

# CONSIDERACIONES GRÁFICAS Y LINGÜÍSTICAS DEL LENGUAJE CIBERNÉTICO: EL *CHAT* Y EL MESSENGER

*Adrián Cabedo Nebot*

(Grupo Val.Es.Co. Universitat de València)

## RESUMEN

Este trabajo pretende estudiar el comportamiento lingüístico de intercambios comunicativos en plataformas cibernéticas como el *chat* o el Messenger. Así mismo, el planteamiento inicial es investigar si el lenguaje cibernético constituye un código particular, diferenciado del código del lenguaje habitual.

**PALABRAS CLAVE:** *chat*, Messenger, intercambio comunicativo, Internet, código.

## ABSTRACT

This work tries to study linguistic behavior of communicative exchanges in cybernetic platforms like chat or Messenger. Likewise, the initial approach is to investigate if the cybernetic language constitutes a particular code, separated from common language code.

**KEYWORDS:** *chat*, Messenger, communicative exchange, internet, code

## 1. Introducción

Con este trabajo se pretende realizar un acercamiento a las características gráficas de la lengua escrita utilizada en el *chat* y en el programa de comunicación instantánea por Internet, Messenger. El modo que los navegantes de Internet tienen para comunicarse por la Red incluye además multiplicidad de factores coordinativos: el uso de imágenes (emoticonos), el uso de fotografías, la importancia del tipo de letra, incluso el uso de la voz o imagen del mismo usuario (mediante webcam).

Todo ello implica una considerable complicación para agrupar características de orden taxonómico. Así mismo, la heterogeneidad de sus componentes es creciente y deriva en una dificultad explicativa.

Por otro lado, es importante observar que un enfoque visual del aspecto comunicativo por Internet se queda bastante cojo, es decir, que no

solo es un campo de estudio apto e interesante para la grafemática sino que lo es también para una multiplicidad de ramas científicas diferentes: semántica, pragmática, análisis del discurso, sociología, antropología, psicología, etc. En ese sentido, da la sensación de que al estudiar Internet cabe todo.

En esa línea, este estudio ha secuencializado parte de esta problemática y se ha preferido centrar el objetivo en el estudio de la comunicación por *chat* y Messenger no únicamente desde un aspecto gráfico, sino también desde un contexto pragmático o de uso (recuérdese que los ejemplos que se aportan son todos procedentes de conversaciones reales).

Desde ese punto de vista, la teoría de la relevancia ofrece un marco completo para el estudio de dichos fenómenos. Sobre todo, desde el concepto de *entorno cognitivo mutuo*, que parece crucial para poder entender el compromiso comunicativo que reina en el ámbito cibernético. Este entorno vendría definido como sigue: "conjunto de ideas manifiestas que consideramos verdaderas o probablemente verdaderas en un momento dado" (Sperber y Wilson, 1986, 39).

Así pues, en la comunicación dos hablantes intentan entenderse mediante el uso de su particular entorno cognitivo. En un momento determinado estos entornos individuales confluirán en lo que conocemos como *entorno cognitivo común*.

Parece importante resaltar este componente por el hecho de que en la comunicación en el *chat* o en el Messenger hay reglas de conducta que no se explicitan y que, sin embargo, parecen formar parte de un conocimiento general sobre el ámbito de Internet.

Los ejemplos de nuestro corpus han sido sustraídos del grupo de jóvenes de 15 a 20 años de [www.terra.es](http://www.terra.es) porque resulta interesante observar la maleabilidad del lenguaje estándar en manos de chicos que utilizan Internet únicamente como medio de ocio. Más adelante se observará que las incorrecciones gráficas no siempre se deben a un estilo o nivel descuidado del emisor, sino que pueden deberse a múltiples factores. En cuanto a los ejemplos del Messenger han sido transcritos de

conversaciones reales mantenidas con amigos y amigas<sup>1</sup>. Su inclusión se justifica por diversos factores: algunos hablantes usan el catalán (ello permite observar si el estilo poco depurado de Internet afecta por igual a todas las lenguas) y, en otros casos, la interlocutora es una chica argentina.

Aun así, parece que actualmente el *chat* va perdiendo fuerza y, como se verá, el futuro de la comunicación cibernética parece estar destinado al Messenger: mucho más personal, afectivo, y con muchas más opciones para usar (webcam, conversaciones de voz, dibujos como emoticonos, guiños interactivos, etc.)

El secreto para entender el lenguaje que se utiliza en Internet reside en aceptar una falta de sistematización provocada por el carácter abierto de este medio de comunicación. Dentro de pocos años prácticamente todos los hogares tendrán a su disposición artefactos informáticos que explotarán Internet mucho más de lo que se hace ahora. Así, los académicos más puristas observan que este medio perjudica la propiedad del lenguaje y que, en cuanto sistema lingüístico, puede repercutir negativamente en la homogeneidad del idioma. No obstante, la teoría que se mantendrá en este artículo, como se verá, es sustancialmente distinta.

## **2. Dos conceptos: *chat* y Messenger.**

La palabra *chat* procede del inglés y significa "charlar". Hoy día ha operado un *cyber-asentamiento* del concepto y se ha generalizado para referirse a la comunicación instantánea por Internet que posee una serie de características que veremos más adelante.

Hay que distinguir, sin embargo, la palabra Messenger, que designa a un programa informático que permite también la comunicación instantánea por Internet, aunque desde otra perspectiva. Este programa es dependiente de una página web conocida como Hotmail.

Por su parte, esta página ([www.hotmail.com](http://www.hotmail.com)) proporciona direcciones de correo electrónico del tipo [NOMBRE@Hotmail.com](mailto:NOMBRE@Hotmail.com). Los usuarios de este

---

<sup>1</sup> Mi especial agradecimiento a Ximo Abril y a María del Carmen Rodríguez por su colaboración. También a Raquel Barberán y a Enrique Fortuño, cuyos ejemplos no han sido finalmente incluidos en el corpus de este trabajo.

tipo de correos pueden *agregarse* entre sí mediante el uso del Messenger, con ello consiguen que en cada ocasión en que uno de ellos abre dicho programa (coloquialmente se dice también el momento en que *se conecta*) el otro puede observar que aquel está *en línea*, es decir, que está *conectado* y, por tanto, se puede entablar una conversación cibernética.

En el *chat* no hace falta estar en posesión de ninguna dirección de correo electrónico, simplemente hay que entrar en una página Web que ofrezca el servicio de mensajería instantánea por grupos y entrar con un *nickname* (apodo) dentro de un canal de conexiones conocido como IRC (Internet Relay *chat*). En nuestro trabajo hemos usado la página [www.terra.es](http://www.terra.es), que ofrece el servicio de *chat* y que, además, posee numerosos grupos de conversación: amigos, amor, literatura, cine, etc. Según la voluntad de quien quiera hacer uso del servicio puede entrar o *conectarse* en cualquiera de estos grupos. Por regla general, el *chat* no siempre ofrece servicios de Webcam y tampoco ofrece conversaciones de voz, aunque algunas de últimas versiones sí lo permiten.

Respecto a los *emoticonos* (procedente del inglés *emoticon*, tomado de *emotive* e *icon*), también conocidos como *smilie* (del inglés *smiley*), en un inicio se trataba de combinaciones de signos de puntuación simples cuya unión parece formar diferentes expresiones de una cara volteada: :-)) (sonrisa), ;-)) (guiño), :-(( (enfado). Con el tiempo, los sistemas de *chat* se perfeccionaron y relegaron el uso de signos de puntuación, dado que fueron sustituidos por dibujos o imágenes icónicas como las siguientes: ☺, ☹, etc.

A continuación se incluye la caracterización de las diferentes variedades de comunicación electrónica (Patterson, 1996, apud Yus Ramos, Francisco, 2001, 81):

	<b>E-MAIL</b>	<b>CHAT</b>	<b>FORO DE DEBATE</b>
<i>Nivel</i>	Interpersonal	Grupal	Híbrido
<i>Conversación</i>	Diálogo	multílogo	discusión
<i>Remitente</i>	Uno	Muchos	Muchos
<i>Destinatario</i>	Uno	Muchos	Muchos
<i>Distribución</i>	Uno a uno	Servidor (Canal)	Servidor de correo
<i>Tiempo</i>	Asincrónico	Sincrónico	Asincrónico

<i>Sociabilidad</i>	Diálogo	Múltiple recepción	Múltiple recepción
<i>Visibilidad</i>	Privado	Público/privado	Público
<i>Interacción</i>	Reactivo	reactivo	-----
<i>Metáfora</i>	Correo	charla	

El Messenger recoge casi todas las características que definen al *chat*, sin embargo, habría que decir que el remitente suele ser casi siempre una única persona, a excepción de aquellos momentos en que se invita a un contacto a que entre en una conversación privada que se está manteniendo. En el *chat* pueden enviarse los mensajes al conjunto del grupo de personas que estén conectadas si ubicamos dicho mensaje en el emparrillado que existe en el centro de la ventana.

Por otro lado, las intervenciones firmadas se envían a un servidor central y entran a formar parte, junto con el resto de las intervenciones, de una pantalla que se renueva permanentemente con las aportaciones de los participantes (Crystal David, 2002, p.154). Pero, por el contrario, también se puede hacer caso omiso de este aspecto general y centrarse en conversar con determinadas personas individualmente mediante la función *Abrir privado* que aparece en el panel operativo al entrar en el canal.

Ahora bien, el concepto de *conversación privada* es el que ha generado el Messenger, donde no hay emparrillados, solo conversaciones privadas con gente que se suele conocer (recuérdese que para poder hablar por Messenger hay que estar en posesión del correo electrónico Hotmail que tenga la persona con la que se quiere contactar).

Por tanto, ni el remitente tiene que ser grupal (normalmente será una persona) ni la sociabilidad tiene que ser múltiple (hay parejas que utilizan Messenger únicamente para hablar entre ellas, sin más). Además, habría que sumar ciertas posibilidades que el *chat* no posee: posible uso de Webcam, conversación de voz, posibilidad de jugar a juegos electrónicos por Red, capacidad para transferirse archivos de distinto tipo (música, fotografías sobre todo, documentos de texto)...

Como puede observarse, el Messenger es un programa mucho más completo que el uso del *chat*. Por eso suele decirse que el *chat* es el que se utiliza por normal general cuando alguien comienza a navegar por internet;

así, una vez se domina el medio y se va conociendo gente se acrecienta la necesidad de desplazarse a un lugar más privado y con más posibilidades. Esto es lo que ofrece el Messenger. Podrá entenderse también, en un sentido lingüístico, que en el *chat* no haya ningún miramiento en cuanto a la corrección ortográfica, mientras que en el Messenger, como suele ser gente conocida, los internautas suelen esmerarse más en la composición de sus textos (por desgracia, esto no es siempre así).

En el *chat* normal, el usuario se conecta con uno de los servidores de la Red IRC y entra en cualquiera de los canales (*chat rooms*) que ofrece cada red de *chat*, dedicados a un tema. Cada *habitación* o canal posee una figura que es el moderador. Así mismo, existen normas de conducta, como las que se pueden encontrar en [www.terra.es](http://www.terra.es), de las que se incluye una selección:

- **Al entrar y salir del *chat*.** Se considera una falta de educación el llegar a un sitio nuevo y no saludar, no solo en el *chat* sino en la vida real, así que es más que recomendable ser educado y cortés al comenzar y finalizar la charla.
- **Normas básicas de comportamiento.** Es un *standard* en los *chats* que escribir en mayúsculas equivale a gritar. No abuses de las mayúsculas salvo para casos muy concretos, el resto de la gente te lo agradecerá. No acosar, violentar, amenazar o causar molestias a cualquier otro usuario o a un tercero. No enviar a través del *chat* ninguna información, datos, textos, enlaces, comunicados o cualquier otro material considerado ilegal, perjudicial, amenazador, abusivo, hostil, difamatorio, obsceno; racial o éticamente incorrecto, o referencias discriminatorias sobre tendencias sexuales.
- **No es oro todo lo que reluce.** Ten en cuenta que lo que dice o afirma un usuario no tiene porque ser cierto. Sé cauto con lo que cuentas, con las informaciones que puedas facilitar y con lo que puedas creer de lo que cuentan otros usuarios.
- **Todos hemos sido principiantes alguna vez.** Siempre hay una primera vez para todo, todos hemos sido, alguna vez, principiantes. Por lo tanto, si otro usuario hiciera algo mal, ayúdale, hazle notar su error en una conversación privada y no se

te olvide que es muy probable que ese mismo error ya lo haya cometido con anterioridad.

Evidentemente, esto no ocurre en el Messenger, donde al ser de uso privado no hay ni tema ni moderador, simplemente un usuario que puede entablar conversación con otros usuarios del mismo programa a los que, en principio, debería conocer. Es posible entrar en un grupo de *chat* sin saber cuántas personas participan, sin embargo, al *conectarse* al Messenger el usuario sabe que siempre va a tener los mismos contactos si no agrega ninguno o no lo agregan a él; estos contactos podrán estar en línea o no, mientras que en el *chat* la gente siempre está en línea, otra cosa es que contesten o no a los mensajes privados que se les envía. Aportamos a continuación dos muestras de conversaciones, una de *chat* (Figura 1) y otra de Messenger (Figura 2):

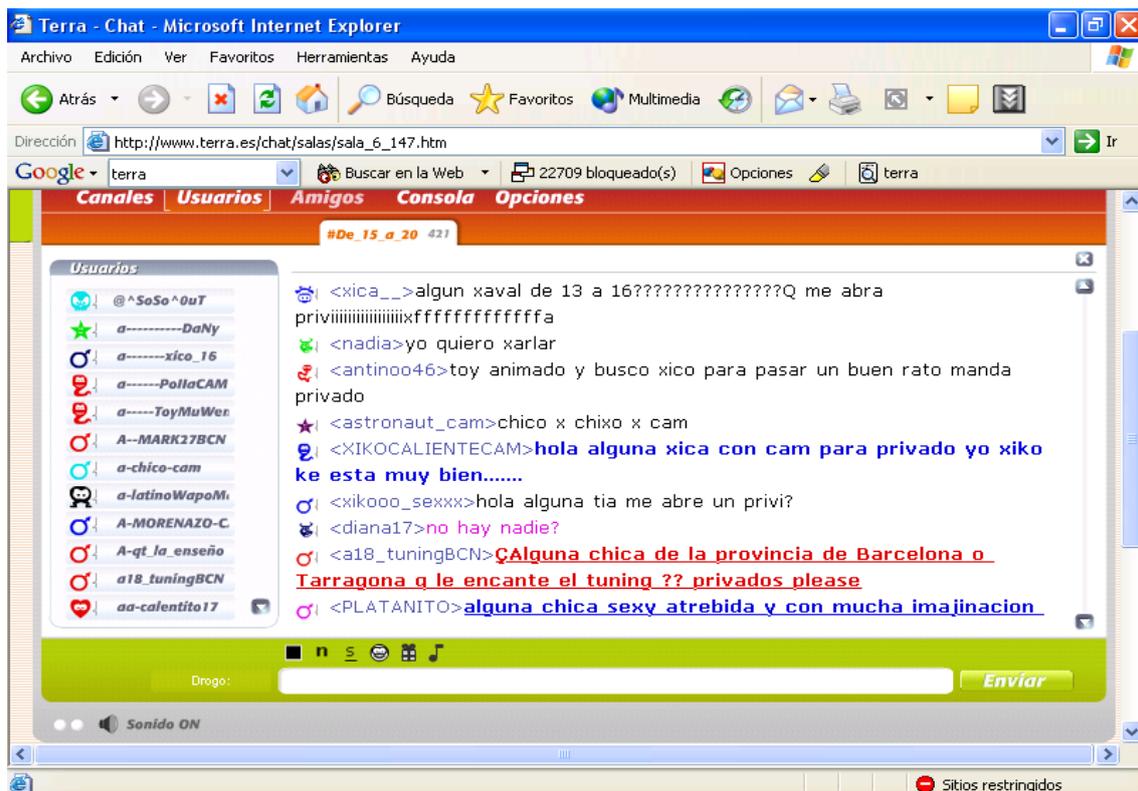


Figura 1

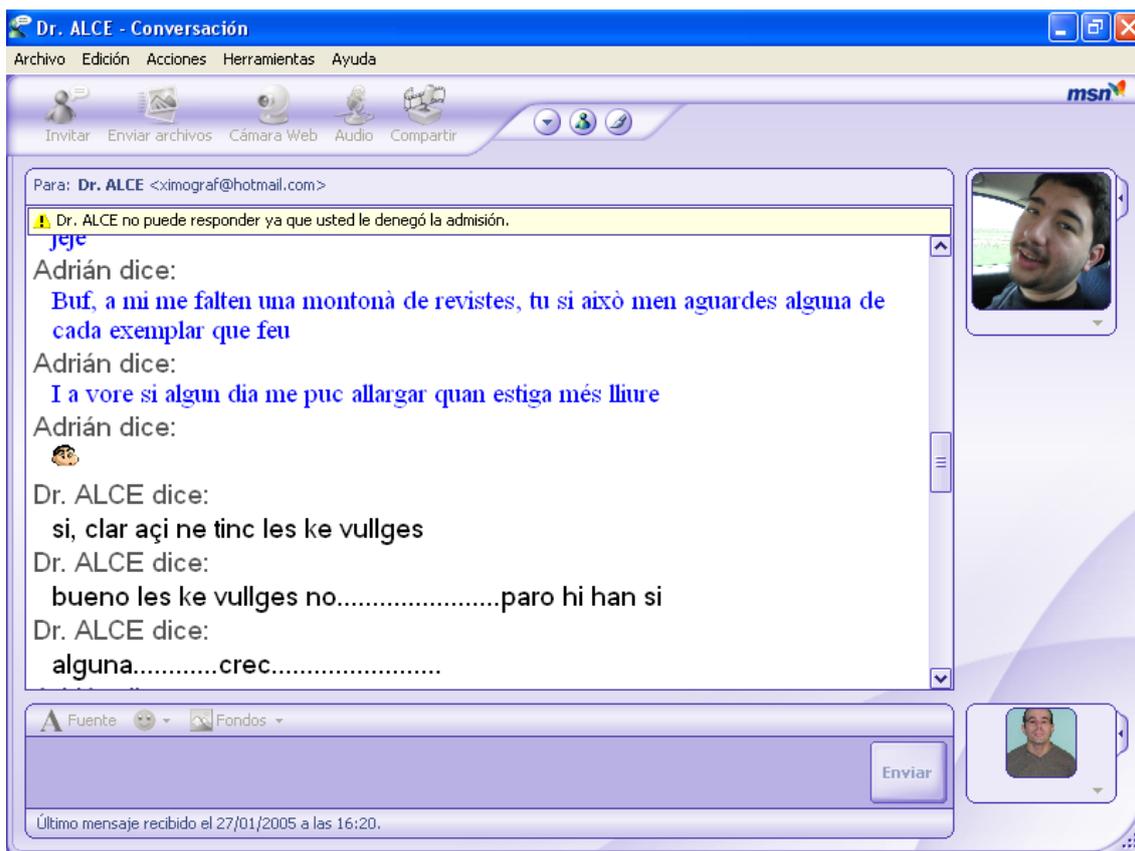


Figura 2

### 3. ¿Un código lingüístico distinto?

El conocido modelo de comunicación ideado por Shannon y Weaver (modificado luego por Jakobson) señala que en la comunicación humana un emisor transmite un mensaje a un receptor mediante un código y a través de un canal, a veces entorpecido por un ruido. Todos estos elementos comparten un contexto (Pons, 2004: 12).

Pero, ¿qué ocurre en la mensajería instantánea por Internet? Es evidente que la manera de expresarse por Internet se aparta sustancialmente de la norma estándar de escritura. No obstante ocurre un fenómeno mágico y es que los hablantes se entienden entre sí. En muchas ocasiones da la sensación que el lenguaje sea como un bloque de plastilina que se moldea según el antojo del emisor, aun y teniendo en cuenta que éste sabe de antemano que el receptor va a comprender su mensaje.

Atendamos a los siguientes ejemplos extraídos de nuestro corpus:

<b>CHAT</b>	1. <badgirl>olaaaaaaaaaas
	2. <bea>????????????????
	3. <bea>HAY ALGUNO DE TORREVIEJA QUE ESTE BUENO
	4. <xica__>algun xaval de 13 a 16?????????????Q me abra priviiiiiiiiiiiiixffffffffffa
	5. <XIKOCALIENTECAM>hola alguna xica con cam para privado yo xiko ke esta muy bien.....
<b>MESSENGER</b>	6. Dr.ALCE dice: alguna.....crec.....
	7. Dr.ALCE dice: ostiaaaaa!! Doctor i tot, joder
	8. Dr.ALCE dice: buenasssss
	9. Ich liebe dich dice: desp te mando el mail, si?
	10. Ich liebe dich dice: beso para ti tamb

**Tabla 1**

Hay algo común en la mensajería instantánea que resalta a la vista de cualquier lector que no esté habituado al lenguaje de la Red. En primer lugar, existen alargamientos gráficos de letras (repeticiones) como en (1) o en (4) o en (7). Pero aún más allá, en (3) el mensaje está escrito en letras mayúsculas.

En ese sentido, si se atiende a las normas de comportamiento que quedan estipuladas en las normas del *chat*, se entenderá que cuando alguien escribe en mayúsculas parece que se trate de un grito. En este caso, parece más una llamada de atención que un grito (para los chicos de Torrevieja que estén conectados en este caso). Por tanto, se usa un medio gráfico para sustituir un factor fónico (un grito) y también para sustituir un factor fático (llamar la atención). Obsérvese en (4) que no hay separación en la secuencia *priviiiiiiiiiiiiixffffffffffa* (<privado por favor>); tampoco hay pausas gráficas en el ejemplo (5) *para privado yo xiko ke...* (<para privado, yo soy un chico que>). En otros casos se reducen las palabras, como en los ejemplos (9) y (10), donde *desp* y *tamb* indican <después> y <también>.

Si usáramos el modelo de Jakobson cabría pensar que en internet reina la anarquía más absoluta y que el lenguaje se malogra y se echa a perder.

Como señala Nina Catach, "todo lenguaje L provisto de un oral A y de un sistema de escritura desarrollado B se convierte en L', según la ecuación  $AxB=L>L'$ ". Esta explicación queda muy bien en el apartado teórico, pero en la práctica plantea muchas dudas, sobre todo en el caso de usos dislocados como en apariencia puede suponer el de internet para usuarios poco habituados. No cabe duda de que la teoría de Nina Catach parece simple pero es muy completa y coherente.

En los usos del lenguaje en el *chat* y en el Messenger puede observarse que el sistema de escritura utilizado es el habitual en el español moderno, lo que ocurre es que las reglas que rigen el uso del español normativo no siempre son tenidas en cuenta y, al mismo tiempo, dependen de múltiples factores (facilidad de escritura en el teclado, conocimiento de la norma ortográfico, motivación, prisa...).

Los hablantes utilizan las mismas letras del alfabeto, los mismos signos de puntuación, los mismos números y, sin embargo, todo parece diferente. Téngase en cuenta que el usuario debe forzosamente utilizar estos signos porque son los que tiene en su teclado, no puede inventar ni usar otro, a no ser que use programas de dibujo (tarea que no parece económica).

Si todo es lo mismo, ¿hay un código distinto? Lo más sencillo sería decir que sí, pero esto no es fácilmente demostrable. Si se aceptara que en internet se usa una escritura distinta (un código de escritura distinto al habitual) habría que pensar que el alargamiento de vocales indica siempre algo (exclamación, sorpresa, grito, exaltación, etc.), que *x* siempre significa *por*, que *xfa* significa *por favor*, que da igual usar *v* o *b* para el fonema labial, que no hace falta usar *h* (como en los numerosos casos de nuestro corpus en que aparece *ola*)... Sería desplazarse desde un sistema compuesto por fonogramas o cenemas a otro compuesto principalmente por pleremas (signos plenos de sentido).

La situación es mucho más complicada si se atiende a que un mismo usuario puede en ocasiones decir *ola* y en otras decir *hola*, o decir en ocasiones *x* y en otras *por*. ¿Justifica esto el decir que ese usuario domina dos códigos distintos? A nuestro juicio, más bien parecería que se da una situación análoga a la que ocurre cuando un mismo hablante usa dos registros distintos. Si alguien dice *madero* o dice *policía* no por ello se dice que no habla español, sino que se sirve de registros o usos de lengua

distintos; es lo mismo que justifica que en ocasiones se utilicen recursos como l totes (*Me golpe  con no poca fuerza*) y que en otras se usen construcciones habituales (*Me golpe  con fuerza*); la lengua, en ese sentido, sigue siendo la misma y, por ende, el c digo tambi n es el mismo.

As  pues,  por qu  considerar que internet es distinto? Se usa todo lo mismo que en un sistema de escritura est ndar, por ello mismo se debe concluir que se trata de un uso distinto al habitual, aunque con los mismos elementos. No intenta ser cr ptico como por otro lado si intentan los llamados lenguajes secretos. Y, en este sentido, nunca se dir  *xfa* si no se pensara que el receptor fuera a decodificar correctamente *por favor*. No tendr a ning n sentido.

Postular la existencia de una lengua distinta en Internet ser a afirmar que un nuevo usuario no podr a entender lo que se dice en las conversaciones de *chat* y Messenger y que, por tanto, deber a recurrir a un aprendizaje del nuevo c digo. Esto no es as , aunque tambi n es obvio que el nuevo internauta, poco familiarizado con el medio, necesita modificar parte de su entorno cognitivo para encajar y moverse con fluidez dentro del sistema cibern tico. Se aprenden usos, pero no sistemas; es lo importante.

En otro sentido, Nina Catach tambi n esgrime el concepto de *remotivaci n* de las lenguas, es decir, que los sistemas gr ficos no se mantienen id nticos a lo largo de los tiempos, sino que hay siempre una constante reestructuraci n y remodelaci n del material gr fico original (Nina Catach, 1996, 314-315). As , esta autora sostiene esa posici n en su definici n de escritura: "conjunto de signos discretos, articulados y arbitrarios, que permiten comunicar cualquier mensaje construido en una lengua dada".

Por lo tanto, el lenguaje de los *chats* permite la construcci n de mensajes mediante el uso de estos signos, aunque no desde una posici n normativa, sino puramente creativa.

### **3.1. Un entorno cognitivo com n. Una lengua jorobada.**

Cuando V ctor Hugo escribi  *El jorobado de Notre-Dame* present  al personaje de esta obra como un ser misterioso y huidizo aunque genial e

ingenioso al mismo tiempo. Con la lengua del *chat* y del Messenger ocurre algo similar. Es una lengua que en apariencia aparece deformada, relegada al uso de unos pocos (cada vez más) en un medio novedoso y recién descubierto (internet). Así pues, este uso del lenguaje tiene tintes de misterio, de lenguaje grupal en cierto sentido. Por otro lado, no cabe duda de que los académicos se escandalizan al observar las aberraciones lingüísticas que operan en estos medios comunicativos.

¿Cómo se puede caracterizar este tipo de lenguaje? En primer lugar, las abreviaturas y las elisiones coloquiales dan a las oraciones un aspecto poco habitual. P.ej.:

- 1) <astronaut\_cam>chico x chico x cam
- 2) **Adrián dice:** Tas?
- 3) <Karol>hola bns dias!!!!!!!!!!!!!!

También aparecen onomatopeyas emocionales (4), pausas e interjecciones (5 y 6), como en los siguientes casos:

- 4) **Ich liebe dich dice:** aha ok
- 5) <danger>eo un privado
- 6) <laura\_16>eoooooooooooooooo

Así mismo, la puntuación de las oraciones internas y finales se suele perder (11). Por otro lado, en cuanto a signos de exclamación e interrogación suele aparecer únicamente el signo de cierre (?, !). En otras ocasiones, los signos de interrogación o exclamación conforman la oración entera (8); además la puntuación para expresar emociones utiliza formas exageradas basadas en la repetición (10):

- 7) **Ich liebe dich dice:**y cuanto te dura a vos el doctorado?
- 8) <bea>??????????????????
- 9) <traviesokam>hola chikas alguna con kamara kiere leche?
- 10) <RUBITA19>Alguien de Murcia¿?¿?
- 11) **Dr Alce dice:** ostiaaaa!!!! doctor i tot, joder

Se acostumbra a ignorar el uso de mayúsculas (puede observarse en muchos de los ejemplos expuestos más arriba) y existen muchísimos casos de confusión gráfica propios en principio de un mal conocimiento de la norma, aunque no siempre. Véanse las siguientes muestras:

12) <PLATANITO> alguna chica sexy, atrevida y con mucha *imajinacion* para

13) **ich liebe dich dice**: eso espero, pero por ahora, ya empese las clases el lunes...<sup>2</sup>

En algunos casos, también puede observarse una cierta arbitrariedad en cuanto al uso de las grafías y no parece debido únicamente a un desconocimiento de la norma, sino simplemente a un uso distinto puramente arbitrario. Obsérvese el anterior ejemplo (9) de <traviesokam> donde por un lado utiliza *con* y por otro *kamara* o *chikas*. Lo que se desprende es que no hay una uniformidad gráfica y ello es consecuencia de no atender demasiado al criterio normativo. Así, es cierto que internet no aparece regulado en cuanto a efectos lingüísticos se refiere.

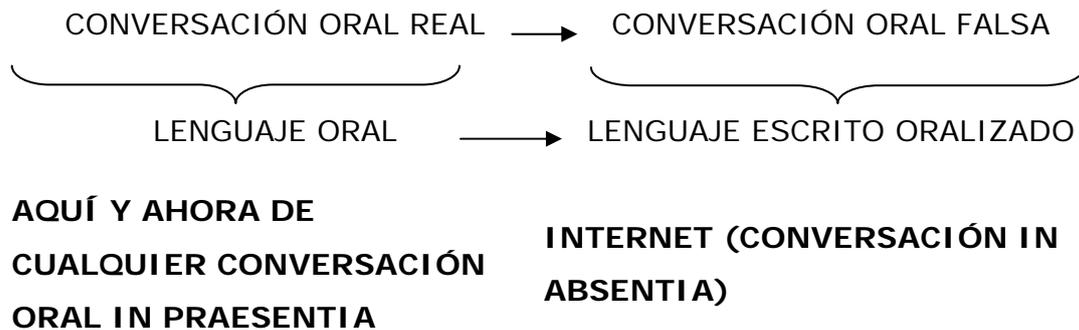
Así mismo, otro aspecto interesante que podemos observar es el de los *nicknames* o apodos que se utilizan para el reconocimiento dentro del *chat* o del Messenger. Mientras que en el *chat* no se pueden utilizar más que unos pocos caracteres, en el Messenger pueden usarse oraciones enteras (hay quienes utilizan refranes o frases de moda). Por ejemplo, *Un poquito de por favor*, *Mientras me aguanten los huesos*, *El baron de la birra*, *Todas las ideas olvidadas emergen del confin del mundo*, etc. En el *chat* puede observarse que se tiende a hacer creaciones con el nombre de la persona y con su edad: <diana17>, <laura\_16>, o con un nombre cualquiera y la edad: <neo-20>, <dolç39>, etc. Por otro lado, son frecuentes las construcciones *ad hoc* con connotaciones sexuales o llamativas: <morenito\_18>, <NeneRubitoCam18>, <XIKOCALIENTECAM>, <RomPE\_tAnGas>, <badgirl>, etc.

---

<sup>2</sup> Téngase en cuenta en este ejemplo que la emisora es argentina, de la región de Tucumán, y que, por tanto, sesea; puede tener más dudas a la hora de escribir las palabras



perfectamente que la persona con la que hablan no está enfrente, sin embargo, aceptan la ilusión visual de que esto no es así, es decir, aceptan tácitamente que la persona con la que hablan mediante el teclado está hablando con ellos oralmente y que la tienen a su alcance. Esto incide en el lenguaje que usan y en su disposición gráfica. Véase al respecto la siguiente figura:



**Figura 4**

En términos *relevantistas*, el usuario de estos medios de comunicación emite un estímulo visual que representa un supuesto suyo, con el conocimiento previo de que el receptor va a ser capaz de representarse ese estímulo a partir de un conjunto de supuestos propios que le ayudan a elegir el supuesto que menos esfuerzo le supone y que más efectos cognitivos le produce. Esta propuesta parece más acorde con las características o propiedades del medio cibernético.

Esta teoría nos permite superar la dicotomía código oral-código escrito y, además, también permite superar la idea no justificada empíricamente de que en internet se utiliza un código lingüístico distinto. En internet, así como en cualquier ámbito de la comunicación humana, existe un entorno cognitivo que justifica ciertas elecciones.

Así pues, no basta únicamente con decir que un usuario elige *xfa* porque sea más económico y que supone un esfuerzo menor de escritura, sino que también hay que señalar que dicha elección se realiza porque el emisor sabe perfectamente que el receptor entenderá que dentro del ámbito sociocultural español *x* no solo es una grafía que representa [gs] o [ks] sino que también se usa en el ámbito matemático para designar la representación de la multiplicación *por*; esta, a su vez, se refiere a la

preposición del español *por*; por otro lado, *fa* solo adquiere sentido si se descodifica correctamente *x*, pues es harto conocido que, en la lengua, *porfa* es una expresión prácticamente codificada que se usa cariñosamente para designar la secuencia de petición *por favor*.

En el procedimiento cognitivo por el que la mente humana asimila el supuesto del emisor hay que tener en cuenta varios factores: la entrada lógica y lingüística de las palabras se complementa con el conocimiento enciclopédico, sin el cual no sería posible entender secuencias como *xfa*:

$\langle x \rangle$	$\langle x \rangle$	$\langle \text{por} \rangle$
(grafía)	(signo de multiplicación pronunciado /por/)	(preposición)

**Tabla 2**

El emisor A dice X para representar Y porque sabe que el receptor B va a ser capaz mediante su capacidad cognitiva de descifrar X y de llegar al correcto sentido Y. Desde aquí también se pueden explicar los usos dislocados de los signos de puntuación, el uso de emoticonos, el distinto tamaño de las grafías, el uso de colores... Cada uno de estos responde a intenciones distintas del emisor, pero siempre van ligadas al aspecto de un *entorno cognitivo común* compartido por emisor y receptor.

También puede ocurrir que uno de los comunicantes utilice una secuencia y fracase en la actividad comunicativa porque el receptor puede no haber entendido. Si esto es así quiere decir que el receptor B no tenía un conjunto de supuestos almacenados que le permitieran reconocer lo dicho por A. Esto es motivo de equívocos y supone la típica pregunta de: *¿qué has querido decir con...?* De todas maneras, no es muy distinto de lo que puede ocurrir en una comunicación oral habitual.

Es evidente que existe una motivación en todos los usos lingüísticos que se han ido observando, sin embargo, es muy importante entender que el *chat* o el Messenger son medios de comunicación entre dos o más personas y que en toda comunicación lo que cualquier emisor busca es que se le entienda y mantener una cierta armonía con sus *interlocutores*. Por eso, los *relevantistas* afirman que todo enunciado (oral o escrito) conlleva una presunción de la relevancia.

En ese sentido, Sperber y Wilson señalan que “el mundo está lleno de pelmazos. El principio de relevancia no dice que los emisores produzcan necesariamente estímulos óptimamente relevantes, dice que necesariamente quieren que el destinatario crea que lo hacen. También las personas más pesadas quieren manifiestamente que sus oyentes creen que merece la pena escucharlas” (Sperber y Wilson, 1994, 199).

Alguien que no haya *chateado* nunca pronto asimilará cómo tiene que moverse dentro del nuevo mundo que para él supone el *chat*. Esto le lleva a modificar los supuestos que tiene almacenados en su memoria. Esto es lo que justifica que prácticamente nadie se escandalice de que no se usen casi nunca <h>, que los signos de puntuación apenas existan y que los de exclamación o interrogación tengan un uso distinto en búsqueda de la emotividad, que se utilicen tantas palabras malsonantes, que haya dibujos que transmiten emociones, etc.

No es, por tanto, un código distinto, sino un lenguaje que se usa sin apenas reglas fruto de la imagen consensuada y fantasiosa de una comunicación inmediata *in praesentia*. Ahora bien, ¿hasta qué punto puede afectar internet al mantenimiento del orden en la lengua estándar? A día de hoy es difícil responder a esta pregunta, pero es obvio que se está manteniendo un pulso entre el rigor académico que se enseña en las escuelas y el salvajismo lingüístico del *chat* y del Messenger (más del *chat* por las razones expuestas anteriormente).

El problema sobreviene cuando los usuarios de estos medios no son capaces de discernir lo que es un registro informal escrito con sus peculiaridades de lo que es un registro formal y estándar.

### **3.1.1. La repetición gráfica.**

Señala Ignace J. Gelb que “la escritura comenzó al aprender el hombre a comunicar sus pensamientos y sentimientos mediante signos visibles...” (Ignace Gelb, 1994, 31). Más adelante, el mismo autor dará una definición de escritura, que él entiende como un sistema de intercomunicación humana por medio de signos convencionales visibles.

En el *chat*, interesa el hecho de que la escritura sirve para transmitir sensaciones y emociones. En este sentido, el caso de la repetición gráfica es

bastante significativo. A su vez, también hay una relación potencialmente estrecha entre este fenómeno y el de las características prosódicas del discurso. En un principio, cualquier escritura ofrece pocos medios para expresar la prosodia del discurso; piénsese, por ejemplo, en los signos de interrogación, exclamación, etc.

En líneas generales, el *chat* es una conversación oral falsa, como ya se ha dicho. Los interlocutores idealizan el medio comunicativo amparándose en la creencia de que se encuentran uno enfrente del otro y que sus gestos o conductas corporales pueden ser registrados de la misma manera que en una conversación oral normal. Esto es un suceso evidentemente erróneo, ya que lo único que los internautas tienen enfrente es una pantalla de ordenador sobre la que se inscriben determinados caracteres gráficos que se deben interpretar acorde con la intención del emisor.

Según Louis-Jean Calvet (2001: 25), el nacimiento de la escritura está relacionado con lo pictórico, con lo visual. Esto es importante porque la escritura del *chat* no solo intenta expresar pensamientos, sino que trata de mimetizar cada uno de los comportamientos (lingüísticos o no) que se dan en una conversación cotidiana. Respecto a lo dicho anteriormente de la expresión prosódica mediante la escritura, no es de extrañar que los signos gráficos más repetidos en cualquier conversación por *chat* sean los de interrogación y los de exclamación. Véase por ejemplo la anterior figura 4.

Es significativo comprobar que se suele utilizar un único signo de puntuación (por ejemplo el de interrogación), pero en final de la oración y repetido abundantes veces. Ej.:

14) <morenito\_16>BUENAS ALGUNA CHICA DE 16 AÑOS DE  
MADRID??  
???

A continuación, se exponen las características básicas que definen la repetición gráfica en la conversación cibernética:

**Funciones:**

- Llamativa
- Intensificadora

- Mimética
  - Emoción
  - Marca de personalidad
  - Alargamiento real
  - ...

Pero la repetición gráfica suele sustentarse en una serie de ayudas visuales como las siguientes:

- Color
- Tipografía
- Mayúsculas

La principal función es la llamativa y estaría relacionada con la conocida función fática de Jakobson, lo que se pretende es captar la atención del oyente, es decir, crear un vínculo visual más fácil de notar que el de una emisión gráfica convencional. En otras palabras, se intenta en primer término ver si el canal de comunicación está abierto o no y si es, por tanto, notorio.

La segunda función responde a un mero papel de remarcar lo que se dice con una cierta consistencia de habla (en este caso, de escritura). No es lo mismo decir: *¿alguien de asturias?* que decir *alguien de asturias??????* Lo que se intenta es que el oyente perciba la intensidad superior a la que se realizaría en el habla normal para reflejar estas palabras.

Respecto a la última función, la mimética, se observa una triple subdivisión, aunque no es una subdivisión cerrada. Es harto notorio que lo que se pretende es acercarse a una conversación oral o, al menos, acercarse a las condiciones de uso de la misma. Pero se pueden imitar varias cosas de esa conversación. En primer lugar, estaría la emoción y esta viene expresada en múltiples tipos: furia, alegría, amenaza, etc. Por ejemplo:

15) <diana17> *abrirme un privi xfaaaaaaaaaa.*

La persona que escribe estas líneas está intentando que algún lector de la parrilla general del *chat* lea su mensaje y que luego capte la sensación de

*petición con cierta actitud remolona falseada.* Es casi como si pretendiera provocar lástima para provocar el factor altruista de algún internauta. Este tipo de emisión es más habitual en los niños, sobre todo cuando deben pedirles algo a sus padres. Es, por tanto, un comportamiento que ha quedado almacenado en la memoria y que el hablante puede utilizar cuando estime oportuno acorde con una finalidad comunicativa concreta. En este preciso caso, se pretende que alguien le abra un privado. Así mismo, es también un mecanismo para reflejar la prosodia, en concreto, para reflejar la larga duración que en un enunciado oral tendría esta vocal.

No obstante, pueden existir otras imitaciones mediante la repetición gráfica. Por ejemplo, una persona puede ser consciente de que su tono de habla natural es bastante alto e intenta acercarse a ella en lo escrito. Es lo que hemos denominado *marca de personalidad*. Si la emisora del anterior ejemplo utilizara mucho la actitud remolona, los receptores que la conocieran, y también los que no, podrían terminar por pensar que es un factor intrínseco a su manera de ser. Este mecanismo también se utiliza en casos como la ironía o en casos en que se intenta transmitir un cierto humor:

16) <Platanito> *Tú un gigoló???? Vengaaaaaaaaaaaa*

Por supuesto, existen otros casos en los que lo que se intentaría imitar es un alargamiento real. Por ejemplo:

17) <Fortu> *Qué pasa neeeeeeeeeeeeeen?????????*

En este último ejemplo la repetición de la <e> se debe a la imitación de un popular gag televisivo donde el actor que emite tal oración consigue una larga emisión de dicha vocal. La repetición de las interrogaciones respondería a una mera intensificación.

Por supuesto, el listado de situaciones que se pueden imitar mediante la repetición gráfica no puede sistematizarse a unos contados usos. Estos que hemos expuesto son solo un limitado grupo, pero hay otros muchos casos que varían según la situación comunicativa.

En el caso de *Qué pasa neeeeeen!!!!* el emisor y el receptor relacionan ese pensamiento con el pensamiento de otro. Es, en cierto sentido, un pensamiento eco, donde la relación se marca con el emisor fuente del enunciado. Como ya se ha dicho, este pertenecería al de un actor de un show televisivo. La aparición por escrito es la imitación de una imitación:

*Emisor imita a Actor > La escritura trata de imitar la imitación del emisor*

Respecto a las ayudas suplementarias es habitual que estas secuencias aparezcan definidas además con un cierto color, con una tipografía especial (subrayados, cursiva, etc.) y con el apoyo de las mayúsculas (que además significan grito).

### **3.1.2. La trasgresión con sentido de la norma gráfica**

La existencia de un estándar en una lengua viene determinada por la necesidad de producir un modelo de conducta para los usuarios de la lengua. Existe la creencia de que el lenguaje de internet (en cualquier de sus variantes) es caótico y que además no respeta la normativa ortográfica. Esto último es innegable, pero no es tan claro el hecho de que esa trasgresión normativa sea alocada; más bien da la sensación de que los hablantes llegan a acuerdos tácitos sobre la infracción de la norma en un sentido más o menos consciente y que viene casi siempre determinado por un énfasis en la economía productiva.

A continuación, incidiremos en determinados aspectos:

- Posibles interferencias lingüísticas
- Elisiones gráficas
  - Marco
  - Semejanza
- Ortografía fonemática

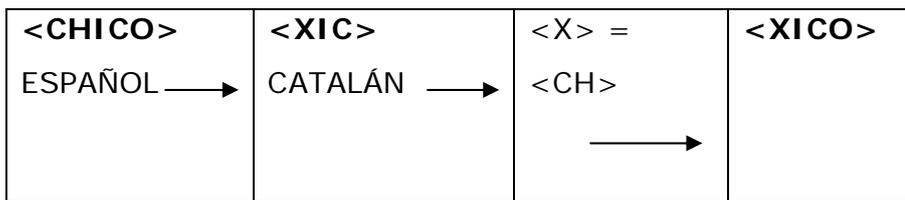
En el primer caso, el de las interferencias, vendría representado por aquel uso de grafías que aluden a representaciones fonemáticas de otras

lenguas. Por ejemplo, podría deberse a una influencia de ámbito catalán el hecho de que en determinados casos la <x> represente el sonido palatal africado sordo. Por ejemplo:

18) <nadia> *yo quiero xarlar*

19) <XIKOCALIENTECAM> *hola alguna xica...*

El proceso podría ser el siguiente:



Como puede observarse, es un proceso de codificación más complejo de lo habitual porque hay que poseer el conocimiento de ambas lenguas, aunque esto no es exactamente así. Piénsese en la generalización del fenómeno, ello conlleva que gente que no habla ni entiende el catalán conozca que por algún motivo <x>=<ch> y que, por un afán economizador, use tal grafía. No hay que saber que esta relación pueda proceder de una lengua como el catalán, sino simplemente el hecho de que en el lenguaje del *chat* todo el mundo entenderá <xico> como <chico>. Eso es lo verdaderamente importante.

Un caso parecido es el siguiente:

20) <ruth> *hola wenos días...*

21) <diana17> *wenas wuapos!*

El proceso de formación de estas secuencias es igual que el anterior, aunque en este caso <w> es igual a [*consonante oclusiva sonora (bilabial o velar) + <u>*]. Hoy día esto puede deberse a dos causas. La una sería de interferencia lingüística de una lengua como por ejemplo el inglés, mientras que en la mayoría se debe a la pronunciación y a una voluntad del internauta por acercarse a la realidad oral de su discurso. La influencia de inglés puede deberse a múltiples palabras de uso común en los jóvenes:

*Winchester, wanadoo, Washington, etc.* Lo cierto es que en la pronunciación española suele pronunciarse la consonante seguida de <u> como muy relajada, dando la sensación de que lo único que se pronuncia es la vocal. En cualquier caso, este es un ejemplo de economía gráfica y de acercamiento al nivel fónico de la lengua.

En algunos casos, no podemos hablar de interferencia lingüística, sino de cercanía fonemática. Por ejemplo, el caso de *xo= pero*. Si recordamos el anterior proceso por el que *por favor* se transformaba en *xfa* podremos entender mejor la creación de *xo*. El emisor sigue el mismo procedimiento, aunque entiende que *x=por* es muy cercano a *per*, únicamente por el cambio de vocal. Así pues, se confía en que el receptor efectúe un proceso de comprensión más complejo.

En este sentido, se podría decir que lo que se está creando es una especie de alófono gráfico donde una única grafía representa a más de un fonema (grupo de tres fonemas). Ej.: *x= per/por*

En cuanto a las elisiones gráficas, encontramos ejemplos como los que siguen:

22) <farol> *hola bns días!!!!*

23) <diana17> *q pacha q no ay ningun madrileño por aki?*

24) <XIKOCALIENTECAM> *hola alguna xica con cam...*

En algunos casos, se pierden las vocales del interior de la palabra (*bns*), en otros se dan apócopos de casi toda la palabra (*q, cam, etc.*). El primer caso se explica por una acción de marco o guión comunicativo. Esto es lo más frecuente en el caso de las elisiones gráficas. Si el receptor sabe que *bns* significa *buenos* es precisamente porque le acompaña *días* y su universo cognitivo le faculta para afirmarlo. Hay otros casos en los que el emisor confía (a veces demasiado) en la capacidad interpretativa del receptor, llegando a enunciar oraciones como *bns ds*, donde la labor de descodificación de parte del lector es evidentemente superior al anterior caso.

En el caso de *q*, se debe a una elisión por acercamiento fonemático. El emisor seguramente piensa que *q* será descodificada correctamente como *que* por su posición oracional y porque este es el supuesto más accesible en

la mente del lector que recibe la secuencia. En cierto sentido, podríamos hablar de una reconstrucción del discurso por parte del receptor que tiene que interaccionar constantemente entre lo que recibe, lo que tiene almacenado en su memoria y su capacidad inferencial.

El caso de *cam* es más sencillo de explicar porque la elisión de *mara* no afecta al lexema completo. De todas maneras, el internauta adquiere la capacidad de descifrar correctamente el sentido de la emisión.

El último caso que vamos a comentar es el de la cercanía fonemática. De nuevo repetimos que la intención del emisor es crear un discurso económico (porque tiene prisa en escribir sus oraciones) y también se pretende que este refleje a su vez lo más cercanamente posible las características de una conversación oral cotidiana. Es cierto que no hay una normativa unificada al respecto, por eso el lenguaje del *chat* parece en ocasiones tan caótico. El emisor *inventa* recursos que le permitan llegar a su objetivo y que, además, sean lo suficientemente evidentes como para que el receptor llegue a entenderlos. Por ejemplo casos como: *xika*, *ke*, *imaginación*, *pokito*, *ola*, *etc*, son una clara muestra de ello.

La mente humana en su proceso de aceleración discursiva capta los sonidos tal cual son emitidos e intenta plasmarlos del mismo modo. Podríamos hablar, en cierto sentido, de una emisión ecoica fónicamente.

La conversación por *chat* es, por tanto, un tipo de conversación mimética, una conversación que intenta imitar lo máximo posible las cualidades y rasgos de una conversación espontánea y oral. La representación gráfica se entiende entonces como un conducto maleable para la expresión de pensamientos y de emociones cercano a lo oral.

### **3.2.Un recambio a las emociones del coloquio: emoticonos.**

Uno de los atractivos más importantes tanto del *chat* como del Messenger es la utilización de ciertas imágenes en forma de dibujo que representan graciosas caras para expresar diversos sentimientos tan diferentes como pena, alegría, indignación, enfado, aburrimiento, etc. Su uso principal es el de redundancia respecto al texto que acompañan, aunque no siempre es esta su única función.

25) <**NeneRubitoCam18**>Hay alguna chica entre 16 y 20 añitos con cam????enviadme privados!!!!besitos =)

26) **ich liebe dich dice**: bueno, perovos sos una luz ☺

Más que reincidir en el contenido del enunciado lo que hacen es marcar la actitud respecto de la enunciación que motiva dicho contenido. Y también puede ocurrir que el uso de emoticonos de enfado no indiquen enfado, sino simplemente una cortés amonestación (sobre todo entre amigos). Un ejemplo sería en el uso de enunciados irónicos (variante de enunciados de eco según la teoría de la relevancia), donde la forma proposicional del enunciado se hace eco de un enunciado que repite en la oración. Así pues, esto explica que usar una cara feliz pueda indicar irónicamente que estemos tristes (nos hacemos eco de este sentimiento) o viceversa. Como puede observarse es lo mismo que ocurre en cualquier conversación cotidiana.

*Emoticons* es una palabra compuesta del inglés generada a partir de *emotical icons* y adaptado al español como emoticonos, mediante el mantenimiento del orden del inglés. Para tratar de evitar los malentendidos o para hacer la comunicación un poco más humana, los usuarios han creado esos símbolos que reflejan estados emocionales y que se dibujan con las teclas presentes en cualquier ordenador. Si se inclina la cabeza hasta apoyar la oreja izquierda sobre el hombro, puede apreciarse el carácter icónico de estos símbolos.

En el inicio de la comunicación por el *chat*, los usuarios se percataron de que en muchas ocasiones sus oraciones revestían una cierta ambigüedad dado la frialdad del sistema (mediante un conjunto de signos arbitrarios) y dado que no se tiene delante al emisor de las locuciones. Eso producía que en muchos casos se preguntara sobre el contenido exacto o sobre lo que se había querido decir. La posibilidad creativa del medio cibernético desarrolló que mediante el uso de determinados signos de puntuación se pudieran explicitar ciertos rostros con una actitud distinta.

De este modo se conseguía que la sobriedad del contexto se atenuara y que pudieran expresarse muecas y diversos matices en conjunción con los enunciados. De nuevo hay que pensar que se pretende una presunción de

relevancia y, en cierta manera, una presunción de sinceridad. Aun así, se puede utilizar de modo abusivo este mecanismo de expresión y con ello se desvirtúa la comunicación. Para hacer explícitos nuestros supuestos necesitaremos siempre un lenguaje, no solo unos iconos que marquen la actitud enunciativa, que, por otro lado, no es sino otro vínculo más que nos une con una comunicación oral virtual.

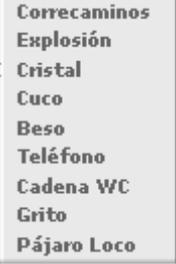
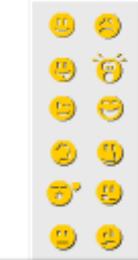
Con el tiempo, los *chats* se fueron actualizando y modernizando mediante la inclusión de dibujos que sustituyeron la combinación de signos de puntuación. Esta combinación también puede observarse extrapolada en muchos mensajes de móvil. En la página [www.terra.es](http://www.terra.es) al entrar en el *chat* no solo se pide la introducción de un nickname, sino también la elección de un dibujo y luego de un color.

A continuación exponemos una lista de algunos de los emoticonos que se utilizaban en un principio mediante la combinación clásica de signos de puntuación. A su lado aparece el contenido que aportan:

: -)	Feliz
; -)	Guiño
: -D	Gran sonrisa
: ` - D	Reír hasta llorar
: -v	Hablando de lado
: -V	Gritando
: -w	Hablar con Lengua
: -W	Gritar con lengua
: -T	Mantener un rostro serio
P -)	Pirata
: -O	Gritando
: -X	Secreto
: ->	Otro rostro feliz
: -(	Infeliz
(: -(	Muy triste
: -<	Desamparado
: -	Desolado
: -): -): -)	Gran carcajada

(:-) Con casco  
 :-o Sorprendido

Como hemos dicho la modernización de los sistemas ha conseguido que el *chat* y el Messenger ofrezcan dibujos expresivos como emoticonos. Véase primero los que se puede encontrar en el *chat* de [www.terra.es](http://www.terra.es); este servicio no solo da la posibilidad de marcar la emotividad mediante el uso de dibujos icónicos sino también mediante el uso de distintos sonidos convencionalizados culturalmente. Así, por ejemplo, el uso del correccaminos o del pájaro loco indica una cierta afabilidad mientras que la explosión querría llamar la atención. Por todo esto el *chat* se presenta como un medio de comunicación tan completo pues no solo aúna el medio gráfico sino que actualmente también ofrece la posibilidad de combinarse con el canal auditivo mediante la emisión de estos sonidos. Veamos los ejemplos:

	
<p><b>Sonidos que indican emotividad</b></p>	<p><b>Dibujos (emoticonos)</b></p>

**Figura 5**

El Messenger ofrece mayor variedad de caricaturas de este tipo. A continuación, se ejemplifican algunos de los emoticonos más característicos que podemos encontrar en este programa; cada cierto tiempo se crean nuevos dibujos que pueden descargarse por la Red y añadirse luego junto a los otros que forman la parrilla que exponemos a continuación:



**Figura 6**

Evidentemente una contribución a la conversación (un enunciado) podrá estar compuesto de enunciado más un emoticono o podría darse el caso de que el emoticono en sí mismo fuera el enunciado.

En conclusión, se utilizan estos iconos porque nos permiten acercarnos con más propiedad a la conversación cotidiana pues no solo inciden en el carácter del enunciado sino que focalizan, sobre todo, aspectos de la enunciación como la alegría, la tristeza, el grito, etc. La manera de usarlos depende, por supuesto, de los usuarios, sin embargo, cabe prestarle especial atención al gran número de iconos que figuran en el apartado de los emoticonos. Ello nos indica que los internautas han ido perfeccionándose en mecanismos que puedan expresar sus sentimientos y que maticen unos enunciados que, sin estos artificios, podrían prestarse a muchas interpretaciones.

### **3.3.Economía, rapidez, efectividad: xq acerlo de otro modo?**

Una de las cuestiones que siempre suele tratarse en la conversación del *chat* o del Messenger es el hecho de que como intenta semejarse a una conversación oralizada común intenta también parecerse en cuanto a la velocidad de respuesta. Pero hay diversos condicionamientos que caracterizan este aspecto. En primer lugar operan factores de distinto tipo: el usuario puede responder con más lentitud si no domina el teclado, también puede ocurrir que utilice una línea de conexión más lenta o que simplemente esté hablando con tanta gente *en privado* que le cueste bastante ofrecer una respuesta a su interlocutor.

Como puede observarse en las siguientes figuras, la comunicación por *chat* o por Messenger se reduce casi siempre a un único enunciado por línea, son raros los casos en los que un usuario decida escribir dos líneas o incluso un párrafo, parece siempre preferir desglosar el párrafo en varias líneas, es decir, se puede dar el caso de que prefiera escribir dos o tres líneas seguidas que decir todo en un párrafo. Esto se debe en primer lugar a que cuando se envía un enunciado mediante la tecla *Enter* el hablante puede pensar que no era exactamente lo que quería transmitir o que quería decir algo más, con lo que se ve obligado a servirse de otra línea.

De todos modos, puede observarse una fuerte tendencia de los hablantes a ser escuetos. Obsérvense, por ejemplo, las siguientes figuras:

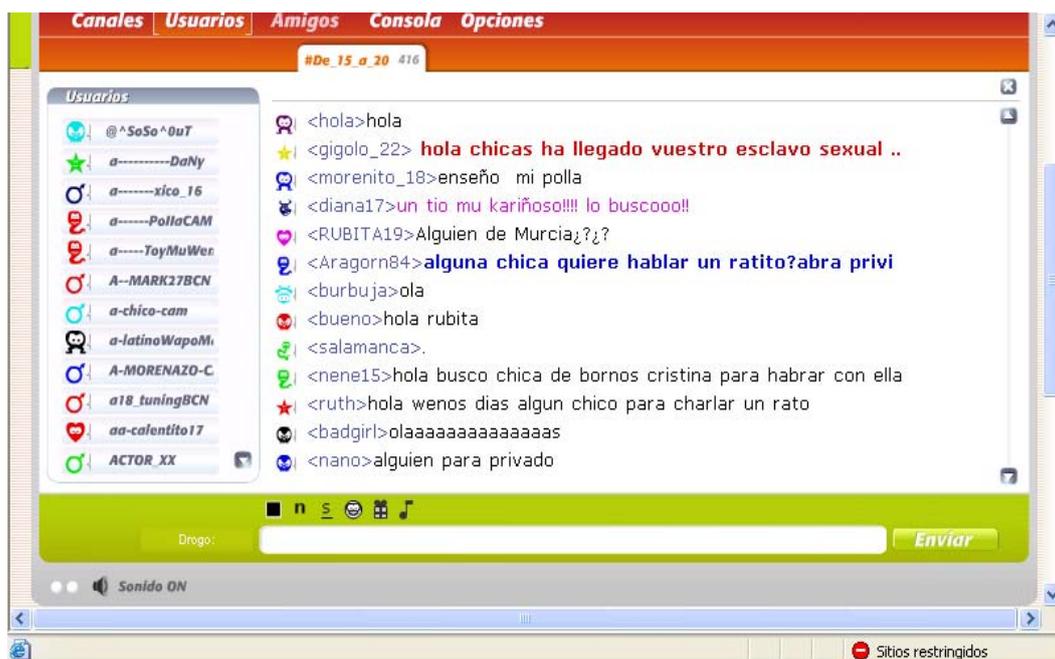


Figura 7



Figura 8

Esta voluntad por aparentar la inmediatez de la conversación oral es la que propicia este tipo de rapidez y ello también condiciona la escritura. De ahí que, como ya hemos visto y como puede observarse en las figuras, se utilicen abreviaturas, no se usen prácticamente signos de puntuación y que no se tenga especial cuidado de las normas ortográficas.

Evidentemente, hay un acuerdo tácito entre los participantes que motiva la rapidez de la respuesta o, al menos, su intento. El emisor piensa que hay un sujeto en algún lugar del mundo esperando una respuesta y, por tanto, no tiene el reposo para la elaboración de los enunciados que sí puede tener, por ejemplo, alguien que se disponga a escribir un e-mail. Esto condiciona la falta de atención hacia las normas académicas.

El esquema que subyace en las locuciones del *chat* o el Messenger es el básico que podemos encontrar en cualquier texto del español, a excepción de unas determinadas características que son los que identifican el lenguaje de la Red casi en términos de lenguaje grupal. No de otro modo se puede entender la aparición de expresiones que hemos comentado anteriormente: reducciones como *bnos* por *buenos*, o *desp* por *después*; interpretaciones de carácter enciclopédico como *x* en vez de *por*, *l* por *el*, *la*, o *ls* por *los* o *las*, etc.

Como se decía antes son expresiones que han ido creándose a partir de la actividad imaginativa del emisor para facilitar una rapidez de

respuesta, aunque no están plenamente codificados, es decir, *ls* no tiene por qué significar *los* o *las* en cada ocasión en que aparezca, puede significar también *les* o cualquier otro concepto que se adapte a dicho significante en la circunstancia precisa de emisión. Aún así, habíamos señalado antes que un usuario poco habituado deberá agregar dichos comportamientos *extraños* a su universo cognitivo para poder moverse con propiedad dentro del medio.

Se antoja complicado en el medio cibernético el mantenimiento de la norma académica porque, como se decía en el título de este apartado, es mucho más fácil escribir *xk acerlo d otr modo?* que *¿por qué hacerlo de otro modo?* El lenguaje de internet observable en el *chat* y en el Messenger tiende a ser sintético, económico y aboga por la correcta interpretación del receptor, es decir, se confía en que este sabrá descodificar con adecuación el supuesto que se le ha enviado mediante el enunciado físico.

Es, por ello, que podemos defender la teoría según la cual en la conversación cibernética se defiende una comunicación relevante al igual que también se defiende en la comunicación oral cotidiana. Cambian los mecanismos y las formas, pero el sentido final es el mismo: que se entienda el contenido del mensaje transmitido. Se juega bastante, por lo que se ha visto, con la capacidad interpretativa del sujeto y también se confía mucho en ella.

Un usuario que no acepte todo lo expuesto anteriormente no podrá comunicarse con propiedad o se le considerará excesivamente pudoroso en cuanto al respeto lingüístico. Escribir mejor o peor no es la cuestión en sentido estricto, sino conseguir que con la mayor rapidez posible se pueda ofrecer una respuesta funcional en términos comunicativos.

Así pues, el aspecto descastado y *jorobado* de la lengua del *chat* y del Messenger viene condicionado por la velocidad en la respuesta y también por la confianza en la solvencia interpretativa del receptor.

#### **4. Conclusión**

Internet es un medio de comunicación muy poderoso que se ha ido extendiendo paulatinamente. Hoy día el arte de *chatear* es realizado por

millones de usuarios en todo el mundo, desde edades muy tempranas hasta gente ya bastante madura.

Quien acuse un cierto grado de puritano academicismo no le gustará ver el uso que se hace de la lengua estándar en las conversaciones por *chat* o por Messenger, sin embargo, esto se debe a que parte de presupuestos erróneos. No hay que pensar que se desvirtúa el código, sino que este código normativo presenta un uso distinto que casi le confiere el rótulo de lenguaje grupal, como se ha dicho anteriormente.

Además, no es tan sencillo observar los fenómenos en Internet únicamente desde un punto de vista lingüístico. Entran en juego muchísimos factores, entre ellos la cortesía, la psicología, la sociología, etc. Cada uno de ellos tan importantes como los demás. Internet es un lugar heterogéneo que parece que hoy por hoy se desborda.

Cada día más gente se comunica por estos mecanismos (*chat*, Messenger) y quizá lo más importante que debe sustraerse es que se consiga una comunicación relevante en términos que hemos expuesto más arriba.

Todavía es temprano para saber si internet afectará al lenguaje corriente o si terminará siendo al revés. Dejemos que los años y las personas lo decidan.

## 5. Bibliografía

Catach Nina (ed.) (1996): "La escritura como plurisistema, o teoría de L prima" en *Hacia una teoría de la lengua escrita*, Barcelona, Gedisa.

Calvet, Louis-Jean (2001): *Historia de la escritura*, Madrid, Paidós.

Crystal, David (2001): *El lenguaje e internet*, Madrid, Cambridge University Express.

Elizondo, Fernando, "Los emoticonos, otro engendro de Internet" en [http://ingenierias.uanl.mx/9/pdf/9\\_Fernando\\_Elizondo\\_Los\\_emoticonos.pdf](http://ingenierias.uanl.mx/9/pdf/9_Fernando_Elizondo_Los_emoticonos.pdf) <Consultado en 12/03/09>.

- Gelb, Igance J. (1994): *Historia de la escritura*, Madrid, Alianza Universidad, 1994.
- Gómez Font, Alberto, "Un nuevo lenguaje técnico: el español en internet" en <http://www.elcastellano.org/alberto.html> <Consultado en 12/03/09>.
- Juan Lázaro, Olga, "Actividades con el *chat* en la clase de E/LE: lenguaje usado" en [www.cuadernos cervantes.com/multi\\_33\\_chat.html](http://www.cuadernos cervantes.com/multi_33_chat.html) <Consultado en 12/03/09>.
- Pons Bordería, Salvador (2004): *Conceptos y aplicaciones de la Teoría de la Relevancia*, Madrid, Arco/Libro, 2004.
- Sperber, Dan y Wilson, Deirdre (1990): "Rhetoric and relevance". (In David Wellbery and John Bender eds. *The Ends of Rhetoric: History, Theory, Practice*. Stanford University Press, 140-155).
- Wilson, Deirdre y Sperber, Dan (1994): *Relevancia*, Madrid, Visor.
- Sperber, Dan y Wilson, Deirdre (1995): "Postface (a la segunda edición de *Relevance*)", Oxford, Blackwell, 255-298.
- Sperber, Dan y Wilson Deirdre (1993): "Linguistic form and relevance", *Lingua* 90, 1-25.
- Yus Ramos, Francisco (2001): *Ciberpragmática*, Barcelona, Ariel.