Mandan emoticons para todo! (se ríe). La verdad es que no los uso porque trato de decir lo que quiero cuando quiero y listo.

P: Te voy a pedir que leas este log y me cuentes sobre qué te parece que estos usuarios estaban chateando...

R: Para mi chatean sobre si se puede decir vagina o no en la sala... obvio que se puede... y también se pelea el chico argentino con la chilena, ¿no?.

Nombre: Martín T.

Nick: JaGGeR

Edad: 23 años.

Servidor/es: Usuario de Ciudad Digital por más de 3 años.

P: Veo que el tema de los colores y la combinación es algo importante... ¿o no?.

R: Y... hace un par de días se armó un lío tremendo con un chico que entró a la sala "Argentinos" con mis colores. Me lo contó uno de mis amigos de ahí; porque yo no estaba. Le dijeron que el verde con amarillo eran mis colores, los de JaGGeR, que se los sacara y los cambiara por otros. El pibe no quiso saber nada y decía que si yo no estaba no entendía por qué no podía usarlos. Es algo que no se dice, pero se tiene que respetar. El que los usa primero es el dueño... al menos en la sala que más se chatee. Qué se yo... si voy con mis colores a otra sala y hay alguien que los tiene... yo los cambio... es como una falta de respeto. Pero bueno, al final de todo, el OP le aplicó un ban de dos días porque no los quiso cambiar. Así que estuvo dos días sin poder entrar a la sala... ilos cambiaba y no pasaba nada!.

P: ¿Usás emoticons?

R: Si, bastante... hago caritas con el teclado... así como de triste, de contento o de enojado... si estoy contando que River perdió, al toque le pongo una cara triste... otras veces cuando me peleo con alguien y no quiero quedar mal, digo lo que realmente pienso y le pego una carita

sonriente... como para que no lo tome tan tan tan a mal, pero se lo digo de una... pero no quedo tan mal.

P: ¿Pero decís cosas cómo cuáles?.

R: Y... a veces digo: ¿pero por qué no te vas a cagar? Y a la otra línea, bien rápido pongo una carita así: =))) (lo describe de esta forma sobre la mesa: signo de igual y tres paréntesis cerrados)... entonces es como que lo dije con simpatía... pero lo dije.

P: ¿Podrías leer este log y contarme sobre qué pensás que estaban chateando?

R: ¡Qué se yo de qué hablan!... siempre es el mismo quilombo... cada uno habla de lo que quiere con quien quiere... acá hablan todos del kick (ban) que le pegó el OP... un ignorante... icómo no se va a poder decir vagina!

Nombre: Lucrecia L.

Nick: ^^Little_L^^

Edad: 17 años

Servidor/es: Ciudad Digital, salas Nocturna y Adolescentes. Usaria desde comienzo de 2005.

P: ¿Cómo escribís cuando chateás?

R: Yo soy un desastre escribiendo. Y acá no se escribe como te enseñan en el colegio, imenos mal!. Generalmente, me equivoco porque soy burra... bah... ni me importa... y no porque lo haga porque acá se escriba así... nunca le di bola a la ortografía, mis amigas tampoco. En el colegio siempre me costó escribir como ellos te dicen.

P: ¿Usás emoticons?

R: A veces sí... a veces no... si uso, uso la cara alegre o la triste, nada más... ihay tantos que me los olvido!

P: ¿Tu nick tiene algún significado en especial?

R: Si, tengo una hermana más grande... debe ser cómo vos... ¿cos cuántos años tenés?.

P: 28 recién cumplidos...

R: Bueno, si... casi como vos... ella tiene 27. Bueno, mi hermana Natalia es re fanática de Jamiroquai... y bueno de tanto que lo escucha a mi también me gusta... y bueno, tiene una canción que se llama "Little L" o algo así... y bueno, justo pega con la letra de mi nombre y con que soy la más chica de la casa y esas cosas... me gusta usar ^^Little_L^^ de nick...

P: ¿Podrías leer este log y comentar sobre qué te parece que estaban chateando?

R: No entiendo muy bien por qué pelean... se habrán ofendido entre todos... seguro... dicen todo el tiempo malas palabras y cuando se insultan, no pasa nada.

Nombre: Carolina L.

Nick: EsCaRoLa

Edad: 27 años

Servidor/es: Ciudad Digital. Se identifica como usuaria de chatrooms "desde que se inventó la web".

P: ¿Qué significa tu nick? ¿Lo cambiás seguido?.

R: Generalmente uso el nick EsCaRoLa... porque así me dicen. Es una mezcla de mi nombre real con un tipo de lechuga. Me dicen así porque soy vegetariana. Entonces cuando chateo como EsCaRoLa, vivo diciendo cosas relacionadas con verduras. No es que quiera que todo el mundo se haga vegetariano, pero es una parte de mí... y juego con eso y mando fruta... (se ríe). Aunque... pero a veces chateo con nombres de hombres y encaro chicas. Lo hago para ver qué sienten ellos y cómo reaccionan si una mina los chamuya... al revés de lo que pasa generalmente. Está bueno, te re da pistas de cómo son.... Aunque otras veces uso nicks sexys como Lindayhot o La_rubia_de_tus_sueños y escribo y reacciono como si yo fuera una femme fatal... y nada que ver con lo que soy en realidad.

P: ¿Entendés siempre lo que puede leerse en la sala? ¿Te confundís o leés dos veces antes de contestar...? Cosas así...

R: Hace unas semanas atrás yo estaba cenando con un grupo de amigas... somos un montón... ¡¡imaginate doce mujeres juntas, comiendo y hablando

al mismo tiempo!. Y pensaba que era como lo que pasa en el chat... una dice algo, otra salta y opina, y al toque otra habla arriba... otra opina sobre lo que dijo otra y así todas... nadie se quiere perder nada y al final, se pierde el hilo de lo que estábamos diciendo... igual a veces sólo contesto cuando me nombran, cuando escucho "el pato".... como generalmente chateo desde el trabajo, no puedo estar constantemente viendo el chat... entonces pongo los parlantes a bajo volumen, así cuando me suena el pato miro quién me habló... igual no se qué le pasa al programa, porque últimamente no me suena el pato... entonces si no me suena y estoy haciendo otra cosa, pierdo mucho... pierdo el hilo de la conversación.

P: ¿Usás emoticons?

R: Si, a full. Es más, muchos los invento yo sola...

P: ¿Si? ¿Cómo cuáles? ¿En qué te basás para inventarlos?

R: Y... generalmente me imagino lo que quiero explicar y trato de poder armarlo con el teclado... ay... no sé si me explico... qué se yo... a ver... icómo te explico!...

P: Tranquila... como te salga... capaz con un ejemplo que recuerdes es más fácil...

R: Bue... por ejemplo, hay una pareja en la sala donde chateo yo. Se conocieron en la fiesta de fin de año del año pasado, de nuestra sala. La

cosa es que desde que salen, se viven enojando por chat. Entonces cuando ellos entran, yo armo como dos caritas de enojados... y le sumo a una... que vendría a ser la de ella, como los brazos en la cintura... como haciendo una escena... itodavía me falta ver cómo puedo hacer para hacer como un pie moviéndose! (se ríe con ganas)... Esperá que te lo dibujo...

P: A ver...

R: (Dibuja mientras miro y me recuerda que los emoticons, deben leerse de manera vertical aunque se los tipee horizontalmente). Algo así... con el teclado es más fácil viste... (Reproduzco lo dibujado por mi entrevistada sobre un papel):

#=((#=((

()

P: (me río) Gracias, ahora entiendo mejor. ¿El caracter numeral, qué viene a ser? ¿Cómo el ceño fruncido?

R: ¡Si, tal cual!. Lo re entendiste... vos también tenés chat encima, ¿no?

P: Bastante... este trabajo me está llevando más tiempo y horas de chat de lo que creí (me río)

R: Claro... hay cosas nuevas todo el tiempo... me agarran etapas en las que me aburro... pero al mes ya vuelvo a entrar... y todo está cambiado...

P: ¿Podrías leer este log que yo copié de una sala y decirme sobre qué creés que estaban chateando?

R: Es medio difícil decir bien sobre qué hablan... me parece que lo más importante es todo el debate que se armó por decir vagina... y el ban del OP... después ya se empezó a tomar todo con gracia... y también puede ser la pelea entre [iSaBeL], la chilena y el chico... ¿no?