



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

SISTEMA DE UNIVERSIDAD ABIERTA  
Y EDUCACIÓN A DISTANCIA  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**“EL EMOTÍCONO COMO SIGNO LINGÜÍSTICO  
EN LAS CONVERSACIONES DE *CHAT*”**

**T E S I S**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADO EN LENGUA  
Y LITERATURAS HISPÁNICAS**

PRESENTA:  
**SALVADOR SAGRERO MARTÍNEZ**

TUTOR:  
**DR. RAMÓN FELIPE ZACARÍAS PONCE DE LEÓN**

**MÉXICO, D. F. 2012**

**UNAM**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# Índice

<b>Introducción</b>	5
<b>Capítulo 1. Ícono y signo lingüístico</b>	10
1.1 Breve acercamiento a la semiótica la semiología y los límites de éstas	11
1.2 La teoría de los signos de Peirce	14
1.2.1 Discrepancia terminológica: signo/símbolo/signo lingüístico	16
1.2.2 La composición del signo de Peirce: evidencia de la relación entre signo lingüístico e ícono, así como su posible deslizamiento	18
1.3 El signo lingüístico de Saussure	20
<b>Capítulo 2. Ícono de Internet y contexto electrónico</b>	28
2.1 Contexto electrónico	29
2.2 Géneros electrónicos	37
2.2.1 <i>World Wide Web</i> (red de Internet)	38
2.2.2 <i>E-mail</i> (correo electrónico)	38
2.2.3 Mundo virtual (juego de rol)	39
2.2.4 <i>Chat</i> asincrónico (foro de discusión)	40
2.2.5 <i>Chat</i> sincrónico ( <i>chat</i> )	40
2.3 Los íconos de Internet	47
2.3.1 Emotíconos o emoticonos	52
2.3.2 Cómo leer un emotícono	53
2.3.3 Dos tipos de emotíconos	56
a) Emotíconos occidentales	56
b) Emotíconos orientales	58

---

<b>Capítulo 3. Análisis de los campos semánticos de los emotíconos</b>	63
3.1 Terminología semántica	64
3.1.2 Sinonimia	64
3.1.3 Ambigüedad	65
3.1.4 Campo semántico	68
3.2 Análisis de <i>corpus</i>	69
<b>Conclusión</b>	115
<b>Anexo</b>	123
<b>Bibliografía</b>	148
Fuentes electrónicas	150

## Introducción

La presente tesis trata el tema de los íconos utilizados en las conversaciones *chat*, mejor conocidos como emotíconos. A partir de la observación de una de estas pláticas surgieron ciertas interrogantes respecto a dichos elementos, la primera de ellas, y quizá también la más notoria, apareció cuando se vio a un par de interlocutores comunicarse a través de mensajes que estaban compuestos en su totalidad por íconos que aparecían en pantalla al teclear ciertas palabras, es decir, estaban predeterminados de esa manera dentro del programa. Al tratar de entender qué se decían los usuarios no se encontró sino la imposibilidad para atribuir algún significado coherente a las oraciones o esa secuencia de caracteres que parecían serlo. Todo indicaba que se trataba de mensajes escritos, pues la persona frente al teclado ejecutaba las mismas acciones que cualquier otra para introducir texto en un *chat*, un medio destinado a este fin. Entonces se le preguntó a uno de los usuarios si en verdad era capaz de entender aquellas líneas, a lo cual respondió que, efectivamente, podía, y para ello sólo se necesitaba un poco de imaginación.

Así fue como apareció la pregunta que dio paso al desarrollo de este trabajo: ¿acaso esos íconos se comportaban como signos lingüísticos, como lo haría cualquier otra palabra? Parecía haber dificultades, sobre todo en el aspecto teórico, pues uno de los principios constitutivos del signo lingüístico de Ferdinand de Saussure es, precisamente, la falta de motivación, es decir, son

---

arbitrarios. Después de darle vueltas al asunto, estudiar el *Curso de lingüística general*, junto con la teoría semántica de Charles S. Peirce, a quien se le atribuye la acuñación del término ícono, se pensó, con ayuda del asesor, en la posibilidad de que aquellos emotíconos sufrían un deslizamiento entre ambas categorías, cuando se encontraban en determinadas circunstancias. En consecuencia, se formuló la siguiente hipótesis para comenzar con las indagaciones:

**Los emotíconos tienen la capacidad de deslizarse entre el ícono y el signo lingüístico cuando son utilizados en una conversación de *chat*, es decir, adoptan rasgos de arbitrariedad que se aprecian en fenómenos semánticos como la polisemia y la homonimia.**

Esta hipótesis pretende enmarcar la capacidad que presentan los emotíconos para adquirir características de signo lingüístico sin por ello perder sus rasgos icónicos, es decir, su motivación. En otras palabras, si bien los emotíconos son íconos, están formados con rasgos gráficos destinados a la representación del lenguaje que muchas veces pueden ser traducidos en sonidos, los cuales suponen no sólo una modificación en la forma del mensaje, sino también en el contenido. En este último caso se puede apreciar cómo la carga semántica que aportan encuentra su base en la motivación o en la convención y por ende, adquirir una cierta arbitrariedad. Es importante recalcar que el fenómeno solamente fue advertido en las conversaciones de *chat*, por lo cual el contexto electrónico se considera relevante en la formación de un signo con estas cualidades y por lo mismo también es abordado en este trabajo.

En el **primer capítulo** se aborda la parte teórica que compete al signo lingüístico y al ícono, así como su posible relación. Aquí se estudia el problema de los signos desde un punto de vista general donde se pueden captar las posibles relaciones entre las dos clases, pues a pesar de sus distintas características, no dejan de constituir signos. Teóricamente, existen bases para sustentar las observaciones que abren la hipótesis de esta tesis ya que la semiótica muestra de manera explícita esos puntos de contacto entre las dos categorías, los cuales son más importantes de lo que se piensa.

---

Ya dentro del ámbito netamente lingüístico se puede apreciar que la formación de signos no se da exactamente de la misma manera, sin por ello dejar de ser similar y con elementos constitutivos que presentan correspondencias interesantes. Tal vez el principal punto de confrontación se encuentre en la motivación que poseen los emotíconos, ya que un signo lingüístico no puede estar motivado, sin embargo, se acepta la existencia de algunos casos particulares como las onomatopeyas, las cuales se muestran como parcialmente motivadas y, por lógica, también son parcialmente arbitrarias. Se intentará, entonces, situar a los emotíconos en un lugar similar para poder tratarlos como signos de esta naturaleza, pues la observación del fenómeno indica que no pierden sus características al pasar de una categoría a otra, sino que influyen de manera recíproca la una a la otra. Conviene recordar que la tesis aquí propuesta se basa en la observación empírica del fenómeno dentro de un contexto específico, es decir, las conversaciones de *chat*, lo cual, por una parte, ayuda a delimitar el estudio, y por la otra, indica una constante que debe considerarse mientras se exploran los aspectos teóricos involucrados, de esta manera será más fácil visualizar el funcionamiento de un signo con las características antes mencionadas.

En el **segundo capítulo** se atienden los emotíconos, sobre todo desde una perspectiva teórica. Se decidió dedicar esta parte a realizar un estudio de este tipo pues los trabajos al respecto en México son realmente escasos, por no decir inexistentes. De esta manera, la tesis también presenta una contribución en este aspecto, además de ayudar a entender el funcionamiento de los emotíconos en relación al contexto en cual se desarrollan, pues se cree que es un factor determinante en el deslizamiento que ocurre entre el ícono y el signo lingüístico. El contexto se analiza desde distintos puntos de vista y con la ayuda de autores que han dedicado parte de sus trabajos al tema, los cuales, sin embargo, son siempre generales, es decir, si introducen el tópico de los emotíconos es porque aparecen mientras se enfocan en otras áreas, aunque no por ello dejan de aportar elementos de importancia para la construcción de esta sección.

---

Se verá, entonces, cómo las particularidades del medio electrónico influyen en el tipo de lenguaje que es utilizado por los interlocutores en sus mensajes de texto, ya que el uso de un género como el *chat* requiere de conocimientos y habilidades específicas para utilizar y entender los códigos que ahí aparecen, a lo cual se le han de sumar las limitaciones físicas que impone una computadora y que deben ser sorteadas por los usuarios de distintas maneras; uno de los productos de este singular proceso comunicativo es el emotícono junto con las distintas variedades que presenta.

El **tercer capítulo** comprende un estudio semántico de los emotíconos utilizados en una conversación de *chat*, la cual comprende el *corpus* de esta tesis y se presenta como un anexo dentro de ésta. Además de los resultados numéricos que se muestran, esta parte tiene el objetivo de validar, a través de un caso real, la hipótesis presentada. Por otra parte, hasta donde se tiene conocimiento, no hay un análisis de este tipo al cual se pueda recurrir para realizar alguna consulta, por lo cual se considera como un aporte más de este trabajo.

Dentro del capítulo se hace una disección minuciosa de los emotíconos usados en la conversación. Se presenta, en un principio, la contabilización de todos y cada uno de los emotíconos, a partir de la cual se realiza una serie de síntesis y clasificaciones que permitan comprenderlos de una manera más ordenada. Enseguida se realiza un análisis semántico, primero, con la construcción de un glosario bastante amplio que permite observar el panorama general de estos elementos donde, además, se evidencia la multiplicidad semántica que pueden adoptar. Las posteriores clasificaciones responden a la necesidad de obtener resultados más concretos, dada la gran cantidad de posibilidades significativas encontradas, así, se decide separar todos los casos de polisemia, de los de homonimia y presentarlos como entidades distintas. Por otro lado, se reducen algunas variaciones basadas en el aspecto gramatical, por ejemplo, si existía Feliz y Felicidad, ahora sólo se considera una de ellas. Además, también se hizo una clasificación que

---

permitió ver los campos semánticos más usados en el *corpus*. De cualquier manera, todos estos procedimientos están incluidos, paso a paso, para que se pueda apreciar claramente cómo se llega a la tipología general presentada al final de la sección y en la cual todavía se ven los fenómenos de polisemia, homonimia, antonimia y sinonimia.

Por otra parte, los análisis realizados permiten apreciar la gran carga de arbitrariedad de los emotíconos en la práctica, al grado de llegar a encontrar significados opuestos bajo una misma grafía, esto, a pesar de su construcción icónica. Además, se debería considerar que, si se requieren recopilaciones hechas por los mismos usuarios sobre estos elementos, y que se utilizaron como fuentes para la elaboración del glosario, su rasgo icónico no debe ser tan determinante respecto al objeto que representan, sino que pesa más el filtro social y convencional.

## Capítulo 1. Ícono y signo lingüístico

Dentro de este capítulo se atiende la parte teórica que corresponde al ícono y al signo lingüístico. El primero se aborda desde la perspectiva de Peirce, pues dentro de su pensamiento no sólo estudia y define estos tipos de signos motivados, sino, además, expone una relación entre ellos y el signo lingüístico, lo que ayuda a tener un fundamento teórico con base en una autoridad en la materia. Se revisará de qué manera está compuesto un signo que se comporta como ícono, pues esto ayuda a explicar la relación; por otra parte habrá que hacer lo mismo con el signo lingüístico que se describe dentro de esta teoría, el cual, en realidad, no dista demasiado del que presenta Saussure. Al entender los componentes de los dos signos, icónicos y lingüísticos, se verá que existe una presuposición del otro en determinadas circunstancias, lo cual es, precisamente, la observación en la que se basa esta tesis.

Para conseguir tal objetivo fue necesario estudiar a detalle el *Curso de lingüística general* y observar si esto era posible, pues Saussure es muy claro cuando dice que un signo lingüístico es arbitrario, es decir, no está motivado por su referente. Al hacer esto, Saussure delimita el campo de los estudios lingüísticos y deja fuera al referente; ésta es una de las principales diferencias entre las dos teorías, una se desarrolla con el referente dentro de ella y la otra sin él. Aún así, ambas tratan el tema de los signos, una, la de Peirce, ofrece un panorama general, mientras

---

la de Saussure se enfoca en los signos lingüísticos, aunque también prevee la realización de una teoría de aquel tipo a la cual nombra semiología.

En la explicación que da Saussure respecto a la arbitrariedad del signo existe una parte que habla de las onomatopeyas, elementos que no excluye del estudio lenguaje pero que sí son limítrofes y considerados como casos especiales con cierto grado de iconicidad, pues se menciona que no están completamente motivados y, por lo mismo, tampoco son completamente arbitrarios. Esto lleva a pensar en las razones por las cuales las onomatopeyas se presentan de esa manera. Si bien las onomatopeyas no son totalmente icónicas, pues un ladrido de perro, por ejemplo, puede ser realizado de distintas maneras y por diferentes razones, imita, hasta cierto punto y dentro de las posibilidades del aparato fonador humano, tal sonido. Esa parece ser la razón: las onomatopeyas presentan ese grado de motivación debido a que imitan un sonido, es decir, no pueden igualarlo. ¿Qué ocurriría, entonces, si se tuviera en cuenta la parte gráfica de la escritura? Pues para el tema que compete esta tesis es primordial hacerlo de esta manera. El *Curso* dice que el texto debe ser traducido siempre en sonido, esto es posible hacerlo con muchos de los íconos de Internet pero, además, presentan una carga significativa que determina en cierta medida el contenido de un mensaje y, por lo mismo, afectan el sistema, lo cual los incluye dentro del estudio lingüístico. Se intentará explicar, hasta donde sea posible, estas suposiciones dentro del capítulo, aunque el panorama completo de ellas, y la respuesta a si son posibles o no, se encontrarán en el grueso de la tesis.

## **1.1 Breve acercamiento a la semiótica, la semiología y los límites de éstas**

La semiótica y la semiología son disciplinas encargadas de estudiar los signos, su formación, desarrollo, función, en fin, todos los mecanismos racionales detrás de ellos. La primera concepción corresponde a una corriente, iniciada por Charles S. Peirce, que se difundió en

---

Estados Unidos y Reino Unido, cuya finalidad es elaborar un modelo de análisis con base en el pensamiento y el razonamiento; mientras que la segunda alude a la corriente europea, encabezada por Ferdinand de Saussure, la cual construye una teoría, también de los signos pero a partir del estudio del lenguaje.

A pesar de las distintas posiciones de las que parten, la semiótica y la semiología no son proyectos antagónicos ya que ambos señalan un ámbito común, el signo, y un fenómeno complejo, la significación (Marafioti, 2004: 16-17). Saussure, consciente de ello, apunta en el *Curso de lingüística general* lo siguiente: “[Puede] concebirse una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social [...] la denominaremos *semiología* [...] Ella nos enseñaría en qué consisten los signos, qué leyes los rigen [...] La lingüística no es más que una parte de esa ciencia general, las leyes que descubra la semiología serán aplicables a la lingüística, y, de este modo, ésta se hallará vinculada a un ámbito perfectamente definido en el conjunto de los hechos humanos” (Saussure, 1916: 42-43). Ya que el problema lingüístico es de carácter semiológico, no parece descabellado afirmar que el lenguaje es producto y, por lo tanto posterior, de razonamientos que se desencadenan en donde algo, es decir, el signo, está en lugar de otra cosa (Marafioti, 2004: 16).

El pensamiento de Peirce es útil para este trabajo pues no sólo se le atribuye la acuñación de los conceptos de ícono, índice y símbolo, fundamentales en la semiótica, sino además porque permite observar el signo desde una perspectiva fenomenológica, con la que lo abstrae de sus manifestaciones particulares para mostrar sus cualidades esenciales (Marafioti, 2004: 60). Dicho procedimiento contrasta con la teoría de Saussure, quien parte de una fundamentación sonora como la manifestación primaria del lenguaje, aunque la misma escuela estructuralista ya ha debatido en torno a esas ideas. Louis Hjelmslev, quien llevó la teoría de Saussure hasta sus últimas consecuencias, señala lo siguiente: “lo que discuten actualmente los lingüistas son las

---

propiedades estructurales y la esencia misma del lenguaje: es la base misma de la lingüística la que se somete a revisión [...] Ya por estas reflexiones sobre los fundamentos [los lingüistas] se han alejado de tal manera de las ideas anteriores que se puede oponer la nueva lingüística a toda lingüística anterior” (Hjelmslev, 1971: 7-8). Cabe aclarar que este trabajo no pretende ir tan lejos como para oponerse a la teoría de Saussure, pero sí tocará un elemento todavía considerado externo, el ícono, y se intentará colocarlo, al menos, en el límite de ésta.

De acuerdo con Peirce es conveniente que todas las disciplinas posean un vocabulario para cada una de sus concepciones y su significado sea exacto. Con el fin de conseguir una taxonomía con estas características el filósofo establece ciertas reglas, a su juicio obligatorias, antes de proponer dicha nomenclatura (Peirce, 1986: 19-20). La evidente finalidad de tales reglas es conseguir formas de expresión con las cuales se transmitan los pensamientos con la mayor claridad posible y, así, evitar cualquier tipo de confusión. Una vez establecidas esas expresiones, no deben ser alteradas, a menos que sean inadecuadas o insuficientes, como bien señala la última de estas reglas: “Considerar necesario introducir nuevos sistemas de expresión allí donde deban hacerse nuevas conexiones de importancia entre conceptos existentes, o cuando tales sistemas puedan, de alguna manera, servir sin lugar a dudas a los propósitos del estudio filosófico” (1986: 20).

Lo anterior concuerda con el pensamiento expuesto por Hjelmslev acerca de las definiciones formales de toda teoría: no son absolutas y con ellas no se pretende agotar la naturaleza de los objetos, ni delimitarlos en todos los ángulos, sino simplemente situarlos en relación a otros objetos (Hjelmslev, 1943: 37-38). Por ello, uno de los objetivos del capítulo es el siguiente: proponer una conexión importante entre la base fundamental del estructuralismo, el signo lingüístico, y el ícono, hasta ahora ajeno a la investigación lingüística, al menos dentro del marco particular que aquí se presenta.

Entonces, para establecer esa conexión será necesario abordar los siguientes conceptos:

1. Ícono
2. Signo
3. Signo lingüístico

Deberá considerarse que por la complejidad de las relaciones que presentan, y las que se intentan establecer, no será posible separarlos de una manera tan tajante durante la exposición. Así, se da paso al siguiente apartado donde se verá la teoría de signos de Peirce y cómo presenta la posibilidad de un deslizamiento entre el ícono y el signo lingüístico pero antes sería bueno recordar lo que se entiende aquí por deslizamiento, esto es, la adquisición de características de determinado tipo de signo por otro de una categoría distinta; una suerte de balanceo entre las dos clases de signos.

## 1.2 La teoría de los signos de Peirce

Un *signo* puede ser cualquier cosa en tanto que represente un objeto para alguien. Ese objeto puede ser perceptible o imaginable y no existe ninguna razón para decir que el signo deba ser distinto de su objeto, como el mismo Peirce lo señala: “la condición de que el Signo debe ser distinto de su Objeto es, tal vez, arbitraria” (Peirce, 1986: 23). Por ejemplo, si se supone real la existencia de la espada Excalibur, nada impide a un actor utilizarla como utilizaría teatral en una obra que requiera su representación.

Marafioti explica en su texto las cuatro condiciones para la constitución del signo dentro de la teoría de Peirce, de las cuales tiende a predominar sólo una (2004: 90):

1. **Condición presentativa:** el *signo* representa el *objeto* en alguna manera o capacidad, es decir, el signo tiene una forma que lo relaciona directamente con la forma de aquello que representa.
2. **Condición representativa:** el *signo* debe estar en relación con un *objeto*, es decir, el

signo es algo que tiene relación con aquello que representa, aunque no de manera directa.

3. **Condición interpretativa:** el *signo* determina a un *interpretante*, es decir, a un *signo* que despliega el *signo* original, o sea, el signo refiere a lo que representa sin necesidad de alguna relación entre las dos partes. En otras palabras, el *signo* tiene la capacidad de crear otro equivalente o más desarrollado en algún intérprete que articule el sentido original y la referencia.

4. **Condición triádica:** la relación entre *signo*, *objeto* e *interpretante* debe ser triádica.

(2004: 74)

Dentro de las tres primeras condiciones ya pueden vislumbrarse las características del *ícono*, *índice* y *símbolo*, las cuales podrían presentarse como se muestran en la siguiente tabla y que, además, sitúan los elementos que interesan a esta tesis en relación con otras categorías fundamentales en la clasificación de signos de Peirce y ayuda a observarlos en un ámbito más general:

<b>Tabla 1.1 División de los signos de Peirce</b>			
<b>TRICOTOMÍAS</b>	<b>SIGNOS</b>		
	<b>Primer correlato</b>	<b>Segundo correlato</b>	<b>Tercer correlato</b>
<b>PRIMERA:</b> el signo es	una mera cualidad	un existente real	una ley general
<b>SEGUNDA:</b> la relación del signo consiste en	que contiene algún caracter de su objeto	una relación existencial	una relación con su interpretante
<b>TERCERA:</b> el in- terpretante lo repre- senta como	posibilidad	hecho	razón

De acuerdo a la división anterior, se pueden atribuir nombres a los distintos tipos de signos, como el mismo autor lo hace (Peirce, 1986, 29-31):

**Tabla 1.2 Nomenclatura de los signos de Peirce**

TRICOTOMÍAS	SIGNOS		
	Primer correlato	Segundo correlato	Tercer correlato
<b>PRIMERA:</b>	<i>qualisigno</i> : una cualidad que es un signo	<i>sinsigno</i> : una cosa o evento real que es un signo	<i>legisigno</i> : una ley que es un signo
<b>SEGUNDA:</b>	<i>ícono</i> : un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de caracteres propios	<i>índice</i> : signo que se refiere al objeto que denota en virtud de ser afectado por éste	<i>símbolo</i> : signo que se refiere al objeto que denota en virtud de una ley
<b>TERCERA:</b>	<i>rema</i> : signo que representa tal o cual clase de objeto posible	<i>dicisigno o dicente</i> : signo que, para su interpretante, es un signo de existencia	<i>argumento</i> : signo que, para su interpretante, es una ley

De las anteriores, este trabajo se situará dentro de la segunda tricotomía, que es donde se ubica el *ícono*, *índice* y *símbolo*, los cuales adquieren sus características a partir del tipo de relación que tienen con su objeto.

### 1.2.1 Discrepancia terminológica: signo/símbolo/signo lingüístico

En este punto es provechoso abordar una discrepancia terminológica entre Peirce y Saussure. El símbolo de Peirce es “un signo que es determinado por su objeto dinámico solamente en el sentido de que así será interpretado. Por lo tanto depende de una convención, de un hábito, o de una disposición natural de su interpretante, o del campo de su interpretante [...] En lo que respecta a su objeto inmediato, un signo puede ser o bien un signo de cualidad, o de un existente, o de una ley” (Peirce, 1986: 94). Entonces, el símbolo comprende “Todas las palabras, oraciones, libros y otros signos convencionales” (1986: 55) y por ello el signo lingüístico de Saussure estaría incluido en esta categoría.

Saussure, respecto a la terminología, señala lo siguiente: “Se ha empleado la palabra *símbolo* para designar el signo lingüístico, o más exactamente lo que nosotros llamamos el

significante. Hay inconvenientes para admitirlo, debido precisamente a nuestro primer principio [arbitrariedad]. Lo característico del símbolo es no ser nunca completamente arbitrario; no está vacío, hay un rudimento de lazo natural entre el significante y el significado. El símbolo de la justicia, la balanza, podría ser reemplazado por cualquier otro, por un carro, por ejemplo” (Saussure, 1916: 105). “En cuanto a *signo*, si nos contentamos con ese término es porque, al no sugerirnos la lengua usual ningún otro, no sabemos por cuál reemplazarlo” (1916: 104).

Sin embargo, si lo que buscaba Saussure era un vocablo que no se inclinara hacia alguna de las dos caras, como se menciona en la nota 44 del *Curso*: “*En varias ocasiones Saussure expresa lo problemático de la utilización de términos como símbolo, signo, y sobre éste hace hincapié en la dificultad de encontrar vocablos que designen al signo en su integridad, ‘sin deslizamiento equívoco hacia una sola de las dos caras’*” (1916: 105-106), no queda del todo claro por qué prefirió *signo* frente a *símbolo*. Si se retoma el ejemplo de la balanza como *símbolo* de la justicia que se mencionó más arriba, cabe preguntar ¿dónde está ese rudimento de lazo natural entre significado y significante, si puede ser reemplazado por cualquier otro?

Al recordar las definiciones de Peirce se encuentra que *símbolo* no puede referirse sólo al significante puesto que aquel implica una relación del signo y su objeto con el interpretante. Por otro lado, Saussure considera el objeto como un elemento ajeno al *signo lingüístico* pero, aún así, la relación con un interpretante se mantiene, ya que el mismo Saussure la conserva entre los elementos de su *signo*:

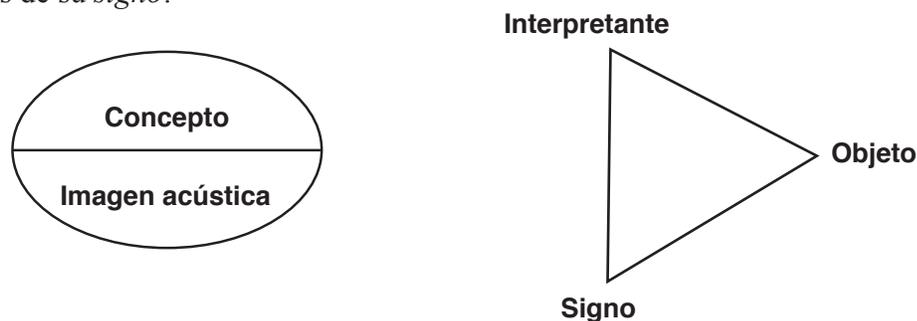
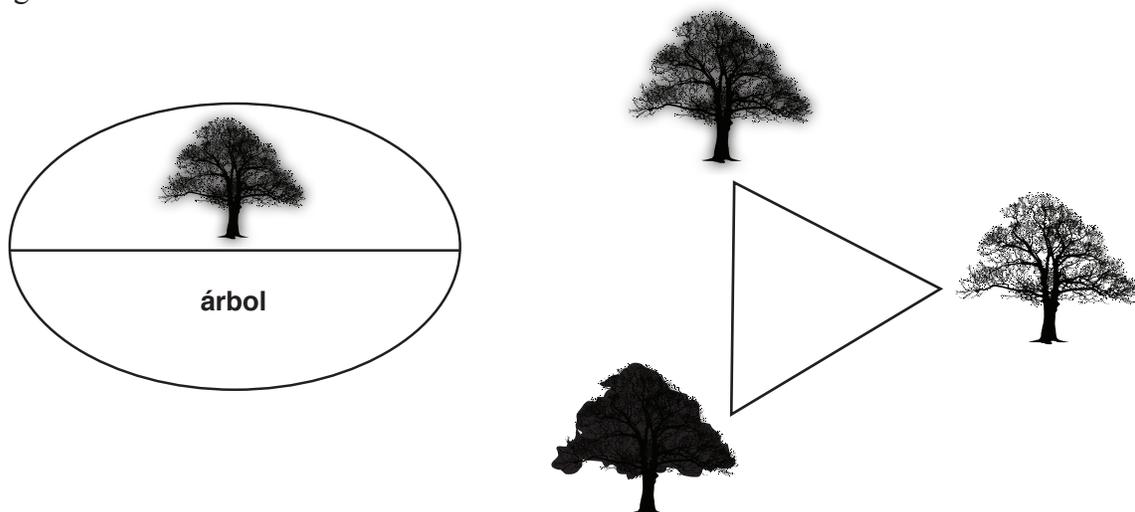


Fig. 1 A la izquierda, el signo como lo entiende Saussure; a la derecha, el signo como lo entiende Peirce

Como se observa, existe una disparidad en la nomenclatura que fácilmente puede llevar hasta la confusión, pues para Peirce todos los elementos de la tabla 1.2 constituyen *signos*, sean lingüísticos o no, junto con otros tantos, cuyo número nunca acabó de determinar. Sin embargo, también se aprecia que el *concepto* y el *interpretante* corresponden a la “idea” a la cual se refiere el signo, en tanto la *imagen acústica* y el *signo* aluden su parte “perceptible”. Por otro lado se tiene el *objeto* que no es otra cosa sino la realidad misma. Esta figura también ayuda a entender más fácilmente los conceptos de *signo lingüístico* e *ícono* si se sustituyen sus componentes de la siguiente manera:



Del lado izquierdo, un ejemplo tradicional de Saussure que exhibe al *signo lingüístico* y la arbitrariedad entre el *concepto* y la *imagen acústica*; del lado derecho, con base en Peirce, se muestra la evidente motivación que existe entre el *interpretante*, el *signo* y el *objeto* mismo al cual representan.

### **1.2.2 La composición del signo de Peirce: evidencia de la relación entre signo lingüístico e ícono, así como su posible deslizamiento**

De vuelta a la teoría de Peirce, conviene conocer las reglas que existen para la composición del

*signo*, pues ellas ayudan a entender cómo, independientemente de su naturaleza, tiene la capacidad de albergar o, en su defecto, situarse, si no en otra posición, en una zona limítrofe entre una clase y otra:

**1° Regla de composición:** cada *signo* exhibirá una de las divisiones dentro de las tres tricotomías.

**2° Regla de cualificación:** el aspecto presentativo de un *signo* sólo se puede combinar con sus aspectos representativos que son iguales o menores que los tipos fenomenológicos presentativos; el aspecto representativo del *signo* sólo se puede combinar con los aspectos interpretativos que son iguales o menores que los tipos fenomenológicos representativos.

**3° Regla dominante:** aunque cada *signo* requiere un elemento de cada una de las tres tricotomías, algún componente predominará sobre los otros.

**4° Regla del instante:** todos los *signos* para contarse como tales deben de ser instantáneos.

**5° Regla de inclusión:** dentro del mismo aspecto del *signo*, la división con el estatuto fenomenológico superior comprende las divisiones con los inferiores.

(Marafioti, 2004: 99-100)

Teniendo en mente estas reglas se puede decir que un *símbolo*, en este caso el *signo lingüístico* en particular, no sólo es capaz de albergar dentro de su naturaleza elementos de orden inferior, es decir, al *ícono* y al *índice*, sino que están ahí por una necesidad intrínseca de la categoría pues recuérdese que la cuarta condición, previamente expuesta en 1.2, marca con claridad que la relación entre los componentes del *signo* debe ser triádica.

En este momento podría pensarse que existe una confusión entre los elementos de una triada y las categorías de signos que aparecen en la tabla 1.2, pero no es así y para aclararlo sería bueno observar los componentes de la relación triádica:

**Primer correlato.** Signo. Es el correlato de naturaleza más simple pues constituye una posibilidad si uno de los tres es de esa naturaleza y no llega a ser una ley a menos que los tres sean de esa naturaleza.

**Segundo correlato.** Objeto u objeto dinámico. Es el correlato con una complejidad intermedia. Si los otros dos son de la misma naturaleza, el segundo correlato es una existencia real. Constituye la encarnación de una posibilidad.

**Tercer correlato.** Interpretante. Es el correlato con naturaleza más compleja pues constituye una ley y no es una mera posibilidad, a menos que los tres lo sean. Es un elemento de generalidad ordenada a diferencia del primer correlato.

(Peirce, 1986: 26-27)

Ahora que se ha expuesto la situación de los correlatos, puede cotejarse en la Tabla 1.2 que los componentes de la relación triádica del *símbolo/signo lingüístico* son:

**Primer correlato:** *ícono*.

**Segundo correlato:** índice.

**Tercer correlato:** *símbolo*.

### 1.3 El signo lingüístico de Saussure

En esta parte se explorará con más detalle el *signo lingüístico* de acuerdo a la teoría de Saussure, la cual lo muestra como un objeto doble, constituido, en primer lugar, por un concepto y, en segundo, por una imagen acústica. Esta última, dice Saussure, “no es el sonido material, cosa puramente, física, sino la psíquica de ese sonido, la representación que de él nos da el testimonio de nuestros sentidos” (1916: 102). Aquí puede apreciarse la similaridad de este elemento y lo que Peirce designa como signo y que se representó en la figura 1. Para dejar más clara la comparación aquí están las palabras de Peirce respecto a dichos términos: “Cuando se desea distinguir entre aquello que representa y el acto o relación de representar, lo primero puede ser

llamado el “representamen” y lo segundo la “representación” (Peirce, 1986: 43); “Un *Signo* es un Representamen con un Interpretante mental” (Peirce, 1986: 45). Cabe aclarar que en este caso el autor utiliza signo para nombrar una de las tres partes constituyentes y no al concepto que abarca la totalidad.

Las dos partes del *signo lingüístico* están íntimamente relacionadas, es decir, son absolutamente necesarias para la existencia de éste (Saussure, 1916: 103), al igual que lo es la relación triádica en la teoría de Peirce. El *Curso* también aclara que “el uso corriente de este término [signo lingüístico] designa, generalmente, a la imagen acústica sola, por ejemplo, una palabra (*arbor*, etc.). Se olvida que si *arbor* es llamado signo es sólo porque lleva en sí el concepto «árbol», de tal suerte que la idea de la parte sensorial implica la de totalidad” (1916: 103). Lo anterior incita a relacionarlo de nuevo con la teoría de Peirce, donde los elementos de orden superior, suponen la existencia de los menores, aunque aquí no se intenta señalar si la imagen acústica es superior al concepto o viceversa, pero sí la presuposición de la otra parte.

Para fines prácticos, Saussure decide cambiar las nomenclaturas, hasta ahora utilizadas, de la siguiente forma: “Nosotros proponemos conservar la palabra *signo* para designar la totalidad, y reemplazar *concepto* e *imagen acústica* respectivamente por *significado* y *significante*; estos últimos términos tienen la ventaja de señalar la oposición que les separa, bien entre sí, bien de la totalidad de que forman parte” (1916: 104). De acuerdo a lo anterior, el *signo* se puede representar de la siguiente manera:

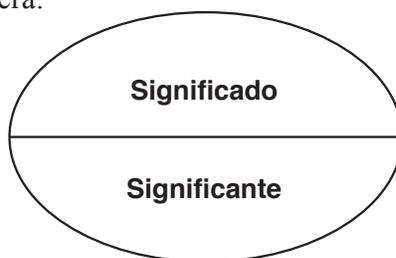


Fig. 2 El signo lingüístico de Saussure

Una vez establecida la personalidad dual del *signo lingüístico*, se encuentra que posee dos caracteres primordiales: el principio de arbitrariedad y el de linealidad. Respecto a éste último, parece no haber demasiada controversia, pues es claro que los *íconos* de Internet se presentan linealmente respecto al resto de las partes del mensaje, característica de Saussure para la formación de un signo (1916: 107-108). Muchas veces estos pueden traducirse en sonidos, como lo propone Saussure, tal es el caso de XD, el cual se puede escuchar en pláticas informales o bromas como tal: “equis de”; pero también existen aquellos cuyo paso al ámbito sonoro resulta en el cambio de tono o intención del emisor y, por ende, en una alteración en el significado, situación que no muestra de manera tan evidente su influencia como el anterior pero que, sin embargo, existe y con una influencia de la misma magnitud.

En lo que concierne al primero, la arbitrariedad, y donde se cree vale la pena poner el énfasis, el autor menciona lo siguiente: “El lazo que une el significante al significado es arbitrario, o también, ya que por signo entendemos la totalidad resultante de la asociación de un significante a un significado, podemos decir más sencillamente: *el signo lingüístico es arbitrario*” (1916: 104). La característica anterior es explicada dentro del *Curso* mediante un ejemplo, el cual dice que la idea contenida en la palabra “hermana” no está relacionada de manera alguna con los sonidos que la componen, de tal manera que la idea podría ser representada por cualquier otra combinación sonora, por ejemplo, *sister* en inglés.

Hasta este punto parece difícil realizar un análisis de los elementos icónicos de una conversación de *chat*. Para continuar se agregará una observación que hace Saussure respecto a lo arbitrario: “No debe dar la idea de que el significante depende de la libre elección del sujeto hablante [...] queremos decir que es *inmotivado*, es decir, arbitrario en relación al significado, con el que no tiene ningún vínculo natural en la realidad” (1916: 106). Recuérdese que esta teoría parte de la sonoridad como la manifestación primaria y natural de la capacidad lingüística del

individuo y, en ese sentido, es casi imposible presentar un elemento icónico; en otras palabras ¿cómo encontrar alguna relación entre los sonidos que componen la palabra árbol y la idea que representa?

La situación más próxima se encuentra en las onomatopeyas, donde se podría utilizar “guau guau” para denominar el ladrido de un perro, aunque otras personas preferirán “gua gua”, “ruau ruau”, etc., esto sin considerar las variantes que se dan entre distintas lenguas, por lo que se pone en duda su cualidad icónica; aún así la onomatopeya, según la RAE, se define como la “Imitación o recreación del sonido de algo en el vocablo que se forma para significarlo”, lo cual indica que se trata de elementos icónicos o con ciertos rasgos de iconicidad en su naturaleza.

Aunque dentro de la teoría de Saussure se consideran como casos extraordinarios, ayuda a la labor de este trabajo el exponer unas palabras del *Curso*: “En cuanto a las onomatopeyas auténticas (las del tipo *glú-glú*, *tic-tac*) no son solamente poco numerosas, sino que su elección es ya en cierta medida arbitraria, porque no son más que la imitación aproximativa y semiconvencional de ciertos ruidos (compárese el [ladrido] francés *ouaoua* y el alemán *wauwau*). Además, una vez introducidas en la lengua se ven más o menos arrastradas en la evolución fonética, morfológica, etc. que sufren las demás palabras (cf. *pigeon*, del latín vulgar *pīpiō*, derivado de una onomatopeya): prueba evidente de que han perdido algo de su carácter primero para incorporar el del signo lingüístico en general, que es inmotivado” (1916: 106-107). Aquí se tiene un ejemplo de desplazamiento entre dos categorías de *signos*: desde el *ícono* hacia el *signo lingüístico*, lo cual indica, si se tiene en cuenta la teoría de Peirce, que desde un principio tenía el potencial de un *signo lingüístico* ya que éste presupone al primero, pero no es posible hacerlo a la inversa; en otras palabras se trata de un *signo lingüístico* cuyas características sonoras, similares a lo que representan, brindan la posibilidad de utilizarlo como *ícono*; es este carácter “similar” lo que las hace pasar por el filtro social de la convención, pues al no ser exactamente iguales, existe la

posibilidad de distintas interpretaciones y, por lo mismo, arbitrariedad.

Ahora, ¿qué ocurre cuando se considera la parte visual o gráfica? Evidentemente se incrementan las posibilidades de alguna relación icónica, como ocurre con los sistemas ideográficos de escritura, donde algunas personas todavía pueden encontrar cierta semejanza entre el carácter 木 y un árbol, un pino por ejemplo. No obstante, Saussure hace a un lado estos sistemas y esta es una de las razones que da: “Hemos dicho que la palabra escrita tiende a suplantar en nuestro espíritu a la palabra hablada: esto es cierto para los dos sistemas de escritura, pero tal tendencia es más fuerte para el primero [ideográfico]” (1916: 55).

En todo caso, para los fines de la presente tesis, parece mejor tomar el asunto con un poco más de mesura como lo hace Barthes: “Es necesario recordar, siempre que sea posible, la disparidad y, por así decirlo, la independencia (en muchos casos) de estos dos lenguajes: el segundo no deriva pura y simplemente del primero: crearlo, decirlo o darlo a entender como evidente es un efecto de lo que podríamos llamar la *ilusión alfabética*, la nuestra, puesto que el alfabeto, pero no el ideograma, recordémoslo de nuevo, traduce a letras los sonidos del lenguaje [...] Siempre tendemos a pensar esta relación en la forma de un desequilibrio: tan pronto pensamos que la imagen no hace más que *ilustrar* el habla, como que, inversamente, el habla no hace más que *leyendar* la imagen. Sin duda, sería más justo decir (y debería ser objeto de análisis posteriores) que el lazo de la imagen (o de su continuación, la escritura) con el habla es un lazo estatutario: a través de estos dos lenguajes, el cuerpo se distribuye con igualdad: especifica sus funciones (técnicas o neuróticas) según la mano y la cara, la visión y el gesto, pero en suma —y ésta sería la última adquisición antropológica de la humanidad— nunca lo uno sin lo otro.” (Barthes, 2002: 98-99).

Dentro de la conversación de *chat* puede observarse esta unificación de imagen y habla, en especial cuando aparece el uso de *íconos* en los mensajes. Por ello, este trabajo estudiará

---

muchos elementos gráficos, cuyo propósito inicial es, siguiendo los lineamientos del *Curso*, ayudar a representar las cualidades sonoras del habla mediante una conversación de *chat*; esto incluye, además del alfabeto, elementos que ayudan a marcar ritmo, entonación y otros tantos que pueden ser accedidos desde un teclado convencional y que tal vez ya no puedan ser traducidos en un sonido pero que afectan el mensaje de la misma forma que lo puede hacer el agregar, o no, signos de interrogación a una oración: comes/¿comes?

Retomando a Barthes y el asunto de los ideogramas, pues algunos de los *íconos* que se revisarán pueden ser vistos como tales, dice que no están encaminados a transcribir el habla, principalmente, sino la realidad y eso incluye códigos que no son precisamente del lenguaje articulado pero que invariablemente tiene un efecto sobre él, tal es el caso de los gestos y el lenguaje corporal (2002: 107). En otra parte se menciona que existen dos tipos de lenguajes: “uno es el de la audición, ‘ligado a la evolución de los territorios coordinadores de los sonidos’; el otro es de la visión, ‘ligado a la combinación de los gestos, traducidos en símbolos que se materializa gráficamente’. Cuando apareció el grafismo, se produjo un nuevo equilibrio entre la mano y la cara (se habían liberado la una al mismo tiempo que la otra, la una a la otra): la cara tuvo su lenguaje (el de la audición y la locución) y la mano el suyo (el de la visión y el trazado gestual)” (2002: 98). No se olvide que Barthes también propone considerar ambos tipos como recíprocamente complementarios, es decir, ninguno es sólo una simple derivación del otro; aunque también se podría cuestionar la separación tan tajante, pues es claro que en el lenguaje de la cara interviene la visión y la gestualidad, mientras el de la mano es susceptible de ser leído o interpretado y escuchado por alguien más. Lo que se quiere resaltar de estas líneas es esa “gestualidad” en la escritura que, como se verá en el siguiente capítulo, es uno de los rasgos más sobresalientes de los *íconos* de Internet, los cuales encajan a la perfección en las palabras de Barthes, aunque no las haya dicho con estos elementos en mente.

En este capítulo se vio que, dentro de la teoría, el deslizamiento entre la categoría de signo lingüístico y la de ícono es posible. La de Peirce, por su parte, incluye este tipo de fenómeno, pues la manera en la cual está construida conduce a ello como uno de los resultados insalvables. Dentro de ésta, el ícono aparece, no sólo como una posibilidad que puede entrar en juego con las características del signo lingüístico, sino también como uno de los componentes que, al igual que el significado y significante en la teoría de Saussure, son inseparables a la hora de constituir un signo.

Al tomar en consideración el *Curso* se encuentra que existe mención de ciertos elementos con características, al menos de cierto modo, icónicas, a decir, las onomatopeyas, las cuales son calificadas como poco numerosas y, sin embargo, no son descartadas del estudio lingüístico sino explicadas dentro de éste. Para conseguirlo, Saussure describe la motivación como parcial o no idéntica pues se pueden encontrar distintas combinaciones de sonidos para un mismo objeto, por ejemplo, el ladrido de un perro, los cuales no sólo varían de lengua a lengua, sino, inclusive, de individuo a individuo. Por esta razón se argumenta que la onomatopeya presenta las mismas características del signo lingüístico, es decir, arbitrariedad, por una parte, y convencionalidad, pues necesitan pasar por el juicio y aprobación social para poder ser entendidas como imitaciones de los objetos que representan, sin perder esa motivación que los une con dichos objetos.

Se piensa que los íconos de Internet se encuentran en una situación similar a la de las onomatopeyas, aunque en contraste con lo que se dice respecto a la cantidad, estos son muy numerosos en su parte gráfica, cada uno con múltiples variantes y posibilidades significativas. Lo anterior es indicio de la arbitrariedad que existe dentro de ellos y, por lo mismo, deben ser sometidos al filtro de la convencionalidad para poder ser funcionales, tema que tocará con mayor detalle el próximo capítulo. No obstante, es necesario aceptar la grafía de los íconos como parte del estudio, pues de otra manera el rasgo icónico resulta simplemente inexistente, el cual, sin

embargo, afecta a la parte fonética y la semántica. Abstenerse de incluir la parte gráfica resulta en un análisis incompleto pues, como se verá más adelante, los íconos son bastante utilizados en las conversaciones de *chat*, al grado de poder encontrar oraciones completas contenidas en uno sólo de estos elementos como ocurre con los verbos, por consiguiente no se cree errar el camino al continuar este trabajo con la escritura incluida, considerada, además de una representante de la parte fonética de la lengua, como un factor que afecta el sistema lingüístico, sobre todo, quizá, en la parte semántica.

## Capítulo 2. Ícono de Internet y contexto electrónico

El presente capítulo continua la investigación teórica pero en lugar de estudiar las relaciones entre elementos de naturaleza netamente abstracta, como sucede en la primera parte de esta tesis, se enfoca en las relaciones que existen entre el medio electrónico y los íconos de Internet. Para el propósito de este trabajo, que es el análisis formal y semántico de los emotíconos, se piensa que el ícono debe ser considerado dentro del contexto en el cual se utiliza, pues las particularidades de las conversaciones de *chat* son las que propician y hacen más evidente el vaivén entre una categoría y otra.

En un principio se aborda el contexto electrónico y cómo éste posee ciertas características que determinan el comportamiento lingüístico entre los usuarios, a la vez que expone rasgos que lo distinguen de otros medios más “tradicionales” y lo llevan a constituir una verdadera variedad lingüística con sus respectivos subgéneros, de los cuales, éste trabajo se enfoca en el *chat*. Dicho género electrónico tiende a generar una especie de “habla escrita” que requiere el desarrollo de determinadas habilidades para poder entablar una conversación efectiva con otros participantes, una de ellas es el conocimiento necesario para usar, elaborar e interpretar los íconos. En estas tres actividades intervienen distintos factores, como son los métodos de introducción del texto, su disposición en la pantalla, la velocidad de conexión y otros tantos que influyen

de distintas maneras en los mensajes que se crean. La parte individual es bastante importante porque da cuenta de la carga de arbitrariedad que poseen los íconos de Internet y, al extender esto al ámbito social, ayuda a demostrar que también están sujetos a la convencionalidad, tal y como los signos lingüísticos tradicionales.

En este capítulo también podrá reconocerse la importancia del ícono en las conversaciones de *chat* pues además de actuar como un modificador de la intención del usuario, también puede llegar a convertirse en el protagonista de la plática al constituir un mensaje completo por sí mismo, como lo hace el verbo, por ejemplo. Junto a esto, se presentan los resultados de una pequeña indagación sobre las distintas palabras que se utilizan para referirse a los íconos de Internet, sus posibles orígenes y por qué se decidió utilizar *emotícono* en este trabajo.

Por último, se propone un primer acercamiento a la parte semántica de los íconos, con la finalidad de explicar cómo están constituidos y cómo pueden ser “leídos” para su posterior interpretación. Asimismo, se da cuenta de los rasgos particulares que distinguen a cada uno de los dos grupos que se pudieron identificar en el *corpus*: los íconos orientales y los occidentales.

## 2.1 Contexto electrónico

La lengua enfrenta continuamente nuevos contextos e Internet constituye un espacio de convergencia cultural donde el lenguaje aparece como el principal vínculo de identidad entre los usuarios. Entiéndase, primero, la contextualización como una operación donde se une nueva información a una información antigua (Yus, 2010: 25). Un ejemplo de esto sería la palabra “queso”, la cual hace referencia al equipo de los Empacadores de Green Bay cuando se le agrega la información contenida en “fútbol americano”. Ahora, las propiedades del entorno en el cual se desarrolla la red informática brindan al lenguaje características que lo han llevado a constituir una verdadera variedad lingüística que se identifica plenamente frente a otras. Esto puede denominarse como un *efecto cognitivo* o mejor dicho, como la modificación de un contexto (el de la

escritura tradicional) al entrar en contacto con nueva información (las imposiciones del medio electrónico). Entonces, un contexto es un grupo de supuestos mentales que la persona posee y utiliza según sus necesidades interpretativas; por supuesto, las cualidades de los distintos canales de Internet afectan la accesabilidad a la información y generan distintas estrategias para producir, recibir e interpretar (Yus, 2010: 33).

El medio electrónico depende, casi en su totalidad, de las reacciones de los usuarios frente a los mensajes escritos, como lo mencionan Crystal (2002: 29) y Yus (2010: 47). Los textos son creados y procesados a través de un sistema digital de almacenamiento, búsqueda, recuperación, tratamiento, diseño y difusión de la información. Los métodos de escritura actuales producen modificaciones de sistemas y conceptos, por lo cual no es posible “mantener como objeto y finalidad de la tecnología de la información y comunicación escrita sólo el estudio de los aspectos tradicionales [...] llaman a la puerta conceptos que hasta hace muy poco representaban asuntos extracorpóreos respecto a ella” (García, 2003: 201-204).

Esta forma sintética de comunicación crea ciertas presiones lingüísticas y éstas son compensadas por respuestas que se valen de los mismos recursos proporcionados por el medio y la creatividad humana para intentar construir una sensación de “naturalidad” (Crystal, 2002: 37). Como resultado de esa búsqueda se abre un gran abanico con posibilidades expresivas nuevas que sólo son concebibles dentro de Internet, como lo hace notar Crystal en su texto: “Se entiende que, a medida que crece el medio, con todas sus excitantes posibilidades, el péndulo de lo estilístico se desplace lejos de las tradiciones del lenguaje escrito formal” (2002: 96). Esto se consigue gracias al uso de alteraciones textuales y tipográficas que crean un híbrido entre la obligatoriedad de la escritura y la necesidad, casi biológica, de comunicarlos en forma oral. Por supuesto esto no es un uso exclusivo del *chat* ya que también se puede apreciar en la literatura y el cómic (Yus, 2010: 185-186).

Alejarse de las tradiciones no sólo significa afectar la práctica informativa, sino también la teorización sobre ella (García, 2003: 207). Por lo tanto, debe entenderse la escritura de los medios digitales como un fenómeno de integración de flujos informativos, en otras palabras, se introduce información con distinta expresión, como el texto, la imagen y el audio, pero desde la misma fuente, la computadora, y en la misma forma electrónica, el lenguaje digital. Esta acción consigue amalgamar diversos planos, cuyo resultado es superior a la simple suma de los medios relacionados y que, al mismo tiempo, desborda la capacidad semántica natural de los mensajes al otorgarles un carácter multimedia (García, 2003: 209-217). Y también se refiere a esta situación cuando apunta que la riqueza aportada por el contexto electrónico de la comunicación por Internet implica modificaciones en la cantidad y calidad de la información transmitida, así como en su interpretación final (2010: 31).

Aquellos usuarios que tengan problemas para dominar los protocolos de uso inherentes a los programas se enfrentan a un aumento en el esfuerzo, incluso antes de entablar una interacción con otra persona. La escritura electrónica requiere nuevas estrategias y prácticas para abordar la información, las cuales repercuten en los procesos cognitivos implicados en la lectura y la escritura tradicionales. El internauta requiere las habilidades necesarias para usar y comprender el discurso multimedia, compuesto por sistemas de representación más complejos que ya no sólo incluyen letras, sino también imágenes, videos, audios, hipertextos, etcétera (Cassany, 2006: 173-180). Lo anterior es denominado por el autor como *literacidad electrónica*, en la cual identifica tres componentes: la comunicación, la investigación y la construcción, cada una de las cuales comprende determinadas destrezas que evidentemente presentan una correspondencia con las habilidades antes mencionadas:

**Tabla 2.1** *Habilidades y destrezas para entender y usar el discurso multimedia*

Habilidades	Destrezas
Habilidades de computación para manejar la máquina y los programas	<i>Investigación</i> : destreza para interactuar con un sistema de reglas y protocolos alternativos
Habilidades de navegación para hacer búsquedas	<i>Investigación</i> : destreza para investigar y desplazarse en el medio electrónico
Habilidades verbales para manejar el lenguaje de cada género textual	<i>Construcción</i> : destreza para pasar de la prosa al hipertexto, al objeto multimedia y a la construcción de textos
Habilidades visuales y auditivas	

Lo anterior no está muy lejos del pensamiento de Roland Barthes cuando explica brevemente los principales niveles del acto de lectura en su artículo *Por una teoría de la lectura*:

1. Nivel perceptivo: percepción de las entidades visuales.
2. Nivel detonativo: intelección de los mensajes.
3. Nivel asociativo: desarrollo de asociaciones simbólicas de los sentidos secundarios.
4. Nivel intertextual: influencia de los estereotipos o textos anteriores.

(Barthes, 2002: 84)

A estos deben sumarse otros dos rasgos integradores: “el código social (niveles de cultura, situación de clase, presiones ideológicas) y el deseo, la fantasía (niveles y tipos de neurosis)” (Barthes, 2002: 84).

Otros autores, como es el caso de Yus, también dan cuenta de esta situación: “La comunicación mediante esta red está basada, hoy en día, en el intercambio masivo de mensajes en forma de texto escrito, imagen, audio, video o combinaciones discursivas multimodales, y todas ellas con una clara vocación oral” (Yus, 2010: 11). Así, la tecnología ha desdibujado la distinción tan clara que se tenía entre la comunicación escrita y la orogestual (Harris, 1999: 61). El lenguaje informático, con su identidad multimodal, forma un espacio virtual donde los lectores obtienen el control simbólico de la realidad, pues se les otorga una libertad comunicativa

que orienta la lengua hacia la llamada “habla escrita” o lo que Yus denomina como *texto escrito oralizado* (Yus, 2010: 36, 197) (*multilogo* y *pluridiálogo* por otros autores), es decir, se escribe como si el usuario mantuviera una conversación cara a cara. El resultado es que el habla en Internet constituye una forma de comunicación interesante porque se nutre de elementos de ambos campos y, además, hace cosas que ellos no pueden de manera individual (Crystal, 2002: 38, 62).

Junto a estas nuevas habilidades y destrezas, Yus plantea la existencia de ciertos supuestos que tienen en cuenta los interlocutores al establecer una comunicación por Internet:

1. Los emisores poseen intenciones comunicativas y diseñan sus mensajes o textos con la expectativa de que dichas intenciones y mensajes serán interpretadas correctamente por los destinatarios.
2. Los usuarios recurren a estrategias inferenciales en cuanto interpretan los mensajes pero éstas no difieren de las usadas en la comunicación cara a cara.
3. Los emisores esperan que los destinatarios sean capaces de acceder a la información contextual necesaria, mientras los receptores acceden a ésta como parte de su búsqueda de relevancia.
4. Las cualidades de los diferentes géneros en Internet influyen en la calidad del acceso a la información contextual, la cantidad de información obtenida, la interpretación elegida y la cantidad de esfuerzo mental dedicado a la interpretación.

(Yus, 2010: 31-33)

Al ambiente multimedia se le debe agregar la denominada *multitasking* o multitarea. Esto se puede resumir como la acción de, o intento de, conversar en el *chat* mientras se reciben mensajes a través de otros programas, se atienden otras conversaciones, se busca información en la Red, se ve algún video, se escucha música, se hace algún trabajo u otras tantas actividades que se pueden realizar en la computadora. A pesar de la aparente sobrecarga, el usuario continúa

su búsqueda de relevancia y desestimación de información no importante, lo cual podría estar alterando la forma en que se procesa y almacena información: “Como consecuencia de prestar atención a múltiples fuentes de información y de intentar procesar todas ellas en forma de multitarea pero, al mismo tiempo, bajo la premisa de una búsqueda de relevancia, los usuarios podrían tender a mostrar un rechazo a dedicar determinados recursos cognitivos a ciertos estímulos que no ofrecen efectos cognitivos de inmediato o conllevan una relevancia obtenible a largo plazo (como ocurre con la lectura de una novela, por ejemplo)” (Yus, 2010: 29). Lo anterior puede sumarse como otra de las causas de la velocidad e inmediatez en la escritura de los mensajes de *chat* y las consecuencias que éstas acarrearán.

Una de las características compartidas es la no literaridad al hablar, como dice Yus: “Los seres humanos casi nunca son literales cuando hablan; al contrario, suelen dejar implícita toda aquella información que creen que su interlocutor podrá obtener por sí mismo, y basan la interpretación que buscan con su enunciado [...] en la capacidad del interlocutor para acceder a la información contextual que le permitirá interpretar correctamente el sentido final del mensaje” (2010: 18). En otras palabras, no se trata de un simple proceso de decodificación, sino de la formación y evaluación de hipótesis respecto a la interpretación del mensaje, lo cual es un procedimiento falible sujeto a distintos grados de suposición, ya que algunas conjeturas sobre los hechos que se manifiestan son más accesibles que otras. De esta manera, todas las hipótesis que surjan entre los hablantes serán supuestos de manifestación mutua dentro del entorno cognitivo, esto es todos los hechos que conoce el individuo y todos los que es capaz de conocer en determinadas circunstancias; curiosamente estos entornos también son suposiciones que deben realizar los interlocutores (2010: 23-24).

En esa maraña de suposiciones es necesario considerar aquellas con relevancia dentro del acto comunicativo, es decir, aquellas que tienen algún *efecto cognitivo* dentro de ese contex-

to, similar a lo ejemplificado en las páginas 29 y 30 pero a nivel discursivo. De cualquier manera es necesario mencionar que el grado de relevancia también es variable y se genera a partir de la idea de que todo procesamiento de la información requiere un esfuerzo mental y cuanto mayor sea el esfuerzo, menor será la relevancia. Asimismo, no hay garantía de saber en cuáles casos pueda procesarse determinado estímulo, ni siquiera se puede asegurar que éste pueda ser recibido. A lo anterior debe agregarse la presunción de honestidad sobre la persona que envía el mensaje (Yus: 2010, 27, 58).

Yus también habla de la existencia de dos características importantes en el acto comunicativo: la *ostensión* y la *intención*. Es decir, cuando existe la pretensión de comunicar, más allá del simple hecho de informar, se llama la atención del oyente de manera contundente, lo cual manifiesta una *intención* mutua para ambos interlocutores y el acto adquiere así un carácter *ostensivo*. El autor recalca tres requisitos que deben satisfacer los estímulos ostensivos:

1. Atraer la atención del oyente.
2. Dirigir esa atención hacia las intenciones del hablante.
3. Revelar las intenciones del hablante.

(Yus, 2010: 22)

Puede verse que esto ayuda a resolver la cuestión de la variabilidad en la relevancia ya que “el hablante llama la atención de su interlocutor, aquél sugiere de inmediato que su enunciado es, en principio relevante para el interlocutor, es decir, porta una presunción o expectativa de su relevancia. A partir de aquí, el protagonismo de la comunicación pasa al interlocutor. Su participación es necesaria en forma de atención al estímulo y posterior actividad inferencial interpretativa. Tras la presunción de relevancia, el resultado final dependerá del esfuerzo necesario para procesar el estímulo de manera óptima y de los efectos cognitivos que genera este procesamiento” (Yus, 2010: 27). Si se introducen estas características en las conversaciones

de los *chats* se puede decir que:

1. Evidentemente se atrae la atención del destinatario del mensaje con la aparición del texto en pantalla.
2. El emisor trata de dirigir esa atención hacia sus intenciones por medio de distintos procedimientos que se mencionarán más adelante.
3. Esto no sólo manifiesta la intención de comunicar, sino activa el carácter ostensivo en el acto y llama a la construcción y resolución de hipótesis para la correcta interpretación del mensaje.

Socialmente la escritura y la oralidad poseen el común denominador de integrar a los usuarios al formar un sentido de grupo entre los interlocutores (Sandoval, 2004: 101) e Internet contribuye a disminuir aún más la distancia entre las dos modalidades: por un lado presenta la imposibilidad de usar sólo códigos no verbales, carece del contexto físico entre interlocutores y obliga a teclear y leer en pantalla, todos rasgos propios de la escritura. Por el otro, la espontaneidad, la brevedad, la alternancia y los implícitos, pertenecen a la oralidad; la relajación ortotipográfica y la baja cohesión gramatical también presentan sus equivalentes en el habla, así como las autocorrecciones y los marcadores de contacto (Cassany, 2006: 197-198).

Aunado a esto, las cualidades sociales propias del medio aportan un beneficio que compensa, en cierta medida, el esfuerzo que exige la producción e interpretación de ciertos mensajes, lo cual refuerza el sentimiento de pertenencia al grupo pues todas esas variaciones textuales exhiben marcas de la creatividad a la que se recurre como parte del vínculo de identidad con los demás. Dentro de los agrupamientos en línea los participantes exhiben rasgos lingüísticos compartidos que sólo están al alcance de ellos, lo cual aumenta aún más la cohesión grupal. Esto les proporciona una fuerte sensación intragrupal que se complementa con la intergrupala de no pertenecer a otros. El tiempo que los usuarios pasan en el *chat* se puede comparar con el “pasar

el rato” de los espacios físicos y ello fomenta la formación de redes sociales virtuales donde las personas muestran su disponibilidad para interactuar de forma eminentemente casual (Yus, 2010: 37-38, 40-41, 172, 178).

## 2.2 Géneros electrónicos

Dado que es un medio multicultural, la red informática manifiesta una gran heterogeneidad lingüística, por esa razón es conveniente “establecer cuántas situaciones distintas contiene internet; después, tenemos que describir los rasgos lingüísticos característicos de cada situación comunicativa e identificar las variantes que se utilizan” (Crystal, 2002: 20). En su texto, Crystal distingue cinco *entornos* o *situaciones* con suficientes diferencias para considerar que el lenguaje utilizado en cada una de ellas es distinto.

Cassany, por su parte, prefiere denominar estas mismas *situaciones* como *géneros electrónicos*, los cuales surgen de la combinación de las potencialidades informáticas y las elecciones voluntarias de los usuarios (Cassany, 200: 196-197). El autor junto con otros, como Yus (2010: 47), dividen los géneros en dos grupos basándose en la temporalidad intrínseca de cada uno. Así, se tienen por un lado los asincrónicos: la página *web*, el correo electrónico y el foro; y por otro los sincrónicos: los juegos de rol y el *chat*.

El elemento temporal es importante pues “en cada acto de comunicación humana está implícita una integración de actividades pasadas, presentes y tal vez futuras” (Harris, 1999: 57). Dentro de la misma obra se añade que estas actividades requieren de tiempo para ser formadas, procesadas e interpretadas, o en palabras del autor, que “la comunicación necesita ser lo suficientemente lenta para funcionar” (1999: 62).

Siguiendo al autor (1999: 63-64), se puede ver que aunque la concepción tradicional de escritura le otorga una dimensión no cinética, es decir, puede reprocesarse tantas veces como sea requerido, también existen formas de comunicación visual tan efímeras como el habla, por ejemplo el lenguaje

de sordos, y la comunicación escrita de Internet se acerca, en determinadas situaciones, a estos casos. No obstante, “el sustrato formal esencial para la escritura no es visual, sino espacial [...] en términos de organización de un espacio gráfico” (1999: 67).

### **2.2.1 *World Wide Web* (red de Internet)**

La *World Wide Web* es un sistema multimedia formado por una red mundial de computadoras. Su finalidad es permitir el fácil acceso a la información global a través de la interconexión de documentos escritos con discursos verbales, visuales y auditivos. Los datos requeridos pueden ser visualizados por medio de una programa llamado *browser* o navegador.

La *Web* constituye “un objeto análogo al lenguaje escrito que está <ahí afuera>” (Crystal, 2002: 228). Por ello, cualquier variedad de la escritura tradicional tiene su equivalencia electrónica, la cual “refleja la dimensión gráfica de nuestra naturaleza lingüística” (2002: 225) y cuyo “estatismo ha dejado de ser obligatorio” (2002: 231) debido al *software* que la controla.

Esta red mundial es “como una computadora monumental, con asombrosos bancos de memoria orgánica [...] un cerebro, vivo y colectivo, activándose en cuanto está leyendo en él. Es un cerebro que nunca deja de funcionar, pensar, de producir información, de clasificar y de combinar” (De Kerchove, 1999: 82). Como resultado ha surgido una grafología dinámica de la cual derivan nuevas convenciones y señales, como el uso de colores, hipertextos, direcciones de correo electrónico, íconos, etcétera (Crystal, 2002: 231).

### **2.2.2 *E-mail* (correo electrónico)**

El correo electrónico fue uno de los primeros dispositivos diseñados para Internet. Su finalidad era el envío de mensajes de texto pero en la actualidad éste también admite el intercambio de archivos de imagen, audio y video de manera casi instantánea.

El sistema cuenta con aspectos similares al correo convencional que el *software* estruc-

tura de manera bipartita en la pantalla: una la dedica a la cabecera del mensaje, donde aparecen los datos del remitente electrónico; y otra para el cuerpo del texto, cuyo único elemento obligatorio es algún tipo de escrito.

El nivel de formalidad del lenguaje utilizado es muy diverso y, del mismo modo que en el habla y la escritura tradicionales, influye mucho a quién se dirige el usuario, pues estas variaciones pueden usarse como indicadores de la actitud de los interlocutores (Harris, 1999: 117). Aún así, existe una marcada tendencia hacia la informalidad, pues los procesos de reflexión involucrados en la escritura se ven afectados por la velocidad y espontaneidad de la redacción. El aspecto coloquial emerge como una elección voluntaria de los usuarios, lo cual lleva a suponer que el “autor y lector se sienten más cómodos con un estilo espontáneo, cercano al habla corriente, entre iguales y sin fórmulas vetustas” (Cassany, 2006: 207). Por eso las faltas de ortografía y errores tipográficos son una característica natural de éste y otros medios electrónicos, lo cual, en realidad, no interfiere con el significado de los mensajes (Crystal, 2002: 131-134). La rapidez aparece como uno de los factores clave que caracterizan al lenguaje de la red: “La inmediatez lleva a la precipitación: llegan los mensajes al instante y los respondemos en pocos segundos, sin meditar revisar o evaluar [...] Somos más breves que prolijos, más informales que estirados y más directos que barrocos [...] Toleramos las erratas lingüísticas porque leemos y escribimos con prisa” (Cassany, 2006: 204-206).

### **2.2.3 Mundo virtual (juego de rol)**

Un mundo virtual lo constituye una base de datos donde los usuarios crean entornos ficticios, con personajes también ficticios, e interactúan en tiempo real. Dichas bases pueden estar construidas para compartir desde simple texto, hasta complejas gráficas tridimensionales y animaciones cinematográficas.

El simple hecho de situarse en un mundo imaginario basta para provocar diferencias

---

en el lenguaje, pero también existen convenciones para acelerar la escritura y complementar el significado de las oraciones que muchas veces se institucionalizan (Crystal, 2002: 200-211).

#### **2.2.4 *Chat* asincrónico (foro de discusión)**

Otro de los sistemas de comunicación diseñados para la red es el foro de discusión, el cual sirve para intercambiar ideas y puntos de vista sobre un número amplio y no determinado de temas, durante un tiempo indefinido.

Su funcionamiento se basa en una dinámica de mensajes estáticos de extensión considerable, en comparación con el *chat* sincrónico, que no supone una participación continua, sino segmentada, aunque a veces la rápida respuesta de los usuarios puede dar la impresión de tiempo real. Así, los mensajes permanecen accesibles todo el tiempo a los usuarios y esa relajación en el aspecto temporal permite la formación de criterios y reflexiones sobre el tema y su correspondiente respuesta textual, por ello el estilo se aproxima al lenguaje de la escritura con intención de “permanencia” (Crystal, 2002: 160), como el de los artículos, libros y revistas.

#### **2.2.5 *Chat* sincrónico (*chat*)**

Los *chats* sincrónicos tienen lugar en un sistema que posibilita la comunicación entre dos o más usuarios por medio del texto, la voz, el video o cualquier combinación de las anteriores. El de texto permite el intercambio de mensajes estructurados a través del teclado y es, por mucho, la forma más popular y recurrida entre los usuarios del mundo pues sólo se necesita una computadora con conexión a internet (Sandoval, 2004:118).

El discurso está constituido por una mezcla de secuencia, simultaneidad y solapamiento entre los mensajes que proviene de los principios que gobiernan la conversación cara a cara (Crystal, 2002: 178-180) y por ello se aplican convenciones básicas como los saludos y las despedidas verbales, los cuales “suplen las miradas, los abrazos o los apretones de mano” (Cassany, 2006: 210).

En cambio, los turnos de la conversación están sujetos a la estricta secuenciación impuesta por el software que se utiliza y esto crea una de las características más notorias del género: la yuxtaposición de distintas conversaciones en la misma pantalla, por lo cual es casi imposible entablar una charla “seria”, pues no se tienen los medios para controlar la multiplicidad de diálogos simultáneos, ni su contenido. Otro de los condicionantes del soporte es que los mensajes se acumulan en la pantalla y desaparecen rápidamente por la parte superior, lo cual revela una más de las razones de la inmediatez y brevedad de los mensajes enviados. A su vez, esto genera otro aspecto muy recurrente en las conversaciones por *chat*: los mensajes aparecen truncados o divididos en varias intervenciones del mismo usuario, lo cual puede resultar problemático ya que los mensajes sin destinatario aparente son bastante comunes (Yus, 2010: 179-183).

La secuencia comunicativa consiste en decodificar el mensaje, introducirlo en el contexto y con la ayuda del mismo, determinar qué es lo se desea comunicar, si se trata de algo explícito o si el mensaje sirve para extraer una interpretación implícita en el enunciado. Asimismo, la comunicación en el *chat* prevee la determinación del dominio de las estrategias discursivas que usan los usuarios, pues si los modelos que utilizan dos interlocutores son demasiado diferentes la comunicación puede ser un fracaso y por ello es que muchos acuerdan convenciones de uso (Yus, 2010: 173), aunque muchas veces deben aprenderse en la práctica.

El tiempo de respuesta es relevante, al igual que en los mundos virtuales, pues la comunicación está sometida al tiempo real, esto es, la capacidad de un programa para gestionar las interacciones entre el usuario y el espacio cibernético de forma inmediata (Joyanes, 1997: 79). Sin embargo, dicho elemento no sólo está sujeto a la habilidad del usuario para operar el equipo, sino también a la capacidad de procesamiento y la calidad de la conexión a Internet. De esta manera se generan variaciones en la temporalidad de la comunicación que van desde las fracciones de segundo, hasta los minutos, y si una respuesta se retrasa demasiado, su relevancia disminuye

ya que la conversación nunca se detiene (Crystal, 2002: 182). Al respecto, Yus dice que “En el chat, los efectos cognitivos deben superar, con mucho, el esfuerzo de procesamiento que exige interpretar los diferentes enunciados en un periodo escaso de tiempo” (2010: 182). Además, cabe recalcar que el silencio puede reflejar abstención, falta de atención, ausencia física o falla del equipo, por lo cual los usuarios tienden a hablar para mantener su presencia en pantalla, aunque no tengan nada que decir. Se puede decir que el *chat* es considerado sincrónico porque ambos interlocutores están presentes durante la conversación, contrario a lo que ocurre con el correo electrónico, por ejemplo, pero adolece de una sucesividad temporal en la producción y recepción de mensajes que altera sus posibilidades comunicativas (2010: 178).

Los mensajes se prefieren cortos y concisos para favorecer una rápida distribución en la pantalla y hacer que las conversaciones adopten una dinámica similar a la del habla tradicional. La abundancia de intervenciones con estructura inferior a la oración remite al contexto de la conversación cara a cara (Cassany, 2006: 212). Esta sensación de velocidad hace posible establecer una analogía entre el chat y el teléfono, pues en ningún caso se está restringido por intervalos de tiempo establecidos para realizar la comunicación, ni se deben esperar largos lapsos de tiempo diferido entre el estímulo y la respuesta; pese a los detalles mencionados anteriormente, se puede hablar de una inmediatez en la emisión y recepción de los mensajes (Sandoval, 2004: 129). Por otro lado, ambos medios presentan la posibilidad de cambiar el tema de conversación tantas veces como se quiera y utilizar el lenguaje que se desee o crea conveniente, lo cual da lugar a las peculiaridades escritas del entorno electrónico que se han expuesto hasta ahora y otras que se verán más adelante.

El chat de texto es un híbrido entre la estricta formalidad de la letra impresa y lo efímero e informal del habla, por lo cual varios atributos de ésta última aparecen en el chat, aunque no se puede obviar el hecho de que se está escribiendo un texto en pantalla. La siguiente tabla muestra los aspectos orales y escritos que posee la conversación electrónica (Yus, 2010: 197):

**Tabla 2.2 Aspectos orales y escritos que posee la comunicación por ordenador**

Orales	Escritos
Utilización de un estilo conversacional informal (uso de la primera persona verbal, fórmulas coloquiales de tratamiento, modismos recurrentes, etc.)	El usuario controla la composición del texto sin que el destinatario pueda intervenir en ella.
Búsqueda de equivalentes textuales de los rasgos de la interacción conversacional, como las interrupciones	Sintaxis más complicada que en los enunciados orales
Mensajes cortos	En el texto el remitente hace explícita la razón de la emisión de su mensaje
Tema conversacional íntimo y emocional, lo que conlleva el uso de grafías y símbolos típicos de la conversación virtual	Posibilidad de revisión de texto y corrección de errores antes de ser enviado al servidor

Distintos tipos de singularidad visual son bastante comunes: las abreviaturas son altamente recurridas, así como las elisiones, onomatopeyas, pausas, interjecciones, íconos, etc. Los signos de puntuación suelen perderse a excepción de los de interrogación y exclamación, los cuales incluso aparecen en formas exageradas para expresar emociones o constituir por ellos mismos todo el mensaje. Las construcciones gramaticales son extremadamente coloquiales y no se duda en utilizar juegos de palabras (Crystal, 2002: 191-192). Abundan las llamadas *deformaciones textuales* (Yus, 2010: 36), es decir, las repeticiones de letras para representar entonaciones, las mayúsculas se ignoran en el grueso del mensaje y reservan para simular gritos o un alto volumen y la arroba aparece como una marca de género gramatical que incluye ambos, la palabra *tod@s* por ejemplo (Cassany, 2006: 213). Yus presenta el nombre de *emotextos* para definir a los enunciados escritos con estas características (Yus, 2010: 185); en otra parte del texto también muestra estos aspectos de una manera más sistemática:

1. Faltas de ortografía: atribuidas a la necesidad de enviar los mensajes rápidamente.

Algunas son involuntarias, otras se deben al fallar en la pulsación de las teclas y otras

---

tantas son intencionadas como parte del contexto en el que se encuentra el usuario.

## 2. Grafía fonética y dialecto visual:

a) Grafía fonética: esto no es otra cosa que plasmar textualmente el discurso tal y como se pronuncia, por ejemplo, se escribe “imeil” en lugar de “*e-mail*.”

b) Grafía coloquial: reducción de las palabras debido a su pronunciación en la cadena hablada, por ejemplo, “ke icisten la noche despues destudiar?”.

c) Grafía regiolectal: éstas son representaciones de las variaciones regionales de una lengua, por ejemplo, “comío” en lugar de “comido”.

d) Grafía prosódica: es la representación de patrones prosódicos por medio de repeticiones de letras, uso de mayúsculas y signos de puntuación, por ejemplo, “NOOOOOOOO!!!!!!” para un grito.

e) Grafía interlingüística: se trata de plasmar la grafía de los préstamos lingüísticos pero filtradas por la lengua que los recibe, por ejemplo, “estándar” en lugar de “*standard*”.

f) Grafía homofónica: comprende dos alteraciones del texto que no se justifican dentro de otras:

- Sustituciones léxicas: es la estrategia de escribir cuya pronunciación es igual o similar a la pretendida pero de menor longitud, por lo cual se ajusta mejor a la exigencia de velocidad, por ejemplo, “kda1” para decir “cada uno”
- Sustituciones grafémicas: aquí se sustituye una grafía por otra, por ejemplo, la “k” puede sustituir a “qu”.

3. Abreviaciones, acrónimos y truncamientos: todos estos son muy frecuentes en el chat y dan como resultado una especie de jeroglífico que sólo se puede descifrar con el co-

nocimiento de las convenciones de uso, por ejemplo, la siguiente conversación con su equivalente estándar a la derecha:

- |   |  |
|---|--|
| – Hiya, r u new?  | – Hello, are you new?  |
| – Hi, no dewd   | – Hi, no dude  |
| – OK, a/l/s plz?  | – OK, age/location/sex please?   |
| – Lisa 20yo fm LA, u?   | – Lisa 20 years old female Los Angeles, you?   |
| – Brad 22 m NY  | – Brad 22 male New York  |
| – Kewl, gotta selfpic for trade?  | – Cool, have you got a photo of yourself to trade?                                       |
| – Yeap, sure, but what kind of<br>format is urs?                            | – Yes, sure, but what kind of<br>format is yours?  |
| – Mine is a JPEG bu I can't DCC,<br>doesn't work. I can e-mail<br>it though | – Mine is a JPEG but I can't send it via DCC,<br>it doesn't work. I can e-mail it though |
| – Kewl, send it dewd, you first.  | – Cool, send it dude, you first  |
| – Okay, g or x?   | – Okay, general or x-rated?  |
| – What? sorry, not into<br>that stuff, bye                                  | – What? sorry, not into that stuff, bye  |
| – No prob, C U  | – No problem, see you  |

El siguiente es un pequeño ejemplo en español:

- |  |  |
|--|--|
| – bnos dias bb   | – ac klor                                  |
| – d alguna forma smpre trmino<br>entrandome d lo q acs | – hahaha si huimos al concierto            |
| – io tmbn keria ir :C                                  | – c sqcho muy bn... solo ibamos puras nnas |

4. Elipsis: esta estrategia es muy recurrente en el chat pues se ajusta muy bien a la veloci-

dad requerida por la conversación. En situaciones cara a cara las personas dejan implícita mucha información, toda aquella que consideran evidente por sus interlocutores, de tal manera que la comprensión del enunciado no se incrementa demasiado. Lo mismo ocurre en la conversación electrónica, donde, sin duda, el elemento más omitido es el pronombre ya que, en principio, este se suple con la presencia del nick del usuario.

(Yus, 2010: 198-203)

Siguiendo la línea del autor (Yus, 2010: 174-176), es importante prestar atención a estos elementos pues en la resolución última del significado de un mensaje es esencial identificar la actitud del hablante, ya que éste puede diferir bastante si el emisor ordena, advierte, pregunta, pide, etc. El autor los muestra dentro de una clasificación de tres categorías:

- a) Sintácticos: un ejemplo es la recurrencia a marcadores verbales.
- b) Léxicos: se usan esquemas de supuestos que incorporan marcadores como “lamento que”, “supongo que”, “deseo que”, y algunos otros como “probablemente”, “desafortunadamente” etcétera.
- c) No verbales: una sonrisa puede revelar ironía, por ejemplo.

La ausencia de la información contextual no verbal vocal y de la no verbal visual son los retos a sortear para una comunicación eficiente en el *chat*. En el caso de los enunciados escritos los usuarios recurren a estrategias textuales y tipográficas para mostrar sus intenciones pero se debe tener cuidado en el uso de éstas porque si no son entendidas correctamente aumentan innecesariamente el esfuerzo interpretativo e incluso se podría desembocar en una mala o nula interpretación del enunciado.

Por otra parte los interlocutores parecen disfrutar el construir y descifrar las frases tan intrincadas que se pueden presentar en la conversación: “los usuarios conciben la lengua como un medio flexible para representar el habla, y parecen obtener un placer especial de jugar con

las posibilidades que ofrecen los signos escritos, una vertiente lúdica de la escritura que, en la mayoría de los casos, parece compensar el posible aumento en el esfuerzo de procesamiento requerido para rastrear los significados ocultos tras las graffias” (Yus, 2010: 201). Además, los usuarios tienden a identificar rápidamente las deformaciones textuales pertinentes y les atribuyen, a partir de una inferencia, una marca de modificación en la actitud de su interlocutor. El autor concluye que las actitudes, sentimientos y emociones pueden ser connotadas, aunque las limitaciones del teclado impiden determinar con exactitud el grado de intensidad de las mismas, aunque parece evidente que “jajajajajajajaja” posee una mayor intensidad que “jaja” o “jaaaaaaaaajaaaaajaaaaa” frente a “jajaja”. Lo que sí es seguro es lo siguiente: o el texto aparece neutro de manera tradicional, es decir “no marcado”, o se comunica información extra de forma “marcada”, con alguna particularidad gráfica (2010: 204-210).

De vuelta con Cassany, el autor resume la lectura del *chat* como “la del teatro escrito o la del diálogo novelístico —pero con la variante de que el chat se está elaborando *durante* la lectura y de que el lector es uno de los personajes que participan” (2006: 213).

Como ha podido observarse, existen rasgos diferenciales que ayudan a distinguir una variedad lingüística de otra, tal es el caso de la ortografía, la gramática, el léxico, la estructura del discurso y los rasgos gráficos, pero para este trabajo sólo se considera el uso del ícono dentro de un grupo de *chat* sincrónico y cómo su naturaleza se balancea entre la concepción peirciana del término y el signo saussureano.

## 2.3 Los íconos de Internet

Se ha mencionado que el lenguaje utilizado en los mensajes del *chat* pretende alcanzar el dinamismo real de la conversación cara a cara, aunque el análisis detallado del contexto en el cual se lleva a cabo el intercambio de mensajes y la comparación con las características de la oralidad y la escritura muestran la existencia de elementos que impiden concretar este objetivo en su totalidad,

como aparece en las siguientes tablas, tomadas del texto de Crystal, (2002: 57-58):

<b>Tabla 2.3 Criterios del lenguaje hablado aplicados al habla de los chats</b>	
1. Limitado en el tiempo	Sí, pero de formas distintas
2. Espontáneo	Sí, pero con restricciones
3. Cara a cara	No
4. Estructura flexible	Sí
5. Socialmente interactivo	Sí, pero con restricciones
6. Revisable al instante	No
7. Prosódicamente rico	No

<b>Tabla 2.4 Criterios del lenguaje escrito aplicados al habla de los chats</b>	
1. Limitado en el tiempo	Sí, pero con restricciones
2. Constreñido	No, pero con alguna adaptación
3. Descontextualizado visualmente	Sí
4. Estructura elaborada	No
5. Comunicativo en la práctica	Variable
6. Permanente revisable	No
7. Gráficamente rico	No

Si el medio carece de la capacidad de comunicar efectivamente los elementos vocales, visuales y gestuales de la comunicación cara a cara se generan vacíos informativos que tienden a ser rellenados inferencialmente (Yus, 2010: 36). Esas adversidades propician una reacción por parte del usuario, una respuesta lingüística, para tratar de satisfacer la elección de elaborar una plática que se aleje de la fría naturaleza del medio y esta situación es una de las principales fuentes generadoras de los elementos que caracterizan el género.

Dentro de los factores adversos que impone el medio está la falta de una respuesta simultánea pues se está sujeto a las limitaciones tecnológicas de elaboración, procesamiento y transmisión de datos. Y no sólo eso, sino que el efecto se extiende y crea un ritmo de interacción más lento que en la conversación tradicional. Además está la falta de prosodia y paralingüaje,

pues se carece de un contexto físico, auditivo y visual entre los interlocutores o como menciona Cassany: “Reír, llorar, besar, abrazarse, mostrar tristeza o alegría es crucial en la comunicación cara a cara. En Internet se han creado algunos recursos específicos para suplir estas limitaciones” (Cassany, 2006: 199). Ya en 1973, cuando Barthes publica *Variaciones sobre la escritura* se presentía una sensación de frialdad cuando se escribía a máquina en lugar de usar la mano: “la máquina todavía se percibe (al menos en Europa) como un objeto inhumano y, si escribimos a un amigo y queremos borrar o temperar la ofensa de una comunicación maquinal, expeditiva, añadimos para terminar algunas palabras manuscritas” (Barthes, 2002: 115).

Respecto a esto último, la creatividad humana ha hecho innumerables esfuerzos para remplazarlos a través de la exageración en el uso de signos prosódicos, puntuación, mayúsculas, espacios en blanco y caracteres especiales para enfatizar alguna situación. Asimismo, no es raro el uso de expresiones y artificios tomados de la literatura para expandir las posibilidades expresivas de un texto producido por medio de un teclado (Crystal, 2002: 49).

Ya se tocó el tema de la temporalidad como un factor que determina a esta variedad lingüística y ahora es necesario resolver cuáles son las limitaciones psicofísicas del medio, pues cada tecnología presenta sus propias fronteras y posibilidades lingüísticas. Así, los desafíos que plantean las dimensiones relativamente pequeñas de la pantalla, así como el tamaño y la configuración del teclado han provocado el desarrollo de un lenguaje sumamente abreviado que se extiende hasta otros dispositivos, como los teléfonos celulares con la posibilidad de enviar mensajes de texto (Crystal, 2002: 261-263). De esta manera surge el emotícono, un elemento capaz de contener una gran cantidad de información, como se podrá apreciar en el siguiente capítulo.

Yus señala que los investigadores que desarrollaron el uso del correo electrónico orientado hacia un ambiente global, lograron superar las limitaciones de distintos modelos informáticos al recurrir a un modelo común de representación textual para todos los ordenadores que

incluye el abecedario inglés, los signos de puntuación más elementales y otros tantos de uso corriente como los matemáticos. Éste es el denominado código ASCII. Los emotíconos surgen como resultado de querer enriquecer el limitado código electrónico de manera que exprese las emociones del emisor, principalmente su expresión facial (Yus, 2010: 190).

El autor apunta que “cuando la comunicación se realiza mediante medios textuales, a menudo el resultado tecleado en la pantalla es un interesante híbrido entre la estabilidad y rigidez del soporte escrito, por un lado, y la espontaneidad y cualidad efímera del habla, por otro” (Yus, 2010: 11). El desarrollo de elementos expresivos dentro de ese marco tan particular llevó al surgimiento de estas combinaciones de caracteres accesibles desde el teclado, con la finalidad de representar la expresión de una emoción en el rostro, principalmente. Estos pueden ser tan simples como el usar dos puntos y un paréntesis para indicar una cara sonriente :), o tan complejos como la siguiente representación de un saludo (=^0^=) y, a pesar de ello, representa un acto ostensivo dentro de la conversación, por lo tanto “porta en sí mismo la garantía de su relevancia, es decir, el hablante es consciente del esfuerzo cognitivo que ha de realizar su interlocutor y presupone que, a pesar de todo, su acción ostensiva valdrá la pena” (2010: 28).

Éstas son únicamente un par de formas encontradas en las conversaciones y que no sólo sirven para enmarcar el mensaje dentro de un contexto específico, sino también como una advertencia al lector “de que el remitente está preocupado por el efecto que pueda tener la oración” (Crystal, 2002: 52). En otras palabras, un texto construido rápidamente, sin las cortesías habituales puede parecer abrupto o rudo y un emotícono puede cambiar esa situación. Sin embargo, a pesar de las ventajas expresivas otorgadas por los emotíconos, su papel semántico permanece abierto a una gran gama de posibilidades y sólo puede descifrarse a partir de su relación con el contexto verbal (2002: 50). En otras palabras, todas estas variaciones, junto con las mencionadas anteriormente, no sólo están encaminadas a compensar la falta de oralidad de un discurso

teclado, sino que también ayudan a los usuarios a comunicar de manera más eficaz sus sentimientos, actitudes y emociones.

En la actualidad existen numerosas interfases de chat que incluyen una galería de íconos predeterminados que pueden ser incluidos en el cuerpo del mensaje mediante el uso del *mouse*. Este tipo de gráficos ya constituyen verdaderas imágenes representativas realizadas por un artista que, explícitamente, aluden a las intenciones que se quieren mostrar. Por otra parte, también hay emotíconos animados mediante la tecnología *flash*, donde el ícono tiene la posibilidad de realizar una infinidad de acciones para mostrar distintas emociones. Aunado a esto está la situación donde un ícono con alguna de las dos características anteriores puede ser introducido en el mensaje al teclear una determinada secuencia en el teclado, en otras palabras, introducir XD, en el cuerpo del texto aparecerá una cara sonriente o una cara animada riendo. Muchos de estos comandos o accesos directos para introducir emotíconos pueden ser predeterminados por los usuarios, lo cual desemboca en un texto parcial o totalmente jeroglífico. Por ejemplo, a una cara animada riendo se le puede asignar la palabra “risa” para que aparezca en pantalla cada vez que se escriba; la consecuencia es que cuando se escriba una palabra que contenga esa secuencia como “sonrisa”, lo que se verá es “son(una carita animada riendo)”; o si se escribe el nombre Larisa el resultado será “La(una carita animada riendo)”. Estas construcciones aluden, si no es que son exactamente iguales, a la escritura de lenguas como el japonés, donde un elemento, hasta cierto punto icónico, pero cuyo significado puede ser un tanto lejano al de la palabra escrita, se combina con otros eminentemente fonéticos.

Aunque muy interesantes, estos últimos casos rebasan los límites de la presente tesis, en la cual únicamente se tratarán los emotíconos compuestos con signos accesibles desde el teclado, que aparecen tal cual se escriben en pantalla y en situaciones donde no tienden a la escritura jeroglífica.

### 2.3.1 Emotíconos o emoticonos

Es importante reconocer y distinguir la existencia de la palabra *emote* que, de acuerdo a Crystal, es un enunciado que permite la expresión de acciones, sentimientos, reacciones, gestos, expresiones, etc. (2002: 210-211). Puede parecer redundante o absurdo, sin embargo estos *emotes* poseen la particularidad de otorgar al texto un tinte literario, al constituir una especie de acotación dramaturgica que por lo general utiliza un verbo en tercera persona del presente indicativo y en algunas otras indicaciones forma palabras, por ejemplo: Ray saluda, Ray grita, Ray ehs (Ray dice eh), Ray ays (Ray dice ay); Cassany también da cuenta de la existencia de estos elementos, a los que suma la palabra *pose* como sinónimo de *emote*: “Especifican en tercera persona alguna acción no verbal que el interlocutor realiza” (Cassany, 2006: 200); lo anterior no es de extrañar si, como dice Crystal, su origen se encuentra dentro de los juegos de rol (2002: 50). Posteriormente la palabra *emote* también adquirió el significado que aquí se le da a los emotíconos y cuya relación filológica se muestra muy evidente. Cabe mencionar que *emote*, dentro de su acepción de emotícono, posee un sinónimo muy utilizado: *smiley*.

Yus, por su parte, dice que el origen de la palabra emotícono proviene de la unión de las palabras *emotive* y *icon*, que dio como resultado el término *emoticon* y después éste fue adaptado al español. Asimismo, hace notar la existencia de la grafía *smilie* como una variante de *smiley*. En el caso del *emote* o *pose*, se refiere a ellos como acotación icónica comentada, acotación icónica autónoma y rotulación del texto, dependiendo si se verbalizan acciones no verbales, si se escriben acciones físicas entre asteriscos (Usuario tal \*bosteza\*) o si se remarca el texto con mayúsculas, respectivamente (Yus, 2010: 188-189).

Dentro del diccionario de la Real Academia Española se encuentran las palabras ícono e icono como variantes aceptadas que representan exactamente el mismo concepto. No obstante, al buscar los términos emotícono y emoticono se encuentra que el primero no aparece listado.

Aún así, con la intención de dar continuidad a la terminología hasta ahora usada en este trabajo, se utilizará la palabra emotícono, al hablar de los íconos de Internet, de aquí en adelante, pues parece una formación de palabra congruente para un término ya aceptado formalmente: ícono/emotícono. Aunado a esto, la experiencia personal indica que estos términos son más utilizados que sus contrapartes, probablemente por la gran exposición de los usuarios al inglés dentro de los medios digitales.

Como un dato adicional, se puede mencionar que existe la palabra japonesa *emoji* que, básicamente, posee el mismo significado de emotícono pero se utiliza, la gran mayoría de las veces, para referirse a los emotíconos orientales, los cuales se revisarán en el siguiente apartado.

### 2.3.2 Cómo leer un emotícono

Durante la conversación del chat, el receptor del mensaje ha de imaginar la conducta no verbal que debería acompañarlo o, en otras palabras, cual sería la conducta del remitente y esto sólo a partir de la pura manifestación textual. Esto da lugar a un cierto “margen de error” que, de acuerdo a Yus, es completamente normal: “Es normal, por tanto, que el lector proyecte una serie de hipótesis relativas a las imágenes visuales que faltan en la interacción [...] hipótesis que a menudo superan o alteran la información no verbal que el emisor quería comunicar en el chat” (Yus, 2010: 186).

Una de las características de estos aspectos no verbales es que no se superponen como en el habla tradicional, sino que comparten la linealidad del discurso escrito. Por ejemplo, la entonación de una pregunta no se realiza al mismo tiempo que se pronuncia el enunciado, sino que se indica con un signo al principio y final de éste, en el caso del español, o sólo al final como sucede con el inglés. Esto es lo mismo que ocurre con los emotíconos, independientemente del lugar que ocupen dentro de la oración, se procesan en una sucesividad junto con el resto de la información. Para complementar este punto, remárguese que en el *chat* no existe la comunicación no verbal

no intencionada, pues en principio, todo texto escrito alberga una intención en su creación (Yus, 2010: 187-188), así, todos los rasgos tipográficos deben ser tomados en consideración.

Crystal menciona que si no se presta atención a los signos de puntuación, guiones, mayúsculas y otros símbolos especiales, se puede perder información muy importante (Crystal, 2002: 246). En el caso del habla de Internet esto es relevante pues, además de los emotíconos, existe toda una serie de convenciones adoptadas por los usuarios de la red. La grafía c%l para referirse a la palabrabra *cool* puede ser un ejemplo de ello; 2day (*today*), B4 (*before*), nEd (*need*), CUI8r (*see you later*), RUOK (*are you OK?*), etcétera (Crystal, 2002: 262).

Recuérdese cómo el sistema de digitalización de la escritura afecta los significantes de las palabras, al igual que lo hicieron otras tecnologías y cada una con características específicas. La computadora muestra más letras que imágenes pero es innegable el gran peso de éstas últimas, pues la cultura visual ha incidido fuertemente sobre las costumbres expresivas y la lengua escrita ahora aparece junto a símbolos gráficos para formar parte de una nueva imagen. A partir de este planteamiento, la escritura, de base fonética y que por su misma naturaleza material ya constituye un signo gráfico, es capaz de adoptar otros elementos visuales sin mayores problemas (García, 2003: 248-250).

De cualquier manera, Yus asevera que “la conversación virtual no difiere en exceso de la conversación real en cuanto a los pasos que los interlocutores deben realizar para asegurar una interpretación correcta, aunque sí difiere en la forma en que dichos pasos pueden materializarse. En general, como en toda conversación, el emisor elige entre un abanico de posibilidades de codificación lingüística y eligirá un enunciado que remitirá, de una forma más o menos explícita, el pensamiento que el usuario desea comunicar [...] En el chat de texto el usuario hace previsiones similares a las que haría en conversaciones cara a cara [...] Por un lado, elegir un enunciado que permita al interlocutor acceder a la interpretación deseada; por otro lado, prever

que el usuario destinatario será capaz de de decodificar el mensaje enviado [...] y que podrá extraer los supuestos específicos referidos al uso de la jerga informática [...] Las variaciones tipográficas generadas en el intento de los usuarios del chat de texto para compensar la ausencia del canal auditivo-vocal en las conversaciones virtuales obligan, por lo tanto, a una cierta ciberalfabetización de los usuarios en el manejo del teclado y su uso correcto o incorrecto hace manifiestos, de inmediato, supuestos referidos al dominio y la experiencia del usuario en el chat” (2010: 184-185).

En general, el emotícono tiene una valoración positiva entre los usuarios pues aporta un elemento contextual que cambia la interpretación neutra del mensaje. El uso de estos íconos es, de cierta manera, similar a la rotulación que utilizan los dibujantes de cómics, donde varían los tipos de letra y se deforman a voluntad para conseguir ciertos efectos, entre otros, demostrar las emociones del personaje. Así, el emotícono sirve para alterar el significado textual y también para realizar el papel de la gesticulación para connotar el significado del mismo. Por otro lado la composición de estos elementos puede llegar a ser muy compleja pues existen combinaciones que van desde situaciones que tienden a lo arbitrario, mientras otros son verdaderamente icónicos, por lo cual el usuario requiere de una “alfabetización” respecto al tema. Una consecuencia insalvable de lo anterior es la convencionalización de dichos elementos (Yus, 2010: 190-191).

Se ha intentado instaurar ciertos códigos para la formación de emotíconos pero, como ocurre con cualquier prescripción en la lengua, han fracasado. Ante este hecho, el usuario encuentra que el emotícono puede ser entendido de distintas maneras y esto puede comprobarse en la multiplicidad de interpretaciones mostradas en las recopilaciones y glosarios de Internet. Es importante remarcar que la única manera de reducir los múltiples significados que puede albergar un emotícono, es anclándolo al enunciado que acompaña y, de esta manera, limitarlo sólo a las combinaciones más congruentes con el contexto. Si el emotícono es redundante o no, respecto

a la parte verbal que acompaña, parece estar en segundo plano; lo que sí es seguro, es que los usuarios intuyen su influencia en el contenido del mensaje en su totalidad (Yus, 2010: 191-193)

El emotícono puede llegar a convertirse en el protagonista de la conversación, al constituir, por el mismo, un enunciado completo, como ocurre también, por ejemplo, con el caso del verbo. Esta estrategia aporta al diálogo una connotación lúdica que demuestra una comprensión mutua entre los interlocutores, ya que refuerza los supuestos que los usuarios comparten respecto a la jerga informática. Revítese el siguiente caso, basado en el ejemplo expuesto por Yus:

pintsize: ke haces ahora?  
 adz46: escribiendo un trabajo sobre mcbeth  
 pintsize: oh que divertido!  
 adz46: mmmmmmmm  
 adz46: :(  
 pintsize: :)  
 adz46: :(  
 pintsize: animate!!!!!!  
 adz46: :/  
 pintsize: ya vale!!!!!

(Yus, 2010: 193)

### 2.3.3 Dos tipos de emotíconos

Diversas fuentes de Internet, las cuales aparecen enlistadas en la Bibliografía, reconocen la existencia de una división en los emotíconos basada en la manera como son leídos:

#### a) Emotíconos occidentales

Esta variedad se escribe formando una única secuencia en línea y se leen, casi todos, de lado, en

sentido contrario a las manecillas del reloj. En otras palabras, piense que debe inclinar la cabeza en sentido contrario a las manecillas del reloj para encontrar más fácilmente la relación icónica de ese conjunto de caracteres. Cassany los define como “representaciones tipográficas de expresiones faciales [...] El paréntesis simula la sonrisa o tristeza; el guión, la nariz; los dos puntos, los ojos. El punto y coma es guiñar un ojo, un asterisco emula a un beso” (Cassany, 2006: 199). Los siguientes son algunos de los ejemplos que Crystal da en su libro; conviene mencionar que el elemento correspondiente a la nariz se suele omitir por la velocidad de escritura con el teclado o por gusto personal (Crystal, 2002: 50-51):

: -)	Placer	: -o	Sorprendido
: -(	Tristeza	[ : -(	Escuchando un walkman
; -)	Guiñar el ojo	8 -)	Con gafas de sol
; -(	Llorar	: -{	Con bigote
% -(	Confundido	- : -)	Punk
: -E	Vampiro	: -~	Tiene catarro
: *)	Borracho	0 : -)	Corazón de ángel

Si aún no ha quedado claro cómo descifrarlos, aquí está la explicación que da Yus de estos elementos: “Se trata de combinaciones de signos de puntuación simples cuya unión (y una vez que el lector haya girado la vista 90 grados hacia la izquierda) parece formar diferentes expresiones de la cara y otros signos icónicos más sofisticados” (Yus, 2010: 188). Habría que puntualizar el asunto de “girar la cabeza”, pues no se trata de hacer un movimiento similar al de decir “no” con la cabeza, sino de “inclinarla” a la izquierda como si se tratara de juntar la oreja izquierda con el hombro izquierdo. El siguiente diagrama muestra paso a paso la síntesis que se realiza desde el dibujo de una carita más fácil de comprender hasta llegar al emotícono:

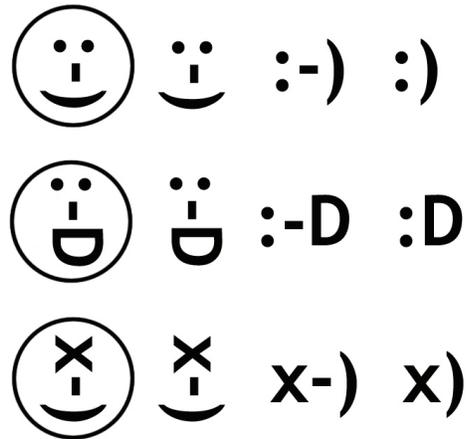


Fig.1 Síntesis de algunos emotíconos occidentales desde dibujos más comprensibles

También puede darse el caso en el que el ícono aparezca deformado en el sentido que le atribuye Yus a esta palabra, o sea, alguno de sus elementos aparece repetido con la intención de mostrar un cambio, por no decir aumento, en la intensidad de la emoción que se intenta comunicar:

XD	XDDDDDDDDDD	XDXDXDXDXD
:)	:)))))))))))))	:):):):):):):):):)
:(	:((((((((((((((((	:(:(:(:(:(:(:(:(:(:
:O	:OOOOOOOOOO	:O:O:O:O:O:O:O
:D	:DDDDDDDDDD	:D:D:D:D:D:D:D

## b) Emotíconos orientales

Los emotíconos orientales se leen como cualquier otro texto, en la orientación occidental tradicional, es decir de izquierda a derecha, sin necesidad de modificar la posición del lector o reacomodar la imagen mentalmente para encontrarle sentido. Estos son algunos que se pueden

encontrar en la página <http://club.pep.ne.jp>:

( ^_^ )/	Hola	Σ(0_0 ; )	Sorprendido
m( ._. )m	Gracias	\(>o<)/	Pánico
m( _ )m	Perdón	(-w-)o<	Escuchar
(¯¯)	Sonriente	(•_•?)	Pregunta
( ;_· )	Triste	p( ^ - ^ )q	Hechar porras
(ToT)	Llanto	(¯(I)¯)	Oso
(¯^¯)	Disgustado	( '(00)' )	Puerco

El aumento en la complejidad es muy notorio en esta variedad, pues además de los caracteres faciales aparecen otros, como los brazos en el caso de “( ^\_^ )/”, donde la diagonal representa el brazo levantado a manera de saludo. Además nótese que estos elementos también contienen profundidad, ya que el emoticóno presenta una cara en una posición cercana a los 3/4 y no de manera frontal, por ello el espacio después del primer paréntesis adquiere cierta relevancia, más allá de ser considerado un producto de la velocidad. Algunos de estos van todavía más lejos al representar una escena completa, como lo muestran los siguientes ejemplos de la página <http://club.pep.ne.jp> donde se alcanzan a apreciar ciertos rasgos gestuales, junto con brazos, piernas y elementos de otro tipo, como gotas de agua, flechas, mesas, manos, etc:

^(^_^^)(/ ^_ ^ )/	Bailar
(^_^)ρ ──┬─┬° σ(^o^)	Dos personas jugando ping pong
(/ -_ · )/D·····----- → (:/° o° )/	Una persona disparando a otra con un arco
、 `、 `、 `、 `、 (*¯o¯*)>、 `、 `、 `、 `	Bañarse

$(\bar{\circ})^{\circ} \text{クツ} \dots (((\bar{*}) \text{クツ})) \dots (\bar{\sim})$	Comer
$\Sigma(\text{°} \forall \text{´} (\text{└} \text{┘} \setminus (\cdot \forall \cdot)) /$	Una persona pateando a otra en la cara
$(\text{`´}) === \text{C} < * \_ +$	Una persona pellizcando a otra en la mejilla

Es muy común encontrar emotíconos orientales en las conversaciones de *chat*, sobre todo aquellos que son más simples, casi siempre limitados a los aspectos faciales, y se pueden escribir directamente con la configuración occidental del teclado, es decir, con los caracteres del código ASCII. Cabe destacar que los ejemplos anteriores sólo pudieron ser introducidos después de buscar una tipografía oriental que contuviera todos los elementos requeridos. Se podrían presumir como los más comunes de todos los que sólo están formados por caracteres alfanuméricos. Una de las características más sobresalientes de esta “occidentalización” es la desaparición del paréntesis que representa el borde de la cara:

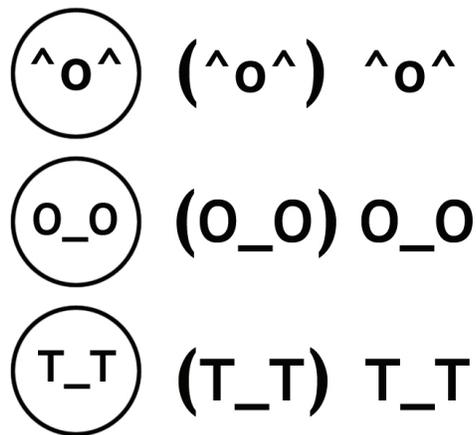


Fig. 2 Síntesis de algunos emotíconos orientales desde dibujos más comprensibles

En este capítulo se observó de qué manera el contexto electrónico, en el cual surgen los emoticonos, determina distintas fases del proceso comunicativo en una conversación a través del *chat*. Por una parte la tecnología es un marco que delimita el qué, cómo, cuándo y hasta dónde aparecerán los mensajes que se transmiten, desde la introducción de caracteres con ayuda del teclado, cuya configuración física y electrónica ya lleva consigo ciertas demandas hacia el internauta. Enseguida intervienen la capacidad de procesamiento de las máquinas y la calidad de la conexión Internet, así como el formato de *chat* que se está utilizando, el cual, como ya se observó, impone ciertos parámetros, de los que se puede destacar el temporal, pues la plática nunca se detiene y esto agrega otra exigencia que los usuarios deben sortear para poder seguir la conversación, con todas las consecuencias que esto suscita.

Estrechamente ligada a la parte tecnológica se tiene una situación social que ve afectada la cognición del individuo por una nueva herramienta donde se encuentran mezclados rasgos de otros medios con una tradición que distinguía claramente uno frente al otro; se trata del lenguaje hablado y el lenguaje escrito. La conversación de *chat* ha conseguido, al parecer exitosamente, crear un híbrido entre estas dos formas comunicativas, de las cuales, a primera vista, resalta la escritura pero que en un acercamiento detallado muestra formas y elementos que intentan acercar estos fríos mensajes textuales al habla cotidiana. Una de las razones es que la conversación de *chat* es casi simultánea, casi como lo sería una cara a cara, y los interlocutores se ven forzados a escribir e interpretar como si estuvieran en una.

Uno de los recursos creados por los usuarios para ligar la conversación escrita con la hablada es el emotícono, el cual pretende interceder en la interpretación del mensaje del mismo modo que lo haría la gesticulación y, en otras ocasiones, el lenguaje corporal; incluso puede llegar a ostentar elementos diferentes al cuerpo pero siempre con una intención significativa que afecta a los signos lingüísticos que acompaña. A veces el emotícono cobra tal relevancia que

puede constituir el núcleo de un mensaje, o ser el mensaje mismo, y es ésta una de las situaciones donde se puede apreciar su deslizamiento hacia un signo, pues XD puede pasar de una carita sonriente a una especie de onomatopeya, en el caso de un mensaje como —XDXDXDXDXD, que podría ser percibida por el receptor como —jajajajajaja, donde ya se aprecia la arbitrariedad y, si éste fue interpretado correctamente, su convencionalidad. También puede darse el caso de que el mismo mensaje se lea —equisde equisde equisde equisde equisde y se asocie su significado de manera arbitraria y convencional con “risa” o “carcajada”, por ejemplo, con lo que puede apreciarse con más facilidad este deslizamiento entre ícono y signo lingüístico.

Parece conveniente poner pausa a estas conclusiones para dar paso al siguiente capítulo y, así, poder presentar un análisis más fino de los emotíconos, con lo que se obtendrán otras herramientas para explicar de mejor manera el fenómeno, no sin antes recordar que los elementos constitutivos más importantes de los emotíconos son los ojos y la boca, y que pueden ser leídos de manera horizontal, con la cabeza en una posición normal, o vertical, al inclinar la cabeza hacia la izquierda, ya sea que se trate de orientales u occidentales, respectivamente, aunque un poco de práctica bastará para poder descifralos en una lectura tradicional.

### Capítulo 3. Análisis de los campos semánticos de los emotíconos

El siguiente capítulo comprende un análisis semántico de los emotíconos utilizados en una conversación de *chat* con la finalidad, no sólo de mostrar su importancia y ofrecer una explicación más detallada del funcionamiento de estos elementos, sino también mostrar, dentro del ámbito práctico, su capacidad de deslizamiento entre un signo lingüístico y un ícono, es decir, cómo adquieren características de signo lingüístico sin perder completamente su iconicidad.

En principio se contabilizarán todos y cada uno de los emotíconos que aparecen en el corpus, sin importar si se trata de repeticiones o variantes gráficas de algún caso en particular. Esto permitirá ofrecer un estimado del uso en relación con el total de mensajes de la conversación. También se darán a conocer las variantes gráficas que tienen lugar en la plática, así como cuáles son los emotíconos más usados.

Además de lo anterior se construirá un glosario con información obtenida de diversas fuentes electrónicas dedicadas a recopilar datos sobre los significados de los emotíconos. A partir de éste, se realizará una clasificación basada en la semántica que ofrecerá una muestra más clara donde observar el deslizamiento entre ícono y signo lingüístico. Una vez terminada esta etapa se pasará a determinar los campos semánticos que representan los emotíconos, en

primer lugar, con base en la información extraída del glosario y, en segundo lugar, con base en la conversación que compone el corpus de la tesis. Con ello se establecerán los distintos tipos utilizados y se verá si dentro de esta reducción de las posibilidades semánticas del glosario es posible contener todos los emotíconos de la muestra y si el deslizamiento se mantiene.

### **3.1 Terminología semántica**

Antes de continuar se definirán algunos términos semánticos que ayudarán a observar el deslizamiento entre el ícono y el signo lingüístico, pues más adelante se observarán una gran cantidad de situaciones que involucran fenómenos de este tipo que evidencian la adopción de arbitrariedad en los emotíconos, rasgo que debería bastar para situarlos dentro del estudio lingüístico, y, al mismo tiempo, demuestran, un comportamiento gramatical, semántico, prosódico, y hasta cierto punto léxico, consistente, otra evidencia de su convencionalización y refuerzo directo de la arbitrariedad en ellos.

#### **3.1.2 Sinonimia**

En primer lugar, la sinonimia, esto es dos, o más, signos cuyo significado es semejante o intercambiable dentro de un contexto determinado, como escribe Ullmann: “El mejor método para la delimitación de los sinónimos es la prueba de sustitución [...] Esta, como se recordará, es uno de los procedimientos fundamentales de la lingüística moderna, y en el caso de los sinónimos revela a la vez si, y hasta qué punto, son intercambiables. Si la diferencia es predominantemente objetiva, a menudo se hallará una cierta superposición parcial en el significado: los términos en cuestión pueden ser intercambiados en unos contextos, pero no en otros” (1962: 161-162) El autor también señala otras dos formas efectivas para distinguir sinónimos, una de ellas es encontrar sus opuestos, es decir, sus antónimos, y la otra es ordenarlos en una serie en la que sus significados y tonalidades distintivas destaquen al hacer contraste las unas con las otras.

Es interesante que haya una tendencia a modelos sinonímicos medianamente consistentes y las conversaciones de chat parecen no escapar a ello, pues surgen “centros de atracción” concretos que los generan, en otras palabras, las materias o temas por los que se interesa una comunidad atraen sinónimos de todas partes, incluso algunos de carácter metafórico (1962: 168). El hecho de contar con más de un signo para una misma idea ayuda al usuario a seleccionar la que es más conveniente al contexto de la plática, “la que procure la cantidad adecuada de emoción y énfasis, la que se acomode más armoniosamente a la estructura fonética de la oración, la que se ajuste mejor al tono general de la expresión” (1962: 171).

### 3.1.3 Ambigüedad

En segundo lugar se definen los términos relacionados con la ambigüedad lingüística. Por un lado está la polisemia, o sea, una polivalencia donde “La misma palabra puede tener dos o más significados distintos” (1962: 179). Por el otro está la homonimia, la cual indica que dos signos pueden ser idénticos en cuanto a su forma pero no a su contenido (1962: 179).

Para distinguir mejor estos dos términos Ullmann alude a las situaciones en las que estos surgen. En el caso de la polisemia, ésta puede provenir de un cambio de aplicación de algún término, de un préstamo semántico de una lengua extranjera o de la reinterpretación de la homonimia dentro de la etimología popular. En los dos primeros casos los signos que se podrían estudiar requerirían haber sido usados durante un tiempo más prolongado dentro del grupo social para poder ser considerados; mientras del último se puede decir que no parece viable, en este punto, rastrear algo así como la “etimología” de un emotícono.

Existen otros dos casos que parecen estar más cercanos a este trabajo, estos son: la especialización de un medio social y el lenguaje figurado. Del primero, Ullmann escribe lo siguiente: “Michel Bréal llamó la atención sobre el hecho de que la polisemia surge a menudo en virtud de una especie de taquigrafía virtual. ‘En cada situación, en cada oficio y profesión—escribía—,

hay una cierta idea que se tiene tan presente en la mente, tan claramente implícita, que parece innecesario declararla cuando se habla' [...] Para un abogado, action (acción) significará, naturalmente 'acción legal'; para el soldado querrá decir una operación militar, sin que sea menester ningún epíteto calificativo" (1962:182). Respecto al lenguaje figurado, dice que en estos casos un signo puede adoptar varios sentidos sin perder su significado original, siempre y cuando estos no se confundan (1962: 183).

En cuanto a la homonimia, dice Ullmann (1962: 198), es mucho menos frecuente y menos complejo pues sólo hay tres formas en las que surge y la última no es muy importante. La causa más común es la convergencia de formas de signos que en otro tiempo eran diferentes, pero que por distintas causas ahora son iguales. Otra causa es la divergencia semántica, esto sucede cuando dos o más significados de una misma palabra se separan al grado de no mostrar una conexión evidente entre ellos; ahí termina la polisemia y surge la homonimia, aunque hacer la distinción es difícil pues no hay forma de medir el grado de proximidad entre los significados (1962: 200-201). La tercer causa es la influencia extranjera como bien podría ser la palabra "gas" que, en las regiones fronterizas del norte, puede ser confundida con el término inglés "gas/gasoline" (1962: 203).

Para delimitar mejor estos dos términos, conviene tener presentes las definiciones de Bylon y Fabre respecto a ellos, pues, aunque no abundan de la misma manera que Ullmann en el tema, si los separan de una manera más concreta dentro de su texto. Así, la polisemia puede definirse como "un fenómeno diacrónico consistente en la adición de acepciones nuevas al sentido básico del signo; esta multiplicación de sentidos desembocó, en el plano sincrónico, en la coexistencia de varias significaciones pertenecientes a un mismo signo" (Bylon, 1978: 100). Existen dos tipos de polisemia: la que se observa en la estructura de la lengua, o polisemia paradigmática, y la que aparece en la estructura del enunciado, o polisemia textual; la primera se

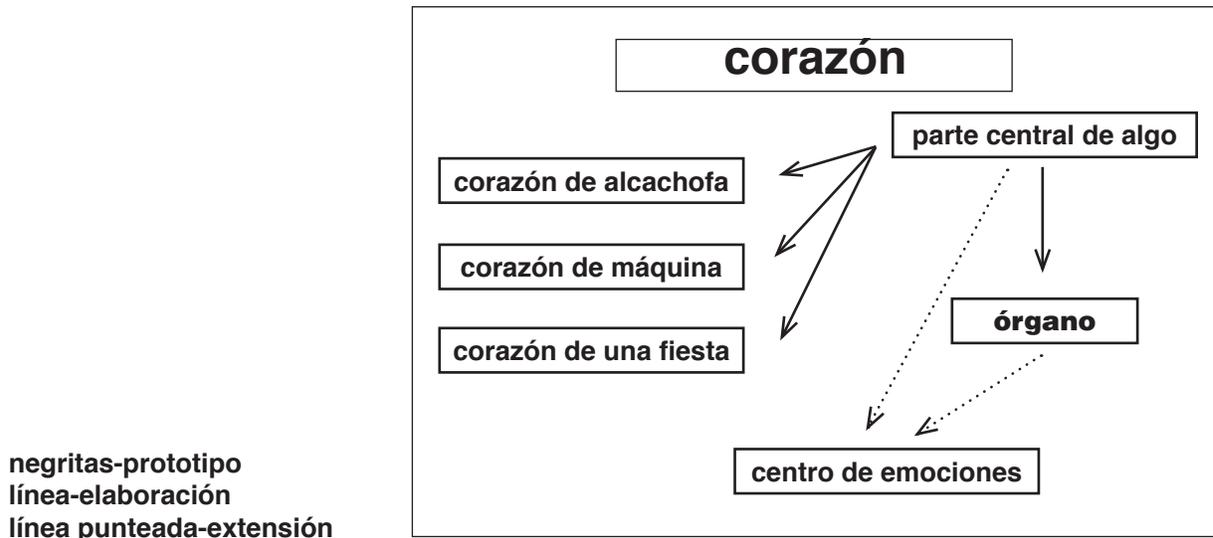
---

refiere a los casos en los que un signo contiene múltiples significados y la segunda a los casos en los que un signo adquiere distintos significados dependiendo el contexto en el que se encuentre (1978: 101).

Por otro lado, la homonimia es un caso en el que dos o más signos comparten significados idénticos, sin por ello compartir los significados (1978: 102). Para apreciar mejor la diferencia entre los dos conceptos se deben atender ciertos criterios, el primero de ellos es la etimología del signo, que aunque no es absoluto, ayuda a entender que dos homónimos tienen orígenes diferentes y, por lo tanto, se consideran unidades independientes; no obstante existen casos en los que dos distintas raíces han llegado a ser homónimas, como las palabras canto y canto, cuya pronunciación es idéntica. El otro factor a considerar en la distinción es la existencia de un denominador semántico común entre los significados de un signo polisémico. Entonces, se podría decir que “Una palabra polisémica poseería varios sinónimos, en concordancia con los diferentes sentidos; los homónimos se caracterizarían por los antónimos diferentes” (1978: 103). Como ya se mencionó, parece bastante complicado rastrear el origen de cada emotícono, por lo que se tomará en cuenta si existe, o no, un denominador semántico común para separar los casos de polisemia y homonimia.

Este denominador semántico común es ilustrado por Ricardo Maldonado cuando trata el tema de las redes semánticas. Una expresión cualquiera, dice el autor, pertenece a una red de significados y las relaciones que se dan dentro de ella y “son básicamente de dos tipos: elaboración y extensión. El primer tipo (A) es esquemático respecto de (B) y este último es una elaboración. [sic] o explicación de (A). Todos los rasgos característicos de (A) están presentes en (B), sin embargo este último contiene especificaciones más granulares y detalladas que su correlato esquemático. El contraste tipo/muestra constituye una manifestación importante de este tipo de organización. En una extensión, la relación entre (A) y (B) es conflictiva: ciertas especificacio-

nes del sentido básico de (A) no están presentes en (B). una caso sencillo que puede ilustrar estas relaciones es una red simplificada del vocablo corazón” (1993: 171):



*Fig.1 Ejemplo simplificado de una red semántica polisémica*

### 3.1.4 Campo semántico

No muy lejos de la concepción de redes semánticas que se acaba de presentar, está la de campo semántico, al cual se puede denominar como “conjunto formado por los co-hipónimos directos de un mismo supraordinado [...] Padre, hijo, primo, sobrino, etcétera, forman un campo semántico porque son todos co-hipónimos distintos del mismo supraordinado pariente: el padre es un pariente, el hijo es un pariente, el primo es un pariente, etcétera” (Berruto, 1979: 106). Un hipónimo es un significado derivado o perteneciente a otro más amplio, por ejemplo fruta>manzana/pera/melón (1979: 95). Además, cabe señalar que los supraordinados no siempre pueden ser lexicalizados por una palabra, sino por una idea, una unidad conceptual, y en ciertos casos ni siquiera de esta manera como los “adjetivos de belleza”: agradable, lindo, bello, maravilloso, etcétera (1979: 106-107).

Para esta tesis se trabajará con una concepción de campo semántico amplia, es decir, lo

que el autor denomina como esfera semántica o “conjunto de los términos que se refieren a un mismo ‘concepto’, o ‘experiencia’, o argumento, o sector de actividad, y que están emparentados entre sí mediante relaciones de distinto tipo” (1979: 108). Esto, en ocasiones llevará a realizar ciertas asociaciones semánticas entre “palabras que tienen en común la referencia de una ‘idea’, que se remiten a un mismo ‘denominador’, que están vinculadas por factores culturales y/o emotivos, o que, de manera más impresionista, evocan en el hablante o en el oyente imágenes o sensaciones análogas” (1979: 109).

Para complementar la definición se citan las palabras que escribe Coseriu cuando trata las solidaridades léxicas y los conceptos de campos semánticos: “Un campo léxico es, desde el punto de vista estructural, un paradigma léxico que resulta de la repartición de un contenido léxico continuo entre diferentes unidades dadas en la lengua como palabras y que se oponen de manera inmediata unas a otras, por medio de rasgos distintivos mínimos” (1977: 146). Coseriu también menciona la existencia de clases, “las cuales se manifiestan por su distribución gramatical y léxica; es decir que los lexemas que pertenecen a la misma clase se comportan de manera análoga desde el punto de vista gramatical o léxico: pueden asumir funciones gramaticales análogas y aparecen en combinaciones gramaticales y/o léxicas análogas” (1977: 146-147). Se puede apreciar la similitud con los supraordinados que no pueden ser lexicalizados, ni representados por un sintagma, mencionados por Berruto, que encuentran su equivalente dentro de este trabajo en la clase “emotícono”, la cual abarca todos los elementos de ese orden, cuyo comportamiento, ya sea gramatical y, si también se quiere considerar, léxico, responden a esa función análoga e intercambiable descrita por Coseriu.

### **3.2 Análisis del *corpus***

El día 3 de septiembre del 2010 se tomó una muestra de la conversación realizada por 36 usuarios en el chat irc.animenexus.net. Ésta constaba de 947 entradas, de las cuales se eliminaron 50

por tratarse de mensajes del servidor, como los ingresos y las salidas de los usuarios a la sala, acciones de los administradores, cambios de *nick*, etcétera. Las 897 entradas restantes componen el *corpus* de este trabajo y a partir de ellas surge el siguiente análisis semántico.

A lo largo de la conversación aparecieron 304 íconos, cantidad que no incluye aquellos considerados incompletos y pudieran confundirse con otros; por ejemplo, si sólo aparecía la D del ícono :D, éste se excluyó, pues también se podría argumentar que la D era parte de D:, XD, entre otros. Mediante una regla de tres se puede calcular el porcentaje de íconos usados dentro de la muestra:

$$\begin{aligned}(304)(100)/897 &= 33.890746934225195094760312151616\% \\ &= 33.9\%\end{aligned}$$

Esto indica una media de un ícono por cada 3 mensajes. La frecuencia de uso tan alta no hace sino resaltar la importancia de los íconos en este tipo de discurso. La siguiente tabla es una lista de todos los íconos, tal como fueron escritos en la sala de *chat* y en el mismo orden en el cual aparecieron:

**Tabla 3.1 Íconos de la muestra (1/3)**

1	↪↪	38	=*	71	XDDDDDDDD
2	:o	39	o.o	72	o.o
3	O_o	40	=o	73	xDDDDDD
4	>.<	41	:3	74	o,o
5	O.o	42	=*	75	xD
6	*o*	43	:O	76	:o
7	n.n	44	o.o	77	XDDDD
8	xD	45	nwn	78	XD
9	n.n'	46	=)	79	:(
14	T_____T	47	T^T	80	nwn
15	.-.	48	n.n	81	↪↪
16	↪↪	49	<:	82	:<
17	xDDDDDD	50	XD	83	:O
18	XD	51	:*	84	o.o
19	↪↪	52	o_o	85	x_X
20	U.U	53	=o	86	:o
21	XD	54	n__n	87	e,e
22	:o	55	o_o	88	e.e
23	owo	56	o:	89	↪↪
24	u.u	57	n__n'	90	:o
25	o_o	58	=o	91	*o*
26	XD	59	:D	92	o:
27	O.o	60	:*	93	^^
28	e.e	61	=D	94	O_o
29	↪↪	62	o.o	95	T_T
30	*o*	63	n_____n	96	xDDDDDD
31	=o	64	↪↪	97	XDD
32	=oo	65	nwn	98	o.o
33	↪↪	66	XDDD	99	xDDDDDD
34	XDDDDDD	67	o:	100	u.u
35	*o*	68	xD	101	T^T
36	owo	69	*o*	102	xDDDDDD
37	O.O	70	n.n	103	e.e

Tabla 3.1 Cont... (2/3)

104	T-T	137	↯↯	170	XDDDDDDDDDD
105	n.n	138	O.o	171	↯↯
106	↯↯	139	nwn	172	uwu
107	n.n	140	↯↯	173	xDDDDDDDDDDDDDDDDDD
108	U.U	141	u.u	174	:DDDD
109	u.u	142	xD	175	O-O
110	↯↯	143	XD	176	↯↯
111	:>	144	=0	177	^^
112	o.o	145	T_T	178	T____T
113	:<	146	=0	179	xD
114	owO	147	xDDD	180	xDDDDDDDD
115	*o*	148	n.n	181	:D
116	:\$	149	n.n	182	nwn
117	:<	150	u.u	183	xDDDDDDDD
118	n__n	151	^^	184	xDDDDDDDD
119	:p	152	u.u	185	xD
120	o0	153	owO7	186	xD
121	=D	154	:o	187	XD
122	u.u	155	XDDD	188	o.O
123	XD	156	XD	189	O_o
124	*o*	157	XD	190	u.u
125	u.u	158	XDDDDDD	191	xDDDDDD
126	owo	159	o:	192	:D
127	:3	160	x_X	193	xDDDD
128	o,o	161	:D	194	xD
129	T_T	162	T-T	195	._.
130	nwn	163	xDDDD	196	o.O
131	:<	164	xDDDDDD	197	XD
132	u.u	165	^^	198	:o
133	↯↯	166	n.n	199	xD
134	XDDDDDD	167	:D	200	*↯*
135	owo	168	xDDD	201	^^
136	XD	169	xD	202	^^

Tabla 3.1 Cont... (3/3)

203	o_o	237	^o^	271	*¬*
204	xDDDDDDDDDD	238	:o	272	:D
205	XDDDDDDDDDDDDDDDD	239	XD	273	n_n
206	o//////////O	240	Z.z	274	X-x
207	O_O	241	>.<	275	=D
208	:o	242	=D	276	DD:
209	xDDDDDDDDDDDDDDDD	243	XD	277	DDDDDDDD:
210	o.O	244	XD	278	xD
211	xD	245	n.n	279	XDDDDDDDDDDDDDD
212	XDDDDDDDD	246	O_O	280	o_o
213	xDDDDDDDDDDDDDDDDDD	247	xD	281	xDDDDDD
214	xDDDDDDDDDDDDDDDD	248	xDDDDDDDDDDDDDDDDDD	282	XD
215	o///O	249	TT-TT	283	¬¬
216	:o	250	¬¬	284	*¬*
217	xD	251	xD	285	x_X
218	^^	252	xD	286	O_O
219	._.	253	@_@	287	xDDDDDD
220	xDDDDDDDD	254	@_@	288	T-T
221	XD	255	¬¬	289	xDDDDDD
222	XD	256	e_é	290	xdddddddddd
223	o.o	257	xD	291	:o
224	O_o	258	u.u	292	xD
225	T-T	259	:o	293	¬¬
226	T.T	260	T-T	294	n.n
227	o.o	261	O_O	295	n.n
228	*o*	262	o_o	296	n_n
229	:D	263	XD	297	O_O
230	:)	264	xD	298	:o
231	¬¬	265	n.n	299	*_*
232	XD	266	:o	300	x_X
233	T-T	267	XD	301	n.n
234	XD	268	o.o	302	n_n
235	o.o	269	@_@	303	:O
236	XD	270	XD	304	^^

Uno de los rasgos más sobresalientes de la muestra es la gran cantidad de variantes gráficas que puede adoptar un ícono, sin por ello cambiar radicalmente su significado. La tabla 3.2 muestra las variaciones encontradas a lo largo de la conversación y que han podido ser cotejadas como representaciones de un mismo elemento en diversas fuentes de Internet:

XD	o.o	TT-TT
xD	o_o	T.T
xDDDDDD	O_O	T____T
xDDDDD	O_o	T_____T
xDDDDDD	O.o	T^T
XDDD	o.O	T_T
XDDDDDD	o,o	T-T
XDDDDDD	O.O	
xDDDD	o0	
xDDD	O-O	
XDDDDDDDDDD		
xDDDDDDDDDD		
xDDDDDDDDDDDDDD		
XDDDDDDDDDDDDDD		
XDD		
XDDDD		
xdddddddddd		
xDDDDDDDDDDDDDDDD		
XDDDDDDDDDDDDDDDD		
xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD		
xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD		
=oo	n_____n	:>
=0	n_n	<:
:O	n__n	:)
o:	n.n	=)
=o		
:o		
owO7	e.e	:D
owO	e,e	=D
owo	e_é	:DDDD
^o^	.-	*_*
^^	.-.	*o*

**Tabla 3.2 Cont... (2/2)**

n__n'	=*	o///O
n.n'	:*	o////////////////////O
DD:	:(	u.u
DDDDDDDD:	:<	U.U
X-x		
x_X		

Claramente se aprecia que muchas de las variantes corresponden a la repetición tipográfica, producto, quizá, de la automatización de este procedimiento en la mayoría de los teclados y la urgencia de hacerse notar en un ambiente tan aglomerado y veloz, pero también existen otros casos en los cuales el factor de cambio se encuentra en la alternancia de altas y bajas, y otros tantos donde se intercambia determinado signo tipográfico por otro, con lo que el ícono llega a transformarse en un elemento muy diferente del resto; O\_O y o0 o :) y <:, por ejemplo.

Aparentemente existen otras situaciones que fueron producto del error al escribir, como e,e; la cercanía física de las teclas del punto y de la coma en el teclado sugiere este resultado, aunque, por otro lado, la mayoría de las variantes aquí expuestas no representan casos aislados, sino que muestran un código compartido, pues además de usarse en reiteradas ocasiones, aparecen bajo la mano creadora de distintos usuarios. La tabla 3.3 da cuenta de la frecuencia con la que aparecen de cada uno de los íconos encontrados en el *corpus*:

**Tabla 3.3 Frecuencia de los íconos en la conversación(1/3)**

<b>Ícono</b>	<b>Ocasiones que aparece</b>
XD	25
xD	20
ㄣ	20
:o	15
n.n	13
u.u	11
o.o	11
* *	9
^^	8
:D	7
xDDDDDD	6
o_o	6
T-T	6
nwn	6
O_O	5
O_o	4
=o	4
o:	4
=D	4
xDDDDD	4
:<	4
x_X	4
xDDDDDDD	4
owo	4
e.e	3
:O	3
T_T	3
o.O	3
*_*	3
@_@	3

Tabla 3.3 Cont... (2/3)

Ícono	Ocasiones que aparece
n_n	3
XDDDDDD	3
O.o	3
U.U	2
=*	2
:3	2
T^T	2
n__n	2
XDDD	2
XDDDDDD	2
o,o	2
xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD	2
:*	2
.-.	2
XDDDDDDDDDD	2
xDDDD	2
>.<	2
T_____T	1
.-.	1
=oo	1
O.O	1
<:	1
n__n'	1
n_____n	1
XDDDD	1
:(	1
e,e	1
XDD	1
owO	1
owO7	1

Tabla 3.3 Cont... (3/3)

Ícono	Ocasiones que aparece
:\$	1
:P	1
o0	1
xDDD	1
uwu	1
xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD	1
:)	1
T__T	1
xDDDDDDDDDD	1
XDDDDDDDDDDDDDDDDDD	1
o//////////O	1
xDDDDDDDDDDDDDDDD	1
xDDDDDDDDDDDDDDDD	1
o///O	1
T.T	1
^o^	1
Z.z	1
TT-TT	1
e_é	1
X-x	1
DD:	1
DDDDDDDD:	1
XDDDDDDDDDDDDDDDD	1
*_*	1
xdddddddddd	1
:>	1
=)	1
O-O	1
:DDDD	1
n.n'	1
	<b>Total 304</b>

A continuación aparece la tabla 3.4, que es una versión sintetizada de la anterior. En ella se incluyeron cada una de las variantes dentro del ícono fundamental al cual representan; nótese que por ícono fundamental sólo se entiende una base establecida por el autor con ayuda de la información contenida en el glosario presentado más adelante y no una especie de arquetipo del cual deriven el resto de las variaciones:

**Tabla 3.4 Frecuencia sintetizada (1/1)**

<b>Ícono</b>	<b>Ocasiones que aparece</b>	<b>Ícono</b>	<b>Ocasiones que aparece</b>
XD	82	X_X	5
O_O	37	:*	4
:O	29	:)	4
↪↪	20	*↪*	3
n_n	19	@_@	3
T_T	15	._.	3
U.U	13	O///O	2
:D	12	>.<	2
*o*	10	D:	2
^o^	9	:3	2
nwn	6	n.n'	2
OwO	6	:\$	1
e_e	5	:P	1
:(	5	UwU	1
		Z.Z	1
		<b>Total</b>	<b>304</b>

Al examinar las dos tablas anteriores se puede observar el ícono XD en la primera posición de ambas. Con estos resultados se puede afirmar que dicho elemento es el más utilizado a lo largo de toda la conversación, pues además aparece una de sus variantes en la segunda posición de la Tabla 3.3 y la diferencia numérica con el segundo lugar dentro de la tabla 3.4 es muy grande: se utilizó 45 veces más; se necesitaría sumar el segundo, tercero y cuarto lugar para llegar a esas proporciones. El porcentaje que ocupa dentro del total de íconos es de:

$$(82)(100)/304 = 26.973684210526315789473684210526\% \\ = 27\%$$

y respecto al total de entradas del *corpus*:

$$(82)(100)/897 = 9.1415830546265328874024526198439\% \\ = 9.1\%$$

Ya dentro del ámbito netamente semántico, se presenta el siguiente glosario, con la ayuda del cual fueron cotejadas las variantes contenidas en la tabla 3.2 y también se realizó la síntesis de íconos de la tabla 3.4. El o los significados de cada uno fueron rastreados en distintos sitios Internet y se presentan dentro de una de las siguientes categorías gramaticales: sustantivo (sust.), adjetivo (adj.) o verbo (verb.). Cada caso remite a las fuentes donde fue encontrado y éstas son presentadas al final de la tesis, dentro de la bibliografía. También se incluye una breve descripción de los íconos al principio de cada entrada.

El orden en que aparecen las entradas responde a los siguientes lineamientos: primero son listados todos los íconos occidentales (números del 1 al 10) y después todos los orientales (números del 11 al 29), acomodados de la siguiente manera y respetando el orden alfabético, siempre que existiera esa posibilidad:

1. Íconos cuyo primer caracter es un signo tipográfico y es seguido por otro signo tipográfico, por ejemplo: :).

2. Íconos cuyo primer caracter es un signo tipográfico y es seguido por una letra o número: :O.
3. Íconos cuyo primer caracter es una letra y es seguida por un signo tipográfico: D:.
4. Íconos cuyo primer caracter es una letra y es seguida por otra letra: XD.

<b>Glosario (1/9)</b>
-----------------------

1. **:\*** Cara constituida por **:** que representan los ojos y **\*** que representa la boca apretada dando un beso.
 

*sust.* 1. Beso. [3][4][7][8][10][16][18]  
2. Beso en la mejilla. [13]

*verb.* 1. Besar. [8][12]
  
2. **:\$** Cara constituida por **:** que representan los ojos y **\$** que representa la boca.
 

*adj.* 1. Avergonzado. [17]

*sust.* 1. Vergüenza. [17] [18]

*verb.* 1. Hablar de dinero. [16]
  
3. **:)** Cara constituida por **:** que representan los ojos y **)** que representa la boca sonriente.
 

*adj.* 1. Feliz. [8] [14] [18]  
2. Tierno. [18]  
3. Sonriente. [13]

*sust.* 1. Sonrisa. [3] [4] [9] [10][16]  
2. Felicidad. [3] [7] [17] [18]  
3. Buenas intenciones. [8] [17]  
4. Cara normal. [7]  
5. Satisfacción. [12]  
6. Broma. [8]

*verb.* 1. Bromear. [12]

<b>Glosario (2/9)</b>
-----------------------

4. **:(** Cara constituida por **:** que representan los ojos y **(** que representa la boca aqueada hacia arriba.
- adj.* 1. Triste. [4] [7] [8] [9] [10] [12] [13] [16] [17]
- sust.* 1. Tristeza. [18]  
2. Insatisfecho. [12]  
3. Seriedad. [12]
- verb.* 1. Fruncir el ceño. [3] [7] [8]
5. **:D** Cara constituida por **:** que representan los ojos y **D** que representa la boca abierta y sonriente.
- adj.* 1. Sonriente. [3] [14] [18]  
2. Feliz. [18]
- sust.* 1. Gran sonrisa. [3] [4] [7] [16]  
2. Felicidad. [4] [18]  
3. Risas. [4] [8]  
4. Sonrisa. [18]  
5. Carcajada. [16]
- verb.* 1. Reir. [3] [8] [10] [12] [13]
6. **:O** Cara constituida por **:** que representan los ojos y **O** que representa la boca abierta.
- adj.* 1. Sorprendido. [3] [4] [7] [10] [17] [18]  
2. Aburrido. [18]  
3. Anodino. [3]  
4. Horrorizado. [17]  
5. Boquiabierto. [12]
- sust.* 1. Sorpresa. [3] [7] [10] [12] [17] [18]  
2. Aburrimiento. [18]  
3. Grito. [7]  
4. Bomba de chicle. [7]  
5. Bostezo. [16]
- verb.* 1. Gritar. [7] [8]  
2. Alimentar. [7]

<b>Glosario (3/9)</b>
-----------------------

7. **:P** Cara constituida por **:** que representan los ojos y **P** que representa la boca con la lengua de fuera.

*adj.* 1. Tierno. [18]  
 2. Irrespetuoso. [18]  
 3. Juguetón. [3]

*sust.* 1. Lengua de fuera. [3][7] [8] [9] [17] [18]  
 2. Broma. [3] [17] [18]  
 3. Frustración. [17]  
 4. Cansancio. [17]

*verb.* 1. Hacer algo estúpido. [17]  
 2. Sacar la lengua.[4]

8. **:3** Cara constituida por **:** que representan los ojos y **3** que representa el hocico de un animal.

*adj.* 1. Tierno.[3] [18]  
 2. Tímido. [3]  
 3. Listo. [3]

*sust.* 1. Gato. [3] [14] [18]  
 2. Ratón. [8] [12]  
 3. Sarcasmo. [17]  
 4. Perro. [8]

9. **D:** Cara constituida por **D** que representa la boca abierta y arqueada hacia arriba, y **:** que representan los ojos.

*adj.* 1. Perturbado. [17]

*sust.* 1. Tristeza.[3] [17] [18]  
 2. Forma cómica de perturbación o sorpresa. [18]  
 3. Sorpresa. [18]  
 4. Angustia. [18]  
 5. Horror. [3]  
 6. Disgusto. [3]

<b>Glosario (4/9)</b>
-----------------------

10. **XD** Cara constituida por **X** que representa los ojos apretados con fuerza y **D** que representa la boca abierta y sonriente.

*adj.* 1. Hilarante. [18]  
2. Embarazoso. [18]  
*sust.* 1. Carcajada. [3] [17] [18]  
2. Cara sonriente. [9]  
3. Sonrisa.  
*verb.* 1. Reir fuertemente. [3] [17] [18]  
2. Reir hilarantemente. [12]  
3. Flirtear. [18]

14. **@\_@** Cara constituida por dos @ que representan los ojos y un \_ que representa la boca.

*adj.* 1. Mareado. [6] [11] [14] [18]  
2. Aturdido. [1] [7] [18]  
3. Confundido. [1] [8]  
4. Hipnotizado. [7] [18]  
5. Intimidado. [18]  
6. Abrumado. [14]  
7. Desconcertado. [1]  
8. Loco. [14]  
9. Molesto. [17]  
10. Perturbado. [2]  
11. Avergonzado. [19]  
12. Sorprendido. [19]  
*sust.* 1. Sorpresa. [3]  
2. Incredulidad. [3]  
3. Desaprobación. [3]  
4. Ojos con anteojos. [7]  
5. Dolor de cabeza. [5]

15. **>.<** Cara constituida por un > y un < que representan los ojos apretados con fuerza, y un . que representa la boca también apretada con fuerza.

<b>Glosario (5/9)</b>
-----------------------

- adj.* 1. Enojado. [5] [11]  
 2. Tierno. [18]  
 3. Ácido. [17]  
 4. Estresado. [18]
- sust.* 1. Molestia. [2] [3] [6] [14] [18]  
 2. Dolor. [1] [2] [11] [14] [18]  
 3. Frustración. [1] [18]  
 4. Vergüenza. [18]
- verb.* 1. Sentirse estúpido. [14]  
 2. Llorar. [19]

16. \*↪\* Cara constituida por dos \* que representan los ojos deslumbrados y un ↪ que Representa la boca con saliva escurriendo.

*verb.* 1. Babear. [3][6] [11]

17. ^●^ Cara constituida por dos ^ que representan los ojos arqueados hacia arriba y una ● que representa la boca abierta.

- adj.* 1. Feliz. [2] [11] [17]  
 2. Complacido. [6]  
 3. Satisfecho. [5]  
 4. Contento. [11]
- sust.* 1. Felicidad. [1] [14] [17]  
 2. Gozo. [2] [17]  
 3. Grito de alegría. [18]  
 4. Sonrisa. [19]  
 5. Risa. [19]
- verb.* 1. Reír fuertemente. [7] [8]  
 2. Cantar. [3]  
 3. Reir. [3]  
 4. Cantar gozosamente. [7]  
 5. Reír mecánicamente. [1]  
 6. Cantar mecánicamente. [1]  
 7. Echar porras. [14]

<b>Glosario (6/9)</b>
-----------------------

18. **e\_e** Cara constituida por dos **e** que representan los ojos entrecerrados y un **\_** que representa la boca.
- adj.* 1. Abrumado. [14]  
 2. Aburrido. [14]  
 3. Harto. [18]  
 4. Cansado. [18]  
 5. Exhausto. [18]  
 6. Envidia. [18]
- sust.* 1. Mirada exasperada. [14] [18]  
 2. Mirada maligna. [18]
19. **n\_n** Cara constituida por dos **n** que representan los ojos arqueados hacia arriba y un **\_** que representa la boca.
- adj.* 1. Feliz. [1] [17] [18]  
 2. Complacido. [1] [14]  
 3. Tierno. [14] [18]  
 4. Sarcástico. [18]
- sust.* 1. Sonrisa. [2] [5] [11] [6]  
 2. Felicidad. [1]  
 3. Sarcasmo. [18]
- verb.* 1. Sonreir. [14]
20. **n\_n'** Cara constituida por dos **n** que representan los ojos arqueados hacia arriba, con un **'** que representa una gota de sudor en la frente y un **\_** que representa la boca.
- adj.* 1. Avergonzado. [18]
- sust.* 2. Risa nerviosa. [14]
21. **nwn** Cara constituida por dos **n** que representan los ojos arqueados hacia arriba en señal de felicidad como en **n\_n**. Esta forma no fue encontrada en ninguna fuente pero el significado se dedujo a partir de sus elemen

<b>Glosario (7/9)</b>
-----------------------

tos gráficos y la relación de estos con el papel que juegan en otros íconos. No sugiere un estado de nerviosismo como **n\_n'** pues no aparece el ' que es el rasgo distintivo entre los dos íconos. La **w** en la posición de la boca parece tener un origen similar al de **OwO**.

*sust.* 1. Felicidad.

22. **o\_o** Cara constituida por dos **o** que representan los ojos muy abiertos y un **\_** que representa la boca.

*adj.* 1. Perturbado. [1] [2] [5] [8] [17]  
 2. Sorprendido. [1] [5] [11]  
 3. Maravillado. [6] [11]  
 4. Confundido. [1]  
 5. Incrédulo. [11]

*sust.* 1. Sorpresa. [1] [3]  
 2. Confusión. [1]  
 3. Mirada fija. [14]  
 4. Mirada desorbitada [14]  
 5. Desaprobación. [3]  
 6. Incredulidad. [3]  
 7. Ojos de loco. [5]

*verb.* 1. Mirar fijamente. [14]  
 2. Mirar de reojo. [7]  
 3. Mirar con ojos desorbitados. [15]

23. **o///o** Cara constituida por dos **o** que representan los ojos muy abiertos y **///** que representan sonrojo en la cara.

*adj.* 1. Avergonzado. [3] [18]  
 2. Sonrojado. [3] [18]

*sust.* 1. Vergüenza. [3] [18]

24. **OwO** Cara constituida por dos **o** que representan los ojos muy abiertos y una **w** que representa la boca. Su origen parece tener relación con la

<b>Glosario (8/9)</b>
-----------------------

interjección inglesa “wow”, de la cual se invierten consonantes y vocal. [6] [11] Quizá también haya alguna relación con la **w** que se usa en los íconos orientales para personificar animales como en el caso de **:3**.

*adj.* 1. Sorprendido. [1] [3]

*sust.* 1. Sorpresa. [1] [3] [6] [11]

25. **T\_T** Cara constituida por dos **T** que representan los ojos con lágrimas escuriendo y un **\_** que representa la boca.

*adj.* 1. Llorón. [1] [2] [3] [15] [17]

2. Triste. [2] [6]

*sust.* 1. Tristeza. [2]

*verb.* 1. Llorar. [1] [2] [3] [6] [11] [17] [18] [19]

2. Sollozar. [1]

3. Llorar dramáticamente. [14]

26. **U.U** Cara constituida por dos **U** que representan los ojos y un **.** que representan la nariz.

*adj.* 1. Triste. [5] [11]

2. Apenado. [4] [11]

3. Nerviosamente exasperado. [14]

4. Tiernamente exasperado. [14]

5. Cansado. [14]

*sust.* 1. Molestia. [1]

2. Disgusto. [18]

3. Sarcasmo. [18]

4. Desilusión. [18]

5. Ojos cerrados. [14]

6. Compasión. [18]

7. Calma. [14]

8. Pena. [17]

9. Disculpa. [5]

*verb.* 1. Suspirar. [14]

2. Dormir. [14]

<b>Glosario (9/9)</b>
-----------------------

27. **UwU** Cara constituida por dos **U** que representan los ojos y **w** que representa la boca. Esta forma tampoco fue localizada en las fuentes pero se deducirá de la misma manera que **nwn**. Posiblemente tenga un origen similar a **OwO** y su relación con **U.U** parece más que evidente.

*sust.* 1. Molestia.

28. **X\_X** Cara constituida por dos **X** que representan los ojos y un **\_** que representa la boca.

*adj.* 1. Muerto [3] [5] [6] [7] [14] [17] [18]  
 2. Inconsciente. [3] [7] [17]  
 3. Avergonzado. [18]  
 4. Asustado. [18]  
 5. Perturbado. [18]

*sust.* 1. Muerte. [1] [7] [8] [11][14] [17] [18]  
 2. Cadáver. [11]

29. **Z.Z** Cara constituida por dos **Z** que representan los ojos y un **.** que representa la boca.

*adj.* 1. Adormilado. [5] [6] [11]  
 2. Cansado. [11]

*verb.* 1. Dormir. [14] [17]

Al estudiar a detalle el glosario se detectó que la gran mayoría de los significados podrían ser clasificados dentro de alguna de las siguientes categorías: Estados físicos/de ánimo, Emociones/Sensaciones, Acciones y por último, Gestos. Esta agrupación se muestra en la siguiente tabla, donde cada entrada contiene un solo campo semántico, es decir, en lugar de reducir el número de íconos como en ocasiones anteriores, se generaron otros. La grafía de base es la utilizada tanto en la tabla 3.4, como en el glosario y se usó la distinción entre polisemia y homonimia como criterio para separar una entrada de otra. Existen algunas excepciones a esto, aunque por su reducido número no se consideró prudente abrir otras categorías para ellas; éstas son: :O bomba de chicle, .\_ problema, \*\_\* adorador, :3 gato/ratón/perro y sarcasmo que aparece en los íconos :3, ¬¬, n\_n y U.U.

Ante la complejidad que puede generar la interpretación de un emotícono hay ayuda por parte de los diferentes sistemas y niveles de unidad que intervienen para compensar las insuficiencias, por ejemplo, la sintaxis, la cual ayuda a diferenciar los significados. Además, como se vio en el capítulo dos y, más arriba, con Ullmann, también lo proponen Bylon y Fabre: la percepción actual, el conocimiento previo y la situación intervienen en la selección de determinado significado (1978: 107).

**Tabla 3.5 Glosario semántico (1/8)**

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos/ de ánimo</b>	<b>Emociones/ sensaciones</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
1	<b>:*</b>			Besar	Beso
2	<b>:\$</b>	Avergonzado	Vergüenza		
3	<b>:\$</b>			Hablar de dinero	
4	<b>:)</b>	Sonriente			Sonrisa
		Feliz	Felicidad		
			Satisfacción		

Tabla 3.5 Cont... (2/8)

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos/ de ánimo</b>	<b>Emociones/ sensaciones</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
			Buenas intenciones		
5	:)		Broma	Bromear	
6	:)				Cara normal
7	:)	Tierno			
8	:(	Insatisfecho			
		Triste	Tristeza		
					Fruncir el ceño
9	:(		Seriedad		
10	:D	Sonriente			Sonrisa
					Gran sonrisa
		Feliz	Felicidad		
				Reír	Risas
					Carcajada
11	:O	Sorprendido	Sorpresa		
					Boquiabierto
		Horrorizado			
12	:O	Aburrido	Aburrimiento		
		Anodino			
					Bostezo
13	:O			Gritar	Grito
14	:O				Bomba de chicle
15	:O			Alimentar	
16	:P	Tierno			
17	:P	Irrespetuoso			
18	:P			Sacar la lengua	Lengua de fuera
19	:P	Juguetero			

Tabla 3.5 Cont... (3/8)

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos/ de ánimo</b>	<b>Emociones/ sensaciones</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
20	<b>:P</b>		Frustración		
21	<b>:P</b>		Cansancio		
22	<b>:P</b>			Hacer algo estúpido	
23	<b>:3</b>	Listo			
24	<b>:3</b>	Tímido			
25	<b>:3</b>	Tierno			
26	<b>:3</b>		Sarcasmo		
27	<b>:3</b>				Gato/Ratón/ Perro
28	<b>D:</b>	Perturbado			Forma
29	<b>D:</b>		Sorpresa		Forma cómica de sorpresa
			Horror		
30	<b>D:</b>		Disgusto		
31	<b>D:</b>		Tristeza		
32	<b>XD</b>	Hilarante		Reír fuertemente	Carcajada
				Reír ilarantemente	
					Cara sonriente
33	<b>XD</b>			Flirtear	
34	<b>XD</b>	Embarazoso			
35	<b>↩</b>	Enojado			
			Molestia		
					Mirada maligna
36	<b>↩</b>		Sarcasmo		
37	<b>↩</b>		Incredulidad		

Tabla 3.5 Cont... (4/8)

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos/ de ánimo</b>	<b>Emociones/ sensaciones</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
38	↔↔			Girar los ojos	
39	._.	Triste Amargo			
			Problema Depresión		
40	._.	Tímido			
			Vergüenza		
41	._.		Apatía Menosprecio		
42	._.		Decepción		
43	._.	Perturbado			
44	* _ *	Avergonzado			
45	* _ *	Aturdido			
46	* _ *	Enamorado Adorador	Amor	Adorar Babear Echar porras	
47	* _ *	Sorprendido Asombrado Maravillado	Sorpresa Asombro		
48	* _ *		Incredulidad Desaprobación		
49	@_@	Loco Perturbado Molesto Mareado Aturdido Desconcertado Confundido			

Tabla 3.5 Cont... (5/8)

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos/ de ánimo</b>	<b>Emociones/ sensaciones</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
		Avergonzado			
		Abrumado			
		Hipnotizado			
		Intimidado			
			Dolor de cabeza		
50	@_@	Sorprendido	Sorpresa		
51	@_@		Incredulidad		
			Desaprobación		
52	@_@				Ojos con anteojos
53	>.<	Tierno			
54	>.<	Enojado			
		Estresado			
			Molestia		
55	>.<		Frustración		
56	>.<		Ácido		
57	>.<		Dolor		
58	>.<		Vergüenza		
			Sentirse estúpido		
59	>.<			Llorar	
60	*_*			Babear	
61	^o^	Complacido			
		Satisfecho			
		Contento			
		Feliz	Felicidad		
			Gozo		
					Sonrisa
					Grito de alegría

Tabla 3.5 Cont... (6/8)

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos/ de ánimo</b>	<b>Emociones/ sensaciones</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
					Risa
				Reír mecánica- mente	
				Reír fuertemente	
62	<b>^o^</b>			Echar porras	
63	<b>^o^</b>			Cantar	
				Cantar mecánicamente	
64	<b>e_e</b>	Abrumado			
		Harto			
		Cansado			
		Exhausto			
		Aburrido			
65	<b>e_e</b>				Mirada exasperada Mirada maligna
66	<b>e_e</b>		Envidia		
67	<b>n_n</b>	Feliz	Felicidad		
				Sonreír	Sonrisa
		Complacido			
68	<b>n_n</b>	Sarcástico	Sarcasmo		
69	<b>n_n</b>	Tierno			
70	<b>n_n'</b>	Avergonzado			
71	<b>n_n'</b>				Risa nerviosa
72	<b>nwn</b>		Felicidad		
73	<b>o_o</b>	Perturbado			
		Confundido	Confusión		

Tabla 3.5 Cont... (7/8)

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos/ de ánimo</b>	<b>Emociones/ sensaciones</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
					Ojos de loco
74	<b>o_o</b>	Sorprendido Maravillado	Sorpresa		
75	<b>o_o</b>	Incrédulo	Desaprobación Incredulidad		
76	<b>o_o</b>			Mirar de reajo	
77	<b>o_o</b>			Mirar con ojos desorbita- dos	Mirada desorbitada
				Mirar fijamente	Mirada fija
78	<b>o///o</b>	Avergonzado Sonrojado	Vergüenza		
79	<b>owO</b>	Sorprendido	Sorpresa		
80	<b>T_T</b>	Triste Llorón	Tristeza	Llorar Llorar dramáti- camente Sollozar	
81	<b>U.U</b>	Cansado		Dormir	
		Nerviosamente exhasperado			
		Tiernamente exhasperado			
82	<b>U.U</b>		Molestia Disgusto		
83	<b>U.U</b>	Apenado Triste	Pena		
				Suspirar	
84	<b>U.U</b>		Sarcasmo		

Tabla 3.5 Cont... (8/8)

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos/ de ánimo</b>	<b>Emociones/ sensaciones</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
85	<b>U.U</b>		Calma		
86	<b>U.U</b>		Compasión		
87	<b>U.U</b>		Desilusión		
88	<b>U.U</b>			Disculpa	
89	<b>U.U</b>				Ojos cerrados
90	<b>UwU</b>		Molestia		
91	<b>X_X</b>	Muerto	Muerte		
		Inconsciente			
					Cadáver
92	<b>X_X</b>	Asustado			
		Perturbado			
93	<b>X_X</b>	Avergonzado			
94	<b>Z.Z</b>	Adormilado		Dormir	
		Cansado			

En la tabla anterior puede notarse que la diferencia entre las columnas 1 (Estados físicos/ de ánimo) y 2 (Emociones/Sensaciones) es básicamente una cuestión gramatical y por lo tanto se decidió agruparlas en una sola categoría. Así, todos los sustantivos de la columna 2 se adjetivaron e incluyeron en la columna 1. Se hizo de esta manera, y no al revés, porque la población de la columna 1 era más numerosa que la de la 2 y parecía conveniente conservar esa característica. Existen tres casos a detallar: el del sustantivo Desaprobación, que fue transferido como Reprobado, el de Dolor de cabeza que pasó como Adolorido y el de Problema a Problemático:

**Tabla 3.6** *Glosario semántico sintetizado (1/8)*

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos / de ánimo</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
1	<b>:*</b>		Besar	Beso
2	<b>:\$</b>	Avergonzado		
3	<b>:\$</b>		Hablar de dinero	
4	<b>:)</b>	Sonriente		Sonrisa
		Feliz		
		Satisfecho		
		Bien intencionado		
5	<b>:)</b>	Bromista	Bromear	
6	<b>:)</b>			Cara normal
7	<b>:)</b>	Tierno		
8	<b>:(</b>	Insatisfecho		
		Triste		
				Fruncir el ceño
9	<b>:(</b>	Serio		
10	<b>:D</b>	Sonriente		Sonrisa
				Gran sonrisa
		Feliz		
			Reír	Risas
				Carcajada
11	<b>:O</b>	Sorprendido		
				Boquiabierto
		Horrorizado		
12	<b>:O</b>	Aburrido		
		Anodino		

Tabla 3.6 Cont... (2/8)

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos / de ánimo</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
				Bostezo
13	<b>:O</b>		Gritar	Grito
14	<b>:O</b>			Bomba de chicle
15	<b>:O</b>		Alimentar	
16	<b>:P</b>	Tierno		
17	<b>:P</b>	Irrespetuoso		
18	<b>:P</b>		Sacar la lengua	Lengua de fuera
19	<b>:P</b>	Juguetón		
20	<b>:P</b>	Frustrado		
21	<b>:P</b>	Cansado		
22	<b>:P</b>		Hacer algo estúpido	
23	<b>:3</b>	Listo		
24	<b>:3</b>	Tímido		
25	<b>:3</b>	Tierno		
26	<b>:3</b>	Sarcástico		
27	<b>:3</b>			Gato/Ratón/Perro
28	<b>D:</b>	Perturbado		Forma cómica de Perturbación
		Angustiado		
29	<b>D:</b>	Sorprendido		Forma cómica de sorpresa
		Horrorizado		
30	<b>D:</b>	Disgustado		
31	<b>D:</b>	Triste		

Tabla 3.6 Cont... (3/8)

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos / de ánimo</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
32	<b>XD</b>	Hilarante	Reír fuertemente	Carcajada
			Reír ilarantemente	
				Cara sonriente
33	<b>XD</b>		Flirtear	
34	<b>XD</b>	Embarazoso		
35	<b>--</b>	Enojado		
		Molesto		
				Mirada maligna
36	<b>--</b>	Sarcástico		
37	<b>--</b>	Incrédulo		
38	<b>--</b>		Girar los ojos	
39	<b>._.</b>	Triste		
		Amargo		
		Problemático		
		Deprimido		
40	<b>._.</b>	Tímido		
		Avergonzado		
41	<b>._.</b>	Apático		
		Menospreciado		
42	<b>._.</b>	Decepcionado		
43	<b>._.</b>	Perturbado		
44	<b>*_*</b>	Avergonzado		

Tabla 3.6 Cont... (4/8)

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos / de ánimo</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
45	*_*	Aturdido		
46	*_*	Enamorado		
		Adorador	Adorar	
			Babear	
			Echar porras	
47	*_*	Sorprendido		
		Asombrado		
		Maravillado		
48	*_*	Incrédulo		
		Reprobado		
49	@_@	Loco		
		Perturbado		
		Molesto		
		Mareado		
		Aturdido		
		Desconcertado		
		Confundido		
		Avergonzado		
		Abrumado		
		Hipnotizado		
		Intimidado		
		Adolorido		
50	@_@	Sorprendido		
51	@_@	Incrédulo		

Tabla 3.6 Cont... (5/8)

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos / de ánimo</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
		Reprobado		
52	@_@			Ojos con anteojos
53	>.<	Tierno		
54	>.<	Enojado		
		Estresado		
		Molesto		
55	>.<	Frustrado		
56	>.<	Ácido		
57	>.<	Adolorido		
58	>.<	Avergonzado		
			Sentirse estúpido	
59	>.<		Llorar	
60	*_*		Babear	
61	^o^	Complacido		
		Satisfecho		
		Contento		
		Feliz		
		Gozoso		
				Sonrisa
				Grito de alegría
				Risa
			Reír mecánicamente	
			Reír fuertemente	
62	^o^		Echar porras	

Tabla 3.6 Cont... (6/8)

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos / de ánimo</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
63	<b>^o^</b>		Cantar	
			Cantar	
			Mecánicamente	
64	<b>e_e</b>	Abrumado		
		Harto		
		Cansado		
		Exhausto		
65	<b>e_e</b>			Mirada exasperada
				Mirada maligna
66	<b>e_e</b>	Envidioso		
67	<b>n_n</b>	Feliz		
			Sonreír	Sonrisa
		Complacido		
68	<b>n_n</b>	Sarcástico		
69	<b>n_n</b>	Tierno		
70	<b>n_n'</b>	Avergonzado		
71	<b>n_n'</b>			Risa nerviosa
72	<b>nwn</b>	Feliz		
73	<b>o_o</b>	Perturbado		
		Confundido		
				Ojos de loco
74	<b>o_o</b>	Sorprendido		
		Maravillado		
75	<b>o_o</b>	Reprobado		

Tabla 3.6 Cont... (7/8)

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos / de ánimo</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
		Incrédulo		
76	<b>O_O</b>		Mirar de reojo	
77	<b>O_O</b>		Mirar con ojos desorbitados	Mirada desorbitada
			Mirar fijamente	Mirada fija
78	<b>O///O</b>	Avergonzado		
		Sonrojado		
79	<b>OwO</b>	Sorprendido		
80	<b>T_T</b>	Triste		
		Llorón	Llorar	
			Llorar dramáticamente	
			Sollozar	
81	<b>U.U</b>	Cansado		
			Dormir	
		Nerviosamente		
		exasperado		
		Tiernamente exasperado		
82	<b>U.U</b>	Molesto		
		Disgustado		
83	<b>U.U</b>	Apenado		
		Triste		
			Suspirar	
84	<b>U.U</b>	Sarcástico		
85	<b>U.U</b>	Calmado		

Tabla 3.6 Cont... (8/8)

	<b>Ícono</b>	<b>Estados físicos / de ánimo</b>	<b>Acciones</b>	<b>Gestos</b>
86	<b>U.U</b>	Compasivo		
87	<b>U.U</b>	Desilusionado		
88	<b>U.U</b>		Disculpa	
89	<b>U.U</b>			Ojos cerrados
90	<b>UwU</b>	Molesto		
91	<b>X_X</b>	Muerto		
		Inconsciente		
				Cadáver
92	<b>X_X</b>	Avergonzado		
93	<b>X_X</b>	Perturbado		
94	<b>Z.Z</b>	Adormilado	Dormir	
		Cansado		
		Asustado		

De la observación de las dos tablas anteriores se determinó que muchos emotíconos compartían significados que podían tomarse como campos semánticos donde se incluyeran distintos elementos. Así, en la próxima tabla los 94 íconos anteriores están agrupados dentro de 41 campos semánticos, aunque esto no quiere decir que aparezcan en una proporción aproximada de 2 por cada grupo, pues como podrá apreciarse, hay espacios altamente poblados, mientras otros tan sólo contienen un ícono:

Tabla 3.7 Campos semánticos (1/2)

	<b>Campo semántico</b>	<b>Íconos</b>
1	Aburrimiento	:O
2	Ácido	>.<
3	Afecto	U.U :) ^o^ :* *_*
4	Alimentar	:O
5	Apatía	._.
6	Babear	*~*
7	Bomba de chicle	:O
8	Broma	:) :P
9	Calma	U.U
10	Cansancio	Z.Z e_e U.U :P
11	Cantar	^o^
12	Cara normal	:)
13	Decepción	._. U.U
14	Dolor	>.<
15	Envidia	e_e
16	Felicidad	:) XD ^o^ n_n :D nwn
17	Flirtear	XD
18	Frustración	:P >.<
19	Gato/Ratón/Perro	:3
20	Girar los ojos	↯
21	Grito	:O
22	Hablar de dinero	:\$
23	Hacer algo estúpido	:P
24	Incredulidad	↯ @_@ *_* O_O
25	Irrespetuoso	:P
26	Listo	:3
27	Mirar de reojo	O_O

**Tabla 3.7 Cont... (2/2)**

	<b>Campo semántico</b>	<b>Íconos</b>
28	Mirar fijamente	O_O
29	Molestia	>.< UwU D: U.U ↗
30	Muerte	X_X
31	Ojos cerrados	U.U
32	Ojos con anteojos	@_@
33	Perturbación	X_X D: @_@ :O *_* ._. O_O
34	Risa nerviosa	n_n'
35	Sacar la lengua	:P
36	Sarcasmo	:3 n_n ↗ U.U
37	Seriedad	:(
38	Sorpresa	:O *_* O_O OwO D: @_@
38	Ternura	>.< :) :3 n_n :P
40	Tristeza	>.< :( T_T U.U D: ._.
41	Vergüenza	:3 O///O >.< ._. *_* n_n' X_X XD :\$

Al observar estos datos se puede suponer que los significados asociados con los íconos están restringidos en su uso aún más. Para comprobar esa suposición se separaron los campos que contienen únicamente 1 o 2 íconos de los que contienen un número mayor. Esta división se estableció para sacar provecho de la ausencia de campos con 3 y los resultados son las tablas 8 y 9:

**Tabla 3.8 Campos semánticos con 1 o 2 íconos (1/2)**

	<b>Campo semántico</b>	<b>Íconos</b>
1	Aburrimiento	:O
2	Ácido	>.<
3	Alimentar	:O

Tabla 3.8 Cont... (2/2)

	<b>Campo semántico</b>	<b>Íconos</b>
4	Apatía	·_·
5	Babear	*_*
6	Bomba de chicle	:O
7	Broma	:) :P
8	Calma	U.U
9	Cantar	^o^
10	Cara normal	:)
11	Decepción	·_· U.U
12	Dolor	>.<
13	Envidia	e_e
14	Flirtear	XD
15	Frustración	:P >.<
16	Gato/Ratón/Perro	:3
17	Girar los ojos	↗↖
18	Grito	:O
19	Hablar de dinero	:\$
20	Hacer algo estúpido	:P
21	Irrespetuoso	:P
22	Listo	:3
23	Mirar de reojo	O_O
24	Mirar fijamente	O_O
25	Muerte	X_X
26	Ojos cerrados	U.U
27	Ojos con anteojos	@_@
28	Risa nerviosa	n_n'
29	Sacar la lengua	:P
30	Seriedad	:(

**Tabla 3.9 Campos semánticos con 4 o más íconos (1/1)**

	<b>Campo semántico</b>	<b>Íconos</b>
1	Afecto	:) ^o^ U.U :* *_*
2	Cansancio	Z.Z e_e U.U :P
3	Felicidad	:) XD ^o^ :D n_n nwn
4	Incredulidad	↯ @_@ O_O *_*
5	Molestia	UwU >.< D: U.U ↯
6	Perturbación	X_X D: @_@ *_* O_O :O ._.
7	Sarcasmo	:3 ↯ n_n U.U
8	Sorpresa	O_O :O *_* OwO D: @_@
9	Ternura	:) >.< :3 n_n :P
10	Tristeza	>.< :( T_T U.U D: ._.
11	Vergüenza	O///O :3 ._ >.< *_* X_X XD n_n' :\$

La tabla 3.8 alberga 3/4 del total de campos, aunque muchos en cantidad, cada uno contiene solamente 1 ícono, a excepción de Decepción, Frustración y Broma que contienen 2. Por otro lado, la tabla 3.9 sostiene a la cuarta parte restante pero cada campo está integrado por al menos 4 íconos. En otras palabras, casi el doble de representaciones gráficas se encuentran aquí, además, al hacer a un lado el ícono de Babear, \*→\*, todas las demás grafías aparecen en esta tabla. ¿Será, acaso, que ésta también contiene los usos principales, los significados que se les atribuyen más habitualmente?

Numéricamente parece posible hacer una afirmación sobre la frecuencia de uso de los significados, donde estos 11 son los principales, mientras los otros 30 parecen ser sólo para casos muy particulares. De vuelta en la tabla 3.8, se aprecia que varios de los campos comprenden meras descripciones físicas de los íconos, es decir, remiten a qué son esos íconos y no a qué representan. Este es el caso de los siguientes:

Bomba de chicle.	:O
Cara normal.	:)
Gato/Ratón/Perro.	:3
Girar los ojos.	⌋⌋
Grito.	:O
Mirar de reojo.	O_O
Mirar fijamente.	O_O
Ojos cerrados.	U.U
Sacar la lengua.	:P

Se podría decir que la semántica detrás de estos íconos responde, precisamente, a su naturaleza íconica, o sea, su relación con el objeto al cual reemplazan. Sin embargo, es evidente que su alcance va más allá. Al comparar otras entradas en la tabla 3.8 puede entenderse el potencial del ícono como signo: su capacidad para adoptar la arbitrariedad como una característica más, hace que la misma grafía navegue en distintos campos e incluso en otros tantos de la tabla 3.9.

Por otra parte, también hay íconos que podrían ser incorporados dentro de los campos de la tabla 3.9 si se relajara un poco el criterio que los separa, por ejemplo: Aburrimiento podría ser incluido en Cansancio, Broma en Felicidad, Dolor en Molestia, Frustración en Molestia, etcétera; incluso algunos de los íconos ya aparecen dentro de los campos a los que se supone deberían incluirse, como Dolor en Molestia, y otros parecen integrarse y hasta complementar el campo, como el ícono :O del campo Aburrimiento, que representa un bostezo, encajaría a la perfección en el campo Cansancio. No obstante, llevar a cabo esta síntesis parece delimitar demasiado las posibilidades semánticas de los íconos, por lo cual se prefiere tomar los campos de la tabla 3.9 como primarios y los de la 3.8 como secundarios.

Hasta este momento se ha investigado y delimitado el alcance de los íconos que aparecen en el *corpus* y las conclusiones se inclinan a confirmar las suposiciones anteriores, es decir, los campos semánticos más poblados son los que más veces aparecen y contienen, aproximadamente, al 99% de los íconos más frecuentes. Sin embargo, hace falta cotejar si esto es lo que ocurre en la práctica dentro de la muestra. Para ello se contabilizaron todos los tipos o casos particulares en los cuales el ícono representa un determinado campo semántico:

**Tabla 3.10** *Campos semánticos en el corpus (1/2)*

	<b>Tipos</b>	<b>Íconos</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Total</b>
1	Afecto	:* :) *o*	4 1 3	8
2	Babear	*¬*	2	2
3	Broma	:) :P	1 1	2
4	Cansancio	Z.Z	1	1
5	Decepción	U.U	2	2
6	Felicidad	n_n XD nwn :D ^o^ :)	13 82 6 12 9 2	124
7	Grito	:O	3	3
8	Incredulidad	¬¬ e_é O_O	5 1 5	11
9	Molestia	U.U ¬¬ e_e uwu >.<	6 13 4 1 1	25
10	Muerte	X_X	1	1

Tabla 3.10 Cont... (2/2)

	Tipos	Íconos	Cantidad	Total
11	Perturbación	._. O_O X_X @_@ D: *o*	2 3 1 1 2 1	10
12	Risa nerviosa	n_n'	2	2
13	Sarcasmo	ㄣ U.U n_n	1 1 2	4
14	Sorpresa	:O O_O *o* OwO @_@	26 29 7 6 2	70
15	Ternura	>.< :3 n_n	1 2 4	7
16	Tristeza	T_T :( U.U	15 5 4	24
17	Vergüenza	:\$ _. O///O X_X	1 2 2 3	8

Aquí se observa que no todos los campos semánticos de la tabla 3.8 fueron utilizados en la conversación, al contrario de los de la tabla 3.9. De esta manera, el número de campos semánticos secundarios se redujo de tal forma que reafirman su posición como tales y mantienen a los de la tabla 3.9 como primarios. Cabe aclarar la situación de los íconos e\_e y e\_é que parecen haber sido utilizados como si fueran ㄣ, el primero en el caso de Molestia y el

segundo en el caso de Incredulidad; como no parecía posible atribuirles la semántica que se les dio en la tabla 3.8, se incluyeron en los campos respectivos.

En este capítulo se observó que los emotíconos, dentro de los mensajes creados en las conversaciones de *chat*, y posiblemente en los de los otros géneros electrónicos, son bastante recurrentes, al grado de aparecer en poco más de la tercera parte de las entradas de la plática. Esto los señala como elementos que, si bien pueden considerarse como marcadores de la individualidad del usuario, rebasan dicha situación y se intitucionalizan para constituir verdaderos signos lingüísticos. Asimismo, se pudo definir al ícono XD como el más utilizado de todos y por un margen que lo separa mucho de los demás. Además, se encontró que todos los emotíconos utilizados en esta conversación en particular, responden a 17 campos semánticos, lo cual demuestra su paso por el proceso de convencionalización y su previa situación de arbitrariedad.

La variedad de emotíconos dentro de la muestra es bastante amplia, 90 si se cuentan cada una de las variantes gráficas o, si se prefiere una versión sintetizada, 29 al incluir todas las variantes dentro de su respectiva grafía representativa. Ya se puede encontrar en toda esta variedad un indicio de la tendencia del emotícono para volverse arbitrario, y su posterior convencionalización, como características que le permiten deslizarse entre el signo lingüístico y el ícono, como se mencionó en el primer capítulo de este trabajo, pero antes de pasar a las conclusiones generales es importante recordar los hallazgos más notorios del capítulo.

Primero está el glosario, cuyo cuerpo permitió la clasificación y agrupación de los emotíconos que se tratan en este trabajo. Dentro de él queda manifiesta la ambivalencia de estos elementos pues muestra con claridad el rasgo de arbitrariedad supuesto en la hipótesis. Fácilmente pueden encontrarse significados distintos cobijados bajo una misma grafía, tal es el caso de :P que contiene a tierno e irrespetuoso y ello muestra la existencia de casos de polisemia y

homonimia, lo cual da lugar a la separación que se da en las tablas posteriores, donde ya son considerados como dos signos distintos, a los cuales se les otorga un lugar independiente de su contraparte, aun cuando están representados por la misma escritura, por ejemplo el emotícono \*\_\* que representa asombrado y maravillado, frente a \*\_\* que representa incrédulo. Por supuesto también se dan múltiples situaciones de sinonimia, otra muestra de la arbitrariedad existente, como :) y :D que denotan felicidad, lo cual lleva a otra etapa del estudio: la agrupación.

En segundo lugar se descubrió que los emotíconos, a pesar de la gran numerosidad y distintas variantes presentadas por cada uno de ellos, son susceptibles de ser agrupados en un reducido número de campos semánticos centrados, principalmente, en emociones y estados de ánimo muy elementales. La tabla 3.9 muestra los campos que esta tesis considera como principales, donde también se localiza la mayoría de los usos que se les dieron en la conversación utilizada como muestra y que aparecen en la tabla 3.10. No se debe olvidar la tabla 3.8, la cual contiene otros campos semánticos y, aunque su uso parece estar restringido a situaciones mucho más específicas, algunos de ellos fueron encontrados en la conversación (babear, broma, decepción, grito, muerte y risa nerviosa), casi todos en más de una ocasión, con excepción de X\_X muerte, y sirvieron para complementar los resultados de la tabla 3.10.

## Conclusión

La presente tesis abordó el tema de los íconos utilizados dentro de las conversaciones de los *chats*. La diversidad y las oraciones donde se utilizaban eran tan amplias y distintas que era muy difícil descifrarlos, sin embargo, pueden hallarse conversaciones donde no aparece signo fonético alguno sin por ello interrumpir la secuencia comunicativa. ¿Cómo era posible que una conversación pudiera mantenerse sin signos lingüísticos involucrados? Esta es la pregunta que surge al presenciar una conversación como la mencionada y de ahí surge la hipótesis de este trabajo. Para comprobarla se atendió primero la parte teórica desde la perspectiva de Peirce, a quien se le atribuye la acuñación del término ícono, y después dentro de la teoría estructuralista de Saussure, a quien se le considera padre de la lingüística moderna.

La teoría de Peirce establece clasificaciones y relaciones entre los distintos tipos de signos, sean lingüísticos o no. Así, el ícono se caracteriza por tener algún rasgo del objeto que representa, mientras el signo lingüístico se establece a partir de una ley que lo relaciona con su objeto, no obstante, la teoría también dice que el ícono se encuentra relacionado con el signo lingüístico, pues aquel constituye uno de los elementos constitutivos de éste. Desde la perspectiva saussureana es necesario considerar el principio de arbitrariedad y una materia gráfica, accesible desde la vista, con la capacidad de ser traducida en sonidos, como lo pide el autor, aunque también

con el potencial de alterar el significado y el significante de los signos lingüísticos.

Los contextos físico, virtual y social, en los cuales se desarrollan las conversaciones de *chat*, determinan en gran medida el uso de los emotíconos. El teclado juega un papel importante en la producción de dichos elementos, pues, generalmente, el usuario utiliza los caracteres accesibles desde él. También deben considerarse otras particularidades como la capacidad de procesamiento, la conexión, la interfase, etc. Éstas influyen en el ritmo de la conversación, la cual es otra de las características sobresalientes que brindan la posibilidad de mantener un intercambio de mensajes con una velocidad considerable. Por lo anterior, este género presenta una tendencia a la informalidad que permite a los interlocutores escribir sin hacer mayor reflexión sobre la morfología y la sintaxis del lenguaje que se utiliza. El resultado es una serie de variaciones, que retan a las normas académicas y producen un híbrido con características tanto del habla, como de la escritura.

Por otro lado, el emotícono también es un elemento que busca aminorar la frialdad de un género electrónico que supone una distancia considerable entre los interlocutores y es tajante por la desaparición de los mensajes en pantalla y por el texto plano y tosco que presenta. Puede compararse una simple frase como “eres un idiota”, frente a “eres un idiota XD” y “eres un idiota :(” ; aún sin conocer qué es un emotícono puede entenderse que los dos últimos casos comprenden algo más que la fuerte afirmación del primero, puesto que la simple aparición de estos en el escrito significa que el emisor consideró relevante su uso.

Es importante conocer cómo se compone un emotícono para poder usarlo y descifrarlo. Se debe considerar que, básicamente, representan caras. Por otra parte, deben tenerse presentes las dos clases de emotíconos, los orientales y los occidentales, los cuales se distinguen entre sí por el sentido en el que se leen. Los primeros se leen de la misma manera que este texto, por lo tanto, un emotícono como O\_O se puede leer o/guión/o y al mismo tiempo ser entendido

como O=ojo izquierdo, \_=boca, O= ojo derecho, con lo que se consigue la imagen de una cara con los ojos muy abiertos. Respecto a los occidentales, se pueden leer de la misma manera, por ejemplo, :D sería dos puntos/de, sin embargo para encontrar su rasgo icónico habría que inclinar la cabeza hacia el hombro izquierdo, o reacomodar la imagen mentalmente, de tal manera que los dos puntos queden sobre una D con la curvatura hacia abajo; de esta manera los dos puntos representarían los ojos mientras la letra D sería una gran boca abierta y sonriente.

A pesar de la evidente iconicidad de los emotíconos, también poseen la característica de arbitrariedad requerida por los signos lingüísticos y con ello obtienen la capacidad de balancearse entre las dos categorías. Por ejemplo, los siguientes emotíconos pueden ser usados para representar la felicidad del internauta: XD, n\_n, nwn, :D, ^o^, :). Sin embargo, no se deben pasar por alto otros significados posibles ya que son producto del registro hecho por los mismos usuarios, lo cual quiere decir que esos usos también aplican aunque en esta muestra no se hayan encontrado. Para aprovechar estas mismas líneas, también se pueden presumir estas publicaciones virtuales como otra muestra de arbitrariedad pues, de lo contrario, éstas no serían necesarias. Resulta, entonces, que los emotíconos no presentan una iconicidad total como se puede observar en las tablas del capítulo 3, donde comparten distintos campos semánticos con otros.

Mediante el uso de los emotíconos los usuarios muestran su dominio de estos elementos y suponen que el interlocutor posee el conocimiento para poder descifrarlos. Así pues, se tiene aquí otra característica más del signo lingüístico: la convención. Los emotíconos, como recursos destinados a buscar la proximidad con una plática tradicional, están contruidos para representar gesticulaciones propias de la conversación cara a cara, a través los medios disponibles en el *chat*, situación que resalta sus cualidades icónicas. Los emotíconos constituyen una marca de pertenencia a determinado grupo social. Este sentimiento de identidad estimula la práctica de esta escritura no tradicional y pone a juicio del grupo el aceptar, o no, algún emotícono; así se

consigue un signo icónico, convencional y arbitrario. En ocasiones se puede leer un emotícono de manera tradicional, es decir en una línea, como el caso de “eres idiota XD” que resulta en “eres idiota equis de”, con lo cual se puede apreciar el potencial de arbitrariedad que posee el emotícono. No obstante, no es necesario traducirlo de esa manera en sonido, pues puede agregarse directamente la imagen de una cara sonriente al significado del mensaje sin pasar por la parte fonética del lenguaje. Es posible observar esta cualidad con mayor eficacia en otro tipo de emotícono, es decir, aquellos cuya traducción al sonido resulte un tanto más complicada, tal es el caso de \*o\*, ^^, ¬¬, :\$, @\_@, entre otros. Podría considerarse la lectura pero la economía y velocidad requeridas indican que es preferible tomarlos como elementos que determinan directamente el significado de un mensaje, como lo hacen los signos de interrogación y exclamación, por ejemplo.

Aproximadamente la tercera parte de los mensajes de la charla contienen un emotícono y con una cifra tan alta no se puede sino otorgárseles la importancia que se les brinda a otros signos, como los acentos, que ayudan a distinguir una palabra de otra, como esta, ésta y está; o el caso de algunas letras que, en realidad no presentan un paso por la fonética y, sin embargo, influyen en la comprensión del significado: Asia y hacia; asía y hacía, en otra situación, por ejemplo. Claro está, que el contexto también ayuda a distinguir palabras; esta y ésta suenan igual y sólo a partir de éste se puede distinguir entre una y otra versión. Exactamente lo mismo ocurre con los emotíconos: a pesar de tener la capacidad para significar por sí mismos, como lo hace el verbo, también están ligados con fuerza al contexto.

Los emotíconos están diseñados, principalmente, para representar caras que expresan determinada emoción, de hecho es ahí donde parece originarse su nombre, de la unión de las palabras *emotion* y *icon*. Así pues, el interlocutor deberá organizar mentalmente la secuencia de caracteres que aparecen en pantalla para encontrar la cara o algún elemento constitutivo,

en particular los ojos. Respecto a la parte significativa, existe un gran cantidad de significados posibles registrados en distintas fuentes aunque muchos son variaciones de tipo gramatical, es decir, aparecía sonrisa y sonriente para el ícono :), por ejemplo. Por otro lado, una buena parte de las entradas podía ser incluida dentro de un campo semántico, tal es el caso de sonrisa y feliz dentro del campo felicidad.

Del *corpus* aquí presentado se puede decir que los emotíconos son recursos muy usados en las conversaciones ya que en las 807 entradas efectivas recopiladas, se encontraron 307, cantidad que comprende un gran número de variantes originadas por distintas causas, como la velocidad de escritura. Al resumir las variantes e incluirlas dentro de una grafía particular que les compete, se puede hablar de 29 emotíconos diferentes que fueron utilizados en distinta proporción, el más sobresaliente, por la cantidad, es XD, el cual apareció 82 ocasiones del total de 302, con lo que se sitúa en un porcentaje muy cercano a la tercera parte respecto a los emotíconos usados y arriba del 9% en relación al total de los 807 mensajes de la conversación. El resto disminuye de manera casi gradual y puede ser observado en la tabla 3.4 del capítulo 3.

El glosario que se elaboró permitió detectar que los emotíconos poseen una gran capacidad para albergar distintos significados, dada la apertura que ofrecen para la interpretación a partir de sus rasgos icónicos, lo cual, además, ofrece otra evidencia de arbitrariedad en ellos, como tierno e irrespetuoso bajo la grafía :P. Para enfrentar la enorme cantidad de posibilidades semánticas se realizó una clasificación dentro de 41 campos semánticos ocupados en distinta proporción por los emotíconos, lo cual redujo significativamente las entradas a datos de mucho más fácil manejo que dieron paso a una división entre los campos que sólo contenían 1 o 2 emotíconos, frente a los que tenían más; asimismo se pensó en la posibilidad de establecer estos últimos como los campos semánticos que eran más usados. Las matemáticas inclinaron la balanza hacia esta suposición, pues, a pesar de sólo ser 11 de los 41 campos, contenían casi el doble de

los emotíconos, además de que dentro de ellos aparecían todas las grafías usadas, con excepción de caso único de babear \*-\* . Al cotejar estos resultados con lo que sucede en la conversación se observa que, efectivamente, ocurre de esta manera. Entonces, los emotíconos aquí estudiados representan, las siguientes emociones básicas: afecto, babear, broma, cansancio, decepción, felicidad, grito, incredulidad, molestia, muerte, perturbación, risa nerviosa, sarcasmo, sorpresa, ternura, tristeza y vergüenza.

En resumen, a partir de la hipótesis **los emotíconos tienen la capacidad de deslizarse entre el ícono y el signo lingüístico cuando son utilizados en una conversación de chat, es decir, adoptan rasgos de arbitrariedad que se aprecian en fenómenos semánticos como la polisemia y la homonimia**, se concluye lo siguiente:

1. El emotícono se encuentra en la tercera parte de la conversación recopilada, aproximadamente, por lo que no puede ser ignorado; el simple hecho de aparecer, al tratarse de un medio escrito, lo dota de relevancia.
2. Los emotíconos sí sufren un deslizamiento entre ambos campos cuando se presentan en esas circunstancias. Las teorías suponen tal deslizamiento. En el caso de la de Peirce, aparece de manera explícita; mientras que en la de Saussure existen indicios de esa posibilidad.
3. En una primera observación los rasgos de iconicidad son más evidentes que los signos lingüísticos, pero estos existen de una manera similar a la expuesta en el Curso cuando el autor habla de las onomatopeyas. El principio de linealidad no se ve afectado, a lo más, en ciertos casos, el emotícono será interpretado como un rasgo suprasegmental.
4. La construcción de los emotíconos resulta simple una vez que se conocen las reglas básicas y el propósito de estos. Ésta sólo está limitada por la imaginación del usuario y su capacidad para ejecutarla en la computadora.

5. El emotícono más utilizado, y por mucho, es XD, el cual apareció 82 veces; se necesitaría sumar segundo, tercero y cuarto lugar para alcanzar tal cifra. Éste es seguido por O\_O, :O, ¬¬, n\_n, T\_T, U.U, :D, \*o\*, ^o^, nwn, OwO, e\_e, :(, X\_X, :\*, :), \*¬\*, @\_@, .\_., O///O, >.<, D:, :3, n.n', :\$, :P, UwU y Z.Z en orden descendente.
6. Los emotíconos restringen su significado, en la mayoría de los casos, a ciertas emociones o acciones básicas para añadir una intención comunicativa extra al mensaje, en este caso: afecto, babear, broma, cansancio, decepción, felicidad, grito, incredulidad, molestia, muerte, perturbación, risa nerviosa, sarcasmo, sorpresa, ternura, tristeza y vergüenza.
7. El significado de un emotícono está sujeto al contexto de la conversación, al físico y al virtual, lo cual facilita la comprensión, a pesar de la gran diversidad. Si bien en la mayoría de los casos, el emotícono se limita unas cuantas emociones y acciones, relacionadas de algún modo con la imagen que ostentan, existe un numeroso registro de distintos usos, en algunos de los cuales se presentan como homónimos, pues indican distintos significados que no están relacionados semánticamente, aunque también existen situaciones de polisemia, es decir cuando sí están relacionados; además existe la sinonimia entre los distintos emotíconos y, por supuesto, también la antonimia, basta observar la tabla 3.10 para darse cuenta de ello.
8. A pesar de haberse mostrado una limitación a ciertos significados, las grafías pueden encontrarse en uno u otro campo semántico, aún con las restricciones.  
Ante la diversidad de significados, se puede decir que el emotícono está sujeto al juicio y convención dentro del grupo social en el que se utiliza y esto sólo indica que existe la arbitrariedad.
9. El emotícono puede comportarse como signo lingüístico.

En esta tesis se estudió un aspecto muy específico de los emotíconos que se utilizan dentro de las conversaciones de los chats, esto es, cómo adquieren características de signos lingüísticos, sin por eso perder su iconicidad. Con ello se contribuye a los estudios lingüísticos pues, hasta donde se tiene conocimiento, no se han realizado trabajos académicos de este tipo en el país, en los cuales se muestre la formación y funcionamiento desde un punto teórico, hasta el práctico, se hagan estadísticas y se analice la semántica detrás de ellos. Esto se puede notar al revisar la bibliografía, la cual no contiene títulos nacionales enfocados al tema y, por otra parte, los mismos autores lo abordan como rasgos de un campo más amplio, sin entrar en detalle, como aquí se hizo, en las particularidades de dichos elementos. Además, la tesis trae a la luz otras interrogantes, una de ellas, quizá la que más hizo mella en el autor durante todo el proceso de indagación, fue la sugerencia de que la materia sonora no sea el único significantes capaz de constituir un signo lingüístico, pero se decidió abordar el tema en una siguiente ocasión, aún cuando autores de renombre, como el mismo Hjelmslev, ya han tocado los aspectos teóricos que permiten trabajar desde esta perspectiva.

## Anexo

irc.animenexus.net 3/09/2010

[21:54:03] Fox\_Revol\_Grounded: en la pagina de radio anime nexus en la seccion en vivo

[21:54:09] Gaby-chan: waaa un afoto de hotaru en cosplay de conejita ㄟㄟ

[21:54:12] cerezz: Aaaa

[21:54:18] Japosai: el la pagina principal te dan el url para el reproductor de windows

[21:54:22] cerezz: No entendi tomodachi :o

[21:54:26] Fox\_Revol\_Grounded: hotaru en traje de conejita?

[21:54:31] kelolo: tomodachy kreo ke hay una opcion

[21:54:33] tomodachi: no pero paa poner en el reproductor

[21:54:36] cerezz: Pero mejor bajate el winamp winamp rlz!

[21:54:37] SuzumiyaHaruhi: O\_o

[21:54:37] Fox\_Revol\_Grounded: le entro curiosidad

[21:54:42] Japosai: hotaru en traje de conejita??? ... interesante

[21:54:49] kelolo: ponlo por medio de url

[21:54:55] tomodachi: aver dimela kelolo

[21:55:02] cerezz: Bueno... Muchas fotos >.<

[21:55:03] kelolo: o puede ser por winamp

[21:55:08] Nozomi: ya hay como jugar

[21:55:12] cerezz: Pero pasemos a otras cosas gaby!

[21:55:19] cerezz: O.o

[21:55:21] Fox\_Revol\_Grounded: cambio el tema en one

[21:55:22] Fox\_Revol\_Grounded: jajaja

[21:55:23] kelolo: weno el reproductor multimedia

[21:55:24] Gaby-chan: bueno crezz

[21:55:27] cerezz: Que vamos a jugar nozomi \*o\*

[21:55:28] Gaby-chan: jaja le dio pena

[21:55:34] kelolo: tines ke ir a archivos

[21:55:37] cerezz: A veces jUEgan verdad o reto!!  
[21:55:40] Gaby-chan: nozomi corre cerezz es malvado  
[21:55:40] tomodachi: yo tngo esta direccion <http://animenexus.net:80000>  
[21:55:45] tomodachi: pero no me jala  
[21:55:52] Gaby-chan: eso no se hace tomodachi  
[21:55:52] lady-darkgothic entró en el canal.  
[21:55:53] kelolo: i abrir mediante url  
[21:55:56] Nozomi: si verdad y reto  
[21:56:00] Gaby-chan: lady-darkgothic: holas  
[21:56:02] cerezz: Pero se ponen perverts noozimi!  
[21:56:03] kelolo: n da??  
[21:56:11] lady-darkgothic: que hay gaby-chan  
[21:56:13] cerezz: HOIA lady!  
[21:56:16] cerezz: Waaaaaa  
[21:56:18] Gaby-chan: n.n  
[21:56:21] lady-darkgothic: wolaaaaaaa cerezz xD  
[21:56:23] cerezz: Como que malvado!!!!  
[21:56:27] Nozomi: perverts jijijiji  
[21:56:33] lady-darkgothic: jaja como te tratan en la uni cerezz?  
[21:56:38] cerezz: \*se suBe a la cabeza de su ex-tIa!!\*  
[21:56:39] Japosai: presente!  
[21:56:42] tomodachi: mmmm quiero oir la radio denme una url  
[21:56:43] cerezz: Waaa no soy malvado!  
[21:56:46] Fox\_Revol\_Grounded: perverts al poder!!!!  
[21:56:48] lady-darkgothic: japosaiiiiiiiiiiiiiiii  
[21:56:48] ND: n.n'  
[21:57:02] Japosai: hola lady darkgotic  
[21:57:02] ND: :o  
[21:57:07] SuzumiyaHaruhi: q asen  
[21:57:12] Gaby-chan lo baja a golpes de su cabeza  
[21:57:32] Nozomi: tonces si van a jugar  
[21:57:40] cerezz: Si... Quieres jUGar verdad o reto noozimi \*o\*  
[21:57:42] cerezz: Como perrooo  
[21:57:44] cerezz: Manyana vamos. Meter 3000 pollios!!  
[21:57:44] cerezz: Y tenemos quE levantarnos las 5 am para ir a limpiAr y desinfectar las naves...  
[21:57:52] Fox\_Revol\_Grounded: [21:57:12] Gaby-chan ,lo baja a golpes de su cabeza-----  
-porque tanta agresividad gaby?  
[21:57:54] Japosai: jugamos a verdad o reto???  
[21:57:55] lady-darkgothic: xD te siguen tratando como perro XD

[21:57:59] cerezz: T \_\_\_\_\_ T  
[21:58:03] cerezz: Si.  
[21:58:12] cerezz: Es todo el semestre .-.  
[21:58:14] Japosai: excelente ㄟㄟ  
[21:58:18] Gaby-chan: tengo ke ser a si con cerezz Fox\_Revol\_Grounded  
[21:58:21] cerezz: Has quE pase a segUndo. SomOs perros.  
[21:58:31] lady-darkgothic: jajajajaja  
[21:58:33] Fox\_Revol\_Grounded: jajajaja.....que mala  
[21:58:35] Nozomi: si quieren jugar o no?  
[21:58:39] Gaby-chan: jjaa lady-darkgothic  
[21:58:40] tomodachi: mmmm ps hay q jugar algo no  
[21:58:41] tomodachi: ???  
[21:58:43] Fox\_Revol\_Grounded: que estas en el ejercito cerezz ?  
[21:58:45] cerezz: BuSca noovatda 2010 fmvz en youTube  
[21:58:50] cerezz: Waaaa  
[21:58:55] cerezz: Es quE em..  
[21:59:03] lady-darkgothic: xDDDDDD  
[21:59:08] lady-darkgothic: claaaaaaaro en el ejercito XD  
[21:59:09] cerezz: No. En veteriNariA pero solo hay hOmbres fox  
[21:59:10] Gaby-chan: ajjjaja  
[21:59:16] Gaby-chan abraza a cerezz  
[21:59:17] cerezz: Waaaaaa  
[21:59:25] cerezz: PorquE me pegas gaby!!!  
[21:59:27] Japosai: ㄟㄟ?  
[21:59:29] Japosai: ujuju  
[21:59:35] Fox\_Revol\_Grounded: ah bueno...es que eso de perro es una categoria que le dan a los cadetes recién ingresados en el ejercito  
[21:59:43] cerezz: U.U \*se aparta de gaby y se va con lady\*  
[21:59:46] lady-darkgothic: jajaj primero te pega y luego te abraza cerezz XD  
[21:59:52] cerezz: NoozImi.M...  
[21:59:56] Fox\_Revol\_Grounded: no sabia que eso tb ocurría en vet  
[21:59:59] SuzumiyaHaruhi: q asen  
[22:00:00] cerezz: Es que es muY temprano  
[22:00:04] Gaby-chan: boajjjajajajaja  
[22:00:08] lady-darkgothic: :o  
[22:00:10] Nozomi: owo  
[22:00:11] SuzumiyaHaruhi: me aburro  
[22:00:13] cerezz: Esperate como uNa HOra  
[22:00:18] Fox\_Revol\_Grounded: gaby eres un poco bipolar no?  
[22:00:22] Gaby-chan: cerezz u.u no hagas yaoi con lady-darkgothic



[22:02:06] lady-darkgothic: quetzacoatl wolassss wolasss camila  
[22:02:06] Nozomi: y porq solo los dos  
[22:02:10] Gaby-chan: corran de cerezz  
[22:02:15] Nozomi: tenemos q jugar todos  
[22:02:15] cerezz: Waaaaa o.o  
[22:02:15] Pamela: • =o  
[22:02:17] Quetzalcoatl: hi Gaby-chan :3  
[22:02:21] Fox\_Revol\_Grounded: Quetzalcoatl? eso es mayo no?  
[22:02:22] seiren\_vampire: [cerezz] es una hentai  
[22:02:24] cerezz: Puedes iNvitar uNa amiga!!  
[22:02:26] Diana: •••Quetzalcoatl••• • ho0la =\*  
[22:02:28] lady-darkgothic: aaaaaaaa nozomi es la hermana de duval cierto?  
[22:02:29] seiren\_vampire: mayo  
[22:02:30] Quetzalcoatl: azteca\*  
[22:02:32] seiren\_vampire: jajajajajaja  
[22:02:34] cerezz: Una :O?  
[22:02:35] Nozomi: shiiiiii  
[22:02:37] Gaby-chan: o.o  
[22:02:37] Nozomi: nwn  
[22:02:37] Fox\_Revol\_Grounded: ah ok  
[22:02:38] Quetzalcoatl: hola Diana preciosura  
[22:02:42] lightIRC\_4950 salió del canal.  
[22:02:42] Fox\_Revol\_Grounded: gracias por la aclaracion  
[22:02:44] Gaby-chan: nozomi eres mi hermana  
[22:02:46] seiren\_vampire: nos vemos  
[22:02:47] seiren\_vampire: bye  
[22:02:48] lady-darkgothic: aaaaaa ok  
[22:02:49] Diana: • cómo estas? =)  
[22:02:51] cerezz: YO no soy niNgun hEntai T^T  
[22:02:58] lady-darkgothic: sayo seiren\_vampire n.n  
[22:02:59] cerezz: Verdad gaby!!?  
[22:03:00] Nozomi: chau seiren  
[22:03:00] Quetzalcoatl: sentado <:  
[22:03:01] Japosai: yo si y a mucho orgullo  
[22:03:02] Japosai: XD  
[22:03:04] Pamela: • ho0la guapos y guapas :\*  
[22:03:05] seiren\_vampire salió del IRC (Quit: ).  
[22:03:10] cerezz: Diles que mI es buEnooooo  
[22:03:15] lady-darkgothic: o\_o  
[22:03:18] Gaby-chan: nooo cerezz no es hentai

[22:03:21] Fox\_Revol\_Grounded: hentai!!!!  
[22:03:22] Quetzalcoatl: (( Pamela )) dice cerezz que es buena  
[22:03:27] Quetzalcoatl: bueno\*  
[22:03:28] Nozomi: holas pamela  
[22:03:33] Japosai: hola pamela  
[22:03:34] Pamela: • ho0la Nozomi  
[22:03:35] Diana: • =o  
[22:03:39] Pamela: • coomo estas n\_\_n?  
[22:03:40] lady-darkgothic: o\_o nozomi como que hermana de la peluda digo de gaby-chan;  
[22:03:40] lady-darkgothic: ??  
[22:03:45] Pamela: • ho0la Japosai  
[22:03:46] Camila: •o:  
[22:03:47] Gaby-chan: jajajajajja  
[22:03:50] Pamela: • como estass n\_\_n'?  
[22:03:53] Gaby-chan: pelada  
[22:03:54] Diana: • =o  
[22:03:59] Gaby-chan le da zape a lady-darkgothic  
[22:04:03] Camila: [pamela] •sis :D  
[22:04:10] Nozomi: bien pamela y usted  
[22:04:15] Pamela: • ho0la Camila y Diana :\*  
[22:04:16] Diana: •••Camila••• • =D ho0laa  
[22:04:22] cerezz: Gaby no es peluDa o.o!!!  
[22:04:24] Camila: •olis  
[22:04:26] Pamela: • bien gracias Nozomi n\_\_\_\_\_n  
[22:04:29] cerezz: Es peladaaaa!!  
[22:04:29] lady-darkgothic: auch baka ando con fiebre no me pegues gaby-chan ㄟㄟ  
[22:04:34] Nozomi: nwn  
[22:04:40] cerezz: Waaaaaaa  
[22:04:42] Japosai: lady anda calenturienta  
[22:04:43] Japosai: XDDD  
[22:04:47] Camila: •o:  
[22:04:47] Gaby-chan: rayos ke no me digas baka no entiendes acaso  
[22:04:54] Gaby-chan: lo japosai  
[22:04:56] Nozomi: Gaby-chan: somos hermanas?  
[22:04:57] lady-darkgothic: jajaja mendigo japosai xD  
[22:05:06] Gaby-chan: chip nozomi  
[22:05:07] cerezz: YO te ayudo a sacarte la fiebre lady \*o\*  
[22:05:08] Gaby-chan: n.n  
[22:05:12] SuzumiyaHaruhi: q asen q m e perdi  
[22:05:13] lady-darkgothic: baka baka baka gaby-chan peluda XDDDDDDDD

[22:05:16] Gaby-chan: o.o cerezz pervert  
[22:05:21] lady-darkgothic: jajajajajaj xDDDDD cerezz jajajajaja  
[22:05:24] Camila: •o,o  
[22:05:26] lady-darkgothic: no gracias xD  
[22:05:27] Gaby-chan golpea a lady-darkgothic  
[22:05:28] Japosai: hay mas testigos de la peludes de gaby chan  
[22:05:29] Nozomi: ahhh q bien  
[22:05:29] Vibrava: :o  
[22:05:29] Japosai: XDDDD  
[22:05:32] Fox\_Revol\_Grounded: gaby peluda? pense que era pelada  
[22:05:34] OsAdHoBe entró en el canal.  
[22:05:37] Vibrava: LoL  
[22:05:39] Quetzalcoatl: XD  
[22:05:40] cerezz: :(  
[22:05:41] Nozomi: tonces eres mi hermana mayor Gaby-chan  
[22:05:44] Nozomi: nwn  
[22:05:48] cerezz: Yo ofrecI mi ayUDA!!!  
[22:05:51] lady-darkgothic toma del ccuello a gaby-chan y la pone en la pared ⇐ que no me pegues  
[22:05:51] kamijo entró en el canal.  
[22:05:52] desu[bot]: ¡Hola kamijo!  
[22:05:56] Camila: •ofrecido :<  
[22:05:57] Gaby-chan: chip nozomi  
[22:06:01] Gaby-chan: cerezz ayudame  
[22:06:02] cerezz: :O nooziMi tmb es mi ex-TiA o.o?  
[22:06:03] lady-darkgothic la suelta x\_X  
[22:06:14] Nozomi: eh  
[22:06:14] cerezz: No soy pervert gaby!  
[22:06:15] Gaby-chan: nee cerezz tu eres miooo  
[22:06:15] Vibrava: :o  
[22:06:17] lady-darkgothic: e,e cerezz que va a hacer contra mi e.e?  
[22:06:23] Tomoya-kun entró en el canal.  
[22:06:25] Japosai: ⇐????  
[22:06:25] cerezz: Waaa en quE te ayuDo gabY!!!  
[22:06:30] Japosai: uuujujuju  
[22:06:34] Gaby-chan: me atacan  
[22:06:37] lady-darkgothic: :o tomoya-kun wolaaaaaaaaaaaaa me trajiste a ushio? \*o\*  
[22:06:43] Gaby-chan: Fox\_Revol\_Grounded: nosabias ke me conocias  
[22:06:44] Tomoya-kun: Hola a todos otra ves!  
[22:06:45] Camila: •o:

[22:06:45] Tomoya-kun: ^^  
[22:06:46] SuzumiyaHaruhi: O\_o  
[22:06:49] Tomoya-kun: rayos!!  
[22:06:50] cerezz: \*defiendee a gabyyY\*  
[22:06:51] Gaby-chan: lady-darkgothic: mendiga eres yuuki  
[22:06:51] Tomoya-kun: T\_T  
[22:07:01] lady-darkgothic: yooooo como crees gaby-chan xDDDDDD  
[22:07:02] Japosai: y recien se da cuenta  
[22:07:03] Tomoya-kun: como detesto cuando esto se pone lento!  
[22:07:03] Japosai: XDD  
[22:07:05] cerezz: Waaaa como qUe tUyo o.o  
[22:07:06] Tomoya-kun: que paila!  
[22:07:07] lady-darkgothic: jajajajajaja xDDDDDD  
[22:07:09] Gaby-chan: lol japosai  
[22:07:11] Gaby-chan: u.u  
[22:07:17] cerezz: YO yA tengo duEnya gaby. T^T  
[22:07:23] lady-darkgothic: xDDDDDD  
[22:07:26] Gaby-chan: muerete ps cerezz  
[22:07:27] cerezz: \*ataca a lady...\*  
[22:07:32] Japosai: jajajajaja  
[22:07:33] kamijo: hoolaaaaa  
[22:07:34] lady-darkgothic: e.e cerezz  
[22:07:35] Japosai: gaby se enojo  
[22:07:37] Japosai: jajajajaja  
[22:07:37] Nozomi: nu peleen  
[22:07:39] Tomoya-kun: y por lo que veo llegue tarde!  
[22:07:40] kamijo: kombawe  
[22:07:41] Tomoya-kun: T-T  
[22:07:48] kamijo: kombawa  
[22:07:57] Nozomi: hola kamijo  
[22:08:01] Japosai: hola kanijo  
[22:08:04] cerezz: Aaaa  
[22:08:04] Gaby-chan: ohaio tomoya-kun  
[22:08:06] Gaby-chan: n.n  
[22:08:11] lady-darkgothic entierra un cuchillo en la mano de cerezz ☹️ ahora no ando con ganas de pelear cerezz calmate n.n  
[22:08:13] cerezz: PorquE me muEro gaby U.U  
[22:08:18] cerezz: Mi te kIEreeee  
[22:08:19] Tomoya-kun: definitivamente lo gratis y barato es de lo mas malo que hay!  
[22:08:22] Tomoya-kun: Damn!

[22:08:25] Gaby-chan: ps me dices ke no eeres mio u.u  
[22:08:26] Tomoya-kun: ㄟㄟ  
[22:08:29] Pamela: 22:08 : «~Camila» •yo soy lesbiana :>  
[22:08:34] Gaby-chan: o.o  
[22:08:37] SuzumiyaHaruhi: alguien me dise  
[22:08:37] Camila: •editer  
[22:08:38] Camila: •:<  
[22:08:38] Japosai: yuri!!!!!!!!!!!!!!!  
[22:08:39] SuzumiyaHaruhi: q es neko  
[22:08:40] Nozomi: owO  
[22:08:44] Gaby-chan: waa ke asco  
[22:08:45] Diana: • 7query Camila  
[22:08:46] lady-darkgothic: tomoya-kun trajiste a ushio para jugar ? \*o\*  
[22:08:47] Diana: •=\$  
[22:08:47] Nozomi: lesbiana?  
[22:08:47] Tomoya-kun: Pamela!  
[22:08:57] Camila: •edita logs :<  
[22:08:58] Gaby-chan: yo soy ushio lady-darkgothic  
[22:08:59] Japosai: el publico quiere yuri!!!!!!!!!!!!!!!  
[22:08:59] Tomoya-kun: como que estas en el lugar equivocado!  
[22:08:59] Pamela: • ho0la Tomoya-kun n\_\_n  
[22:09:01] Tomoya-kun: =P  
[22:09:01] tomodachi: gato  
[22:09:08] kelolo: o0  
[22:09:10] lady-darkgothic: nah sos muy fea para ser ushio gaby-chan =D  
[22:09:11] Fox\_Revol\_Grounded: [22:08:19] Tomoya-kun: definitivamente lo gratis y barato es de lo mas malo que hay!-----bueno no siempre  
[22:09:12] cerezz: Waaaa  
[22:09:17] Gaby-chan: u.u  
[22:09:20] cerezz: Eres miA tiA gaby XD  
[22:09:20] Tomoya-kun: pss  
[22:09:28] Tomoya-kun: la mayoria de veces es haci!  
[22:09:30] cerezz: Se entiEnde mal quE sea tUyO!!  
[22:09:31] Gaby-chan se va aun rincon  
[22:09:34] lady-darkgothic: ushio es una nena muy lindaaaaaaa \*o\*  
[22:09:34] OsAdHoBe salió del canal.  
[22:09:35] cerezz: No seas pervert!  
[22:09:36] Fox\_Revol\_Grounded: ah bueno eso si  
[22:09:38] Tomoya-kun: o quien dice lo contrario!????  
[22:09:38] Gaby-chan: u.u

[22:09:40] Tomoya-kun: ahhh!?

[22:09:44] Fox\_Revol\_Grounded: ushio no es chico?

[22:09:50] Nozomi: owo

[22:09:52] Tomoya-kun: mmm!

[22:09:54] Gaby-chan: es chicka Fox\_Revol\_Grounded

[22:09:54] Tomoya-kun: ???

[22:09:54] tomodachi: mmmmm quiero trivia :3

[22:09:54] Camila: •o,o

[22:10:02] cerezz: Waaaa

[22:10:04] Fox\_Revol\_Grounded: vaya yo juraba que era boy

[22:10:07] Tomoya-kun: es niña T\_T

[22:10:08] Gaby-chan: nosomi si te molesta cerez me avisas okkk??????

[22:10:14] Gaby-chan: y yo me lo ponia Fox\_Revol\_Grounded

[22:10:14] cerezz: No se vayA al riNcon tlaaa gaby!

[22:10:17] Gaby-chan: ese nnick

[22:10:20] Nozomi: shi Gaby-chan nwn

[22:10:21] Camila: •ya vi que el cerezz es acosador :<

[22:10:27] Gaby-chan se va al rincon con sus amigoa emos

[22:10:28] cerezz: \*se ca al riNcon con su tiA gaby\*

[22:10:37] Gaby-chan: wiiiiiiii ceerezz

[22:10:37] Fox\_Revol\_Grounded: gaby=uchio? boy I'm confused

[22:10:49] Gaby-chan: Fox\_Revol\_Grounded: u.u

[22:10:51] Fox\_Revol\_Grounded: cerezz es todo un lady's man

[22:10:51] Tomoya-kun: ㄟㄟ

[22:10:57] lady-darkgothic: xDDDDDD

[22:11:05] tomodachi: cerezz apoco eres hombre

[22:11:06] tomodachi: ???

[22:11:13] Tomoya-kun: mmmm....

[22:11:14] Quetzalcoatl pasa a llamarse Vincent.

[22:11:15] kelolo: plop

[22:11:18] Fox\_Revol\_Grounded: el mas acosado y solicitado del IRC.....

[22:11:27] Gaby-chan: con cerezz no te emtas tomodachi

[22:11:28] Japosai: yo que?

[22:11:29] Tomoya-kun: como que aqui toca con todos unisex!

[22:11:37] Tomoya-kun: aunque no me gusta ese termino!

[22:11:41] Japosai: ah era otro

[22:11:45] Fox\_Revol\_Grounded: unisex?

[22:11:46] kamijo: woolas

[22:11:47] Fox\_Revol\_Grounded: jajajaja

[22:11:52] Fox\_Revol\_Grounded: open mind

[22:11:59] tomodachi: solo le pregunto q es gabr si es hombre o mujer ya me qde con la duda  
[22:12:09] Gaby-chan: ah okk y es hombre  
[22:12:10] SuzumiyaHaruhi: q asennnnn  
[22:12:10] Nozomi: owo  
[22:12:10] Fox\_Revol\_Grounded: gaby es chica  
[22:12:21] Nozomi: shi q asen  
[22:12:23] Tomoya-kun: <tomodachi> te me haces conocido!  
[22:12:24] Tomoya-kun: XD  
[22:12:29] Tomoya-kun: ㄟㄟ  
[22:12:30] Japosai: aun no estoy muy seguro que sea chica  
[22:12:31] Nozomi: holitas SuzumiyaHaruhi  
[22:12:37] Fox\_Revol\_Grounded: comentarios al azar Nozomi  
[22:12:37] Gaby-chan: chiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii gracias Fox\_Revol\_Grounded  
[22:12:39] SuzumiyaHaruhi: hola nozomi  
[22:12:40] cerezz: O.o  
[22:12:43] Nozomi: nwn  
[22:12:44] Fox\_Revol\_Grounded: de nada gaby  
[22:12:47] kamijo: etooooo.....  
[22:12:49] cerezz: PorquE wiII tiA gaby?  
[22:12:52] Gaby-chan: mendigo japosai ㄟㄟ  
[22:12:53] kamijo salió del IRC (Client exited).  
[22:12:53] tomodachi: jajaja lo mismome dijeron ayer y la sacaron de la sala  
[22:12:54] tomodachi: ajajajajaja  
[22:13:00] tomodachi: tomoya  
[22:13:10] Japosai: es que aun no tengo pruebas de ello u.u  
[22:13:12] Tomoya-kun: porque!???  
[22:13:19] Gaby-chan: waa malo jaosai  
[22:13:28] Tomoya-kun: mmmm...  
[22:13:30] Gaby-chan: porke si cerezz  
[22:13:34] tomodachi: no lo se algo me dijernon pero no se q fue y  
[22:13:35] lady-darkgothic: japosai malo no manches el no es malo  
[22:13:40] lady-darkgothic: xD solo es perver XD  
[22:13:42] Fox\_Revol\_Grounded: jajajaja Japo quiere pruebas contundentes...fotos  
[22:13:45] Tomoya-kun: bueno igual venia solo a hechar un vistaso!  
[22:13:51] tomodachi: lo o la sacaron de la sala vdd Japosai  
[22:13:52] tomodachi: ???  
[22:13:57] Gaby-chan: neee eso es solo mio  
[22:13:58] Tomoya-kun: pero como que ya se fue quien vine a buscar!  
[22:13:59] lady-darkgothic: diva =0  
[22:14:00] Tomoya-kun: T\_T

[22:14:01] Japosai: hasta las fotos pueden ser trucadas  
[22:14:05] cerezz: BuEno yA me Voe  
[22:14:06] lady-darkgothic: diva =0  
[22:14:08] Tomoya-kun: tocará probar mañana!  
[22:14:10] Tomoya-kun: jejejejeje  
[22:14:11] Fox\_Revol\_Grounded: jajajaja  
[22:14:11] Gaby-chan: tomodachi no me gracias ati no te importa si me sacan o no  
[22:14:14] lady-darkgothic: xDDD ok sayoooooo cerezz n.n  
[22:14:22] Tomoya-kun: bueno chinasos!  
[22:14:23] Gaby-chan: jaja japosai  
[22:14:23] Nozomi: no van a jugar??  
[22:14:24] Fox\_Revol\_Grounded: pruebas in situ entonces Japo?  
[22:14:28] Japosai: nos leemos cerezz  
[22:14:31] Tomoya-kun: nos hablamos  
[22:14:32] Gaby-chan: oie no se bajen emn mi  
[22:14:35] Tomoya-kun: que duerman!  
[22:14:37] lady-darkgothic: ok tomoya-kun cuidate saludos a ushio y a nagisa n.n  
[22:14:40] Tomoya-kun: pero duermen!  
[22:14:40] Gaby-chan: sayo cerezz u.u  
[22:14:42] Tomoya-kun: e?  
[22:14:47] tomodachi: si me importa xq si no ya no hablo con nadie  
[22:14:48] tomodachi: ajajaj  
[22:14:54] cerezz: Nos vemos yUUKI  
[22:14:54] Tomoya-kun: jajajaja  
[22:14:55] Nozomi: chauto cerezz  
[22:14:57] Tomoya-kun: ok ok  
[22:14:59] cerezz: Nos vemos t!a!!!  
[22:15:03] Nozomi: chaito  
[22:15:04] Tomoya-kun: Sayonara a todos!  
[22:15:04] Tomoya-kun: [[  
[22:15:05] Gaby-chan: ke me importa yo no tengo la culpa ke sea antisocial  
[22:15:09] Tomoya-kun: ^^  
[22:15:11] cerezz: Baeee resto del proletariAdo!  
[22:15:12] Gaby-chan: sayo tomoya-kun te cuidas  
[22:15:13] Tomoya-kun salió del canal.  
[22:15:17] Fox\_Revol\_Grounded: bye a los que se van..porque no me queda claro quienes  
[22:15:18] cerezz: Regreso IUegUITo!  
[22:15:31] Gaby-chan: bueno cerezz u.u  
[22:15:36] cerezz salió del IRC (Quit: used WLirc).  
[22:15:45] Snicker entró en el canal.

[22:15:52] tomodachi: ,mmmm  
[22:15:54] Gaby-chan: ohh un Snicker ke rico  
[22:16:00] SuzumiyaHaruhi: q asen  
[22:16:01] Fox\_Revol\_Grounded: proletariado.....no escuchaba ese termino desde que lei la teoria socio politica de Marx  
[22:16:02] Gaby-chan se come al Snicker  
[22:16:04] Nozomi: mmmmm  
[22:16:09] Snicker: owO7  
[22:16:12] Nozomi: mi hermanito me dijo  
[22:16:20] Gaby-chan: waaa  
[22:16:23] lady-darkgothic: :o llego el lecheroooooooooooooooooooooo  
[22:16:24] Vincent salió del canal.  
[22:16:24] Nozomi: q el le dicen duvalin por un chocolate  
[22:16:26] Gaby-chan: tomodachi nos conocemos????  
[22:16:30] Gaby-chan: ke le chero  
[22:16:31] Japosai: ya descargo lo que queria  
[22:16:31] Nozomi: creoa es eso  
[22:16:36] lady-darkgothic: mmm haber si no me equivoque XDDD  
[22:16:37] Japosai: entro al rato  
[22:16:39] Gaby-chan: japsoai mendigo  
[22:16:41] Japosai: voy a ver mi novela  
[22:16:41] Japosai: XD  
[22:16:44] Gaby-chan: te bajastes enmi  
[22:16:46] Fox\_Revol\_Grounded: duvalin es un chocolate? ni idea  
[22:16:46] Japosai salió del IRC (Client exited).  
[22:16:47] Snicker: shhh  
[22:16:47] Gaby-chan: loka lka novela  
[22:16:49] lady-darkgothic: oki japosai disfruta tu novela XD  
[22:16:51] lady-darkgothic: jajajajjaajajaja  
[22:16:55] Gaby-chan: lol  
[22:16:57] Gaby-chan: se fue  
[22:16:57] Fox\_Revol\_Grounded: novela?  
[22:16:58] Gaby-chan: yuki  
[22:16:59] lady-darkgothic: ok snicker mani caramelo y chocolate XDDDDDD  
[22:17:04] tomodachi: no lo creo Gaby-chan  
[22:17:07] SuzumiyaHaruhi: yukki entro  
[22:17:13] lady-darkgothic: aqui andooooooooooooo  
[22:17:14] Gaby-chan: ahh bueno entonces no te metas conmigo  
[22:17:16] tomodachi: xq o dime otros de tus nick y a lo mejor y si  
[22:17:17] Fox\_Revol\_Grounded: snicker tiene un mani

[22:17:18] Gaby-chan: okkkk  
[22:17:19] Fox\_Revol\_Grounded: jajajja  
[22:17:26] Fox\_Revol\_Grounded: eso no sono muy halagador  
[22:17:43] Gaby-chan: ps es muy grocereo Fox\_Revol\_Grounded por su culpa me banearon  
[22:17:46] SuzumiyaHaruhi: donde  
[22:17:50] Snicker: y tu eres un fox?  
[22:17:58] Gaby-chan: lol  
[22:17:59] Gaby-chan sali3 del IRC (Client exited).  
[22:18:08] Fox\_Revol\_Grounded: se cayo gaby  
[22:18:15] Camila: •o:  
[22:18:17] Fox\_Revol\_Grounded: yo soy bien zorro.....  
[22:18:19] Vibrava pasa a llamarse Reylich.  
[22:18:21] lady-darkgothic: mmm  
[22:18:33] Snicker: se cayo? andaba hablando?  
[22:18:39] Fox\_Revol\_Grounded: es mas ese es mi apodo de colegio  
[22:19:49] Camila sali3 del canal.  
[22:19:50] Gaby-chan entr3 en el canal.  
[22:19:58] lady-darkgothic: awwwww se va la el lechero x\_X  
[22:20:04] Gaby-chan: waa me cai  
[22:20:12] Snicker: tengo qe repartir la Lechi al publico :D  
[22:20:18] Snicker: !desu desu  
[22:20:20] desu[bot]: desu·nsap·desu·nsap·desu·nsap·desu  
[22:20:20] SuzumiyaHaruhi: si  
[22:20:30] lady-darkgothic: T-T ok snicker cuidate xDDDD pero cuidate” xDDDDDD  
[22:20:30] Snicker: yeahhh me salio ^^  
[22:20:32] Gaby-chan se come a l Snicker  
[22:20:35] Diana pasa a llamarse Danny.  
[22:20:46] lady-darkgothic: :o danny wolasssssssss n.n  
[22:20:50] Snicker: comeme qe soy rico :D  
[22:21:00] Gaby-chan: lol sera??????  
[22:21:03] lady-darkgothic: WTF xDDD  
[22:21:04] Danny: • holas  
[22:21:07] Fox\_Revol\_Grounded: jajajaja  
[22:21:09] Snicker: pruebame xD  
[22:21:20] lady-darkgothic: mmm snicker talvez pero el lechero no se XDDDDDDDDDD  
[22:21:21] Fox\_Revol\_Grounded: no se gaby ...tu lo probaste  
[22:21:22] Fox\_Revol\_Grounded: dilo tu  
[22:21:22] tomodachi: aver gabi xq decias eso de mi  
[22:21:23] tomodachi: ??  
[22:21:30] Gaby-chan siente ke sta un poko rancio

[22:21:36] Snicker: ㄟㄟ  
[22:21:37] Nozomi: uwu  
[22:21:39] lady-darkgothic: jajajaajajaj xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD LOL  
[22:21:45] Fox\_Revol\_Grounded: rancio? jajaja  
[22:21:45] Nozomi: parece q me voi  
[22:21:52] Snicker: .oO lady-darkgothic Oo. el lechero esta mas rico :DDDD  
[22:21:52] SuzumiyaHaruhi: O-O  
[22:21:52] Fox\_Revol\_Grounded: que cruel gaby  
[22:21:53] Gaby-chan: ya lo dije Fox\_Revol\_Grounded  
[22:21:54] lady-darkgothic: oki pequeña nozomi cuidatte  
[22:22:00] Nozomi: chaitos  
[22:22:02] Gaby-chan: orke sip tomodachip ㄟㄟ  
[22:22:03] lady-darkgothic: jajajaj claaaaaaaro sniker  
[22:22:06] Snicker: .oO Nozomi Oo. holass ^^  
[22:22:08] Nozomi: gracias lady-darkgothic  
[22:22:14] Snicker: .oO lady-darkgothic Oo. T\_\_\_\_T fea  
[22:22:18] Nozomi: usted tambien cuidese  
[22:22:20] Snicker: pero te quiero xD  
[22:22:22] Gaby-chan: nozomi te cuidas  
[22:22:24] lady-darkgothic: xDDDDDDDD  
[22:22:24] Fox\_Revol\_Grounded: bye nozomi  
[22:22:27] Nozomi: holas Snicker  
[22:22:28] lady-darkgothic: me ganaste snicker  
[22:22:30] Nozomi: y chau  
[22:22:33] Nozomi: chau Fox\_Revol\_Grounded  
[22:22:35] Snicker: .oO Nozomi Oo. ya vaya a dOrmir :D  
[22:22:36] Gaby-chan: soy cruel Fox\_Revol\_Grounded tu cress??????  
[22:22:42] Fox\_Revol\_Grounded: un poco  
[22:22:44] Nozomi: cuidense amiguitos  
[22:22:46] Nozomi: nwn  
[22:22:48] Gaby-chan: no le hagas caso a Snicker hoy es viernes  
[22:22:49] Snicker pasa a llamarse Goki-Kun.  
[22:22:56] Gaby-chan: ya sabia  
[22:22:57] Gaby-chan: lol  
[22:22:57] tomodachi: sayo ozomi  
[22:22:58] Fox\_Revol\_Grounded: pero nadie toma en cuenta lo que digo.....ni yo mismo  
[22:22:59] lady-darkgothic: xDDDDDDDD llego el lecheroooooooooooooooooo  
[22:23:00] lady-darkgothic: xDDDDDDDD  
[22:23:06] Gaby-chan: yo sip Fox\_Revol\_Grounded  
[22:23:09] akari sali3 del IRC (Client exited).

[22:23:11] Fox\_Revol\_Grounded: asi que no tendrias porque empezar  
[22:23:14] kelolo: weno me tiro fuga  
[22:23:18] Pamela pasa a llamarse Swellow.  
[22:23:23] Nozomi: chau tomodachi  
[22:23:26] Fox\_Revol\_Grounded: jajajaja gracias pero no es una buena idea creo  
[22:23:31] Gaby-chan: nee no te creas Fox\_Revol\_Grounded  
[22:23:36] lady-darkgothic: goki-kun abashooooooooooooooooooooo sobrinoooooooooooo  
[22:23:40] kelolo: nos vemos hasta mañana sayo !!  
[22:23:45] kelolo salió del IRC (Client exited).  
[22:23:52] Goki-Kun pasa a llamarse IGW5380.  
[22:23:54] Nozomi salió del canal.  
[22:24:12] liliTH entró en el canal.  
[22:24:15] lady-darkgothic: xD nozomi le tubo miedo a goki-kun xD por eso se fue XD  
[22:24:18] IGW5380: o.O  
[22:24:22] Gaby-chan: jajajaja  
[22:24:39] liliTH: O\_o...  
[22:24:39] lady-darkgothic: sobrino se te olvido registrarte?  
[22:24:46] Gaby-chan: lol  
[22:24:52] Fox\_Revol\_Grounded: por suerte esto no tiene webcam porque sino tb todos se irian cuando entre  
[22:24:59] IGW5380: se burlan de mi ´porque soy feo u.u  
[22:25:10] Gaby-chan: nee tu eres lindo  
[22:25:13] lady-darkgothic: feo pero te quiero xDDDDD  
[22:25:17] lightIRC\_2011 entró en el canal.  
[22:25:25] lady-darkgothic: squiirtle chorro de agua ahoraaaaaaaaaaaaa  
[22:25:26] SquiirTle: Squir.... Squiirtle :D!  
[22:25:35] Fox\_Revol\_Grounded: me halagas pero el sentido comun dice que no  
[22:25:42] SquiirTle: Bruuuuuurrrr?  
[22:25:47] Gaby-chan: no te lo dije ati Fox\_Revol\_Grounded  
[22:25:48] lady-darkgothic: jajjaajaj xDDDD  
[22:25:56] Fox\_Revol\_Grounded: jajajjaa  
[22:25:58] lady-darkgothic: squiirtle a tu pokebola ahoraaaaaaaa xD  
[22:26:01] Fox\_Revol\_Grounded: sorry tonces  
[22:26:05] liliTH: como hago para que mis letritas tenan color .\_.\_?  
[22:26:12] SquiirTle: o.O?  
[22:26:18] lady-darkgothic tira la pokebola y le pega en la cabeza de squiirtle XD  
[22:26:20] Gaby-chan: waaa pas usa el ircap  
[22:26:20] Gaby-chan: nee s borma  
[22:26:24] Gaby-chan: si sabes goki esta s con dos  
[22:26:28] SquiirTle: .oO liliTH Oo. estas desde la ran o desde el IRCap?





[22:30:41] Fox\_Revol\_Grounded: jajajaja  
[22:30:41] Aome-chan: squirtle? un gusto tambien  
[22:30:42] slipk: yuuki  
[22:30:44] tomodachi: mmm  
[22:30:45] lady-darkgothic: pueesssssss sempia aqui  
[22:30:47] lady-darkgothic: \*sempai  
[22:30:48] Stark: o.o  
[22:30:52] lady-darkgothic: siiiiiiiii onii-san slipk XD  
[22:30:53] Stark pasa a llamarse Goki-Kun.  
[22:30:55] Fox\_Revol\_Grounded: pelea!!! gaby vs tomodachi  
[22:30:56] mishiro-mito: ?  
[22:30:59] SuzumiyaHaruhi: hola slipk  
[22:31:02] Gaby-chan: jajaj Fox\_Revol\_Grounded  
[22:31:04] Gaby-chan: pelado  
[22:31:07] tomodachi: jaajaj  
[22:31:08] Fox\_Revol\_Grounded: hagan sus apuestas con su broker mas cercano  
[22:31:10] mishiro-mito: hi  
[22:31:10] tomodachi: es gaby  
[22:31:11] Gaby-chan: jajajajja  
[22:31:17] Gaby-chan: io ke  
[22:31:19] Gaby-chan: lol  
[22:31:20] Goki-Kun: loool  
[22:31:21] slipk: hola haruhi  
[22:31:24] tomodachi: q se pone brava  
[22:31:30] Gaby-chan: ajajaj ni modo  
[22:31:36] kentapainter: acabo de entrar ^o^ digan aki lo leen los locutores??  
[22:31:37] SuzumiyaHaruhi: q ases  
[22:31:40] lady-darkgothic: :o gaby-chan peleando wow esto merece una smirnoff XD  
[22:31:44] Gaby-chan: jajajajj  
[22:31:49] mishiro-mito: Z.z  
[22:31:50] Fox\_Revol\_Grounded: bueno eso demuestra que gaby tiene caracter...eso es bueno  
[22:31:52] SuzumiyaHaruhi: quien esta peleando  
[22:31:52] tomodachi: luego luego apenas hablo y empiezaa molestar  
[22:31:53] Gaby-chan: eso no es raro en mi lady-darkgothic  
[22:31:53] tomodachi: ajajajaj  
[22:31:53] mishiro-mito: >.<  
[22:31:55] liliTH: yo te vi ,yo te vi ,yo te vi ,yo te viii llooorandoooooooooooooo"""" =D  
[22:31:55] Goki-Kun: solo algunos kentapainter  
[22:31:56] slipk: no leen nada anda peliando  
[22:32:02] lady-darkgothic: noooo para nada gaby-chan XD



el cabello?

[22:34:18] Gaby-chan: ps si es bueno Fox\_Revol\_Grounded

[22:34:21] lady-darkgothic: @\_@

[22:34:24] Tinky-Winky: yo? ㄟㄟ

[22:34:25] Gaby-chan: jajaja lady-darkgothic

[22:34:25] liliTH: alguien del hueco mundo e\_é?

[22:34:35] Tinky-Winky pasa a llamarse Stark.

[22:34:39] slipk: yo no soy emo y tengo el pelo largo

[22:34:48] lady-darkgothic: stark yojo yojo y todos gritando yojo yoooooooooooooo

[22:34:49] lady-darkgothic: xD

[22:34:50] Stark: yo liliTH sOy Coyote Stark primera Spada

[22:34:53] Gaby-chan: waa Stark nunca ha sido emo u.u

[22:34:54] tomodachi: tu ni me pelabas gay de lo q yo te decia de los demas juegos

[22:34:58] Fox\_Revol\_Grounded: muerte a los emos!!!!

[22:35:02] Stark pasa a llamarse Jack-Sparrow.

[22:35:05] lady-darkgothic: :o onii-san slipk te dejaste crecer el cabello?

[22:35:11] tomodachi: asi q y ono tengo la culpa de eso

[22:35:12] slipk: no

[22:35:15] Gaby-chan: nee arriba los emos

[22:35:16] lady-darkgothic: wiiiiiii jack-sparro quiero ronnnnnnn ronnnnnnnnnn

[22:35:17] tomodachi: gaby

[22:35:18] tomodachi: ajajaj

[22:35:19] slipk: ya me quiero cortar el cabello

[22:35:25] Gaby-chan: y yonos soy gay

[22:35:33] tomodachi: este mugre teclado ya no sirven bn todas las teclas

[22:35:34] lady-darkgothic: nooooooooo no te lo cortes onii-san slipk T-T

[22:35:34] Jack-Sparrow: yoojoooo yoojoooo denme una botella de ron

[22:35:35] tomodachi: ajajsajajajaj

[22:35:42] Gaby-chan: jajajajja tomodachip

[22:35:43] slipk: si em lo coryto

[22:35:45] slipk: corto

[22:35:46] Gaby-chan: ps gummen tomodachi

[22:35:49] lady-darkgothic le da una botella de ron a jack-sparrow

[22:35:52] Gaby-chan: ahora sip te pelo

[22:35:52] liliTH: que es chopotle O\_O?

[22:35:53] lady-darkgothic: yoojoo

[22:36:05] Gaby-chan: jaja lady-darkgothic le haces igual a tu hermana

[22:36:08] Gaby-chan: lol

[22:36:08] Jack-Sparrow: yoojooooo me embriago tomando una botella de ron

[22:36:12] lady-darkgothic: o\_o hay un leve olor a hierba

[22:36:15] Jack-Sparrow: yojoo yojoooo jooooo  
[22:36:16] Duval entró en el canal.  
[22:36:18] lady-darkgothic: yo jooooooooooooo  
[22:36:24] Gaby-chan: waa entro hannel lady-darkgothic waa avisal ea tu hermana  
[22:36:24] lady-darkgothic: wiiii llegeo barbosa XD  
[22:36:27] Jack-Sparrow: Duvalin xD  
[22:36:30] Gaby-chan: lol  
[22:36:33] lady-darkgothic: onta gaby-chan?  
[22:36:35] Duval: holas Jack-Sparrow  
[22:36:41] Lelouch entró en el canal.  
[22:36:41] Nexus pone modo +o Lelouch.  
[22:36:47] Gaby-chan: pero en el msn ya notardea en molestar  
[22:36:50] lady-darkgothic: wolasssssss lelouch n.n  
[22:36:51] Jack-Sparrow: :o Un Lelouch !  
[22:36:53] Gaby-chan: y entrar a ki  
[22:36:56] lady-darkgothic: aaa ok dice que no le importa XD  
[22:36:58] Gaby-chan: o.o  
[22:36:59] SuzumiyaHaruhi: q asen  
[22:37:00] Jack-Sparrow pasa a llamarse Akira-Goto.  
[22:37:04] Gaby-chan: waa sera  
[22:37:15] Gaby-chan: Akira-Goto: me mareas tanto te cambias  
[22:37:15] lady-darkgothic: akira-goto dame la pataaaaaaaaa  
[22:37:31] Akira-Goto: (?)  
[22:37:32] slipk: ya me vo y nos bemos  
[22:37:34] lady-darkgothic: @\_@ gatiiiiito  
[22:37:35] nakamura entró en el canal.  
[22:37:40] lady-darkgothic: ok onii-san slipk  
[22:37:42] lady-darkgothic: nos leemos en el msn XD  
[22:37:45] slipk salió del canal.  
[22:38:00] Lelouch: hola lady-darkgothic & Akira-Goto  
[22:38:05] Gaby-chan pasa a llamarse Gaby-chan-no-ta.  
[22:38:11] lady-darkgothic: mm carne asada \*-~\*  
[22:38:13] nakamura: hay alguien alli??  
[22:38:17] Lelouch pone modo +vvvvvvvvvvvv Akira-Goto Duval Gaby-chan-no-ta ken-  
tapainter lady-darkgothic lightIRC\_2011 liliTH nakamura ND Reylich Swellow Wol-  
fheart\_1982.  
[22:38:20] Akira-Goto: Qe tal bro ! :D  
[22:38:25] Akira-Goto pasa a llamarse Goki-Kun.  
[22:38:33] Lelouch: ps aca llegando? y tu como vas ?  
[22:38:45] Duval: !desu me amas

[22:38:46] desu[bot]: ¡Claro Duval! Eres sumamente adorable.  
[22:38:51] Goki-Kun: yo, ya voy saliendo!  
[22:38:51] Duval: n\_n  
[22:38:53] lady-darkgothic: noooooo desu es mio X-x  
[22:39:03] lady-darkgothic: !desu sos mi mejor amigo?  
[22:39:03] desu[bot]: Si  
[22:39:09] lady-darkgothic: =D  
[22:39:13] Goki-Kun: saliendo es San viernes. Santa Perdicion DD:  
[22:39:13] Duval: !desu a mi me amas  
[22:39:14] desu[bot]: Estas loco?!?!  
[22:39:19] Duval: DDDDDDDDD  
[22:39:19] Goki-Kun: xD  
[22:39:23] Duval: traicionero  
[22:39:25] lady-darkgothic: jajajaj san perdicion XDDDDDDDDDDDDDDDD  
[22:39:27] Fox\_Revolver\_Grounded: !desu eres un bot promiscuo y con gonorrea?  
[22:39:28] desu[bot]: Como puedo saber eso?  
[22:39:34] Duval: !desu maldito  
[22:39:35] desu[bot]: Estas loco?!?!  
[22:39:37] lady-darkgothic: !desu o\_o WTF?  
[22:39:38] desu[bot]: Concentrate más, y preguntame luego.  
[22:39:42] lady-darkgothic: xDDDDDD  
[22:39:49] Duval: !desu dame de comer  
[22:39:49] desu[bot]: Lo único que te puedo dar es una [ COKE ]  
[22:39:57] lady-darkgothic: ok ok no molestemos mucho al bot luego nos regañan XD  
[22:39:58] Goki-Kun: la verdad es qe desu me ama a mi  
[22:40:06] Goki-Kun: con ustedes solo juega .  
[22:40:11] Duval: naaa desu y yo somos amigos  
[22:40:13] lady-darkgothic: ☹️ sobrino goki-kun desu es miooooooooooooo  
[22:40:22] Goki-Kun: .oO lady-darkgothic Oo. qieres comprobarlo?  
[22:40:25] lady-darkgothic: quiero un ticklme emo \*o\*  
[22:40:29] lady-darkgothic: jajaj no x\_X  
[22:40:30] Duval: ademas puedo decirle a alguien para q ponga mi nombre por ahi  
[22:40:36] Duval: algo q diga desu  
[22:40:41] liliTH: me pudro O\_O...  
[22:40:45] Lelouch pasa a llamarse Kirino.  
[22:40:46] Goki-Kun: .oO lady-darkgothic Oo. ? wtf  
[22:41:01] lady-darkgothic: xDDDDDD i hate you i hate you i hate youuuuuu T-T  
[22:41:03] Goki-Kun: hazlo Duval  
[22:41:10] lady-darkgothic: xDDDDDD ticklme emo xtremmmmm  
[22:41:13] Duval: a ver si me deja

[22:41:18] Goki-Kun: congratulations I hate you ?  
[22:41:19] Duval: tiempo q no hablo con el  
[22:41:30] Duval: el amo de desu zeta  
[22:41:37] Duval: !desu quien es tu amo  
[22:41:37] Goki-Kun: lool  
[22:41:38] desu[bot]: Mi honorable amo Zeta fue quien me creó.  
[22:41:38] desu[bot]: Sin comentarios...  
[22:41:49] liliTH: emocosquillas xddddddddd  
[22:42:00] Goki-Kun: .oO liliTH Oo. de donde eres?  
[22:42:00] lady-darkgothic: :o  
[22:42:04] Fox\_Revol\_Grounded: ah era tickle  
[22:42:07] lady-darkgothic: siiii tickleme emoo xD  
[22:42:10] Gaby-chan-no-ta pasa a llamarse Gaby-chan.  
[22:42:24] tomodachi: nos vemos sayonara a todos  
[22:42:26] Goki-Kun: tia wtf es tickleme ㄟㄟ  
[22:42:32] Gaby-chan: sato tomodachi  
[22:42:32] tomodachi: nos leemos mañana  
[22:42:34] Gaby-chan: te cuidas  
[22:42:34] Goki-Kun: pantuflas tomodachi  
[22:42:35] Duval: ja ne tomodachi  
[22:42:37] Gaby-chan: mendigo chiko  
[22:42:39] Fox\_Revol\_Grounded: bye tomodachi  
[22:42:41] Duval: holas SuzumiyaHaruhi  
[22:42:43] tomodachi: adios gaby-chan  
[22:42:45] lady-darkgothic: sayonaraaaaaa tomodachi  
[22:42:47] Gaby-chan: n.n  
[22:42:47] Duval: aholas Gaby-chan  
[22:42:47] Fox\_Revol\_Grounded: ya ahora si  
[22:42:50] SuzumiyaHaruhi: hola duval  
[22:42:52] Gaby-chan: holas duval n.n  
[22:42:56] Fox\_Revol\_Grounded: pongan trivias  
[22:42:56] tomodachi: calla vos gaby  
[22:42:59] Duval: n\_n  
[22:43:00] Gaby-chan: ke Fox\_Revol\_Grounded  
[22:43:03] liliTH: soy de tobilandia O\_O  
[22:43:08] tomodachi: adios lady  
[22:43:08] Gaby-chan: jajajajj tomodachi  
[22:43:10] Fox\_Revol\_Grounded: jajaja  
[22:43:21] lady-darkgothic: :o yo soy de kingdom hearts \*-  
[22:43:27] lady-darkgothic: ok no x\_X

---

[22:43:28] liliTH: peor vivi en necrofiladelfia P  
[22:43:29] tomodachi: mira dile lo mismo q me dijiste ami a fox gaBY  
[22:43:31] Gaby-chan: matena a Fox\_Revol\_Grounded dijo un pecado para mi  
[22:43:33] liliTH: jajajaa  
[22:43:38] liliTH: weno me retiro  
[22:43:40] Gaby-chan: bueno tomodachi  
[22:43:41] Gaby-chan: n.n  
[22:43:41] Gaby-chan: jajaja  
[22:43:45] liliTH: quye en paz descanzen n\_n  
[22:43:46] Goki-Kun: :O  
[22:43:47] liliTH sali3 del IRC (Client exited).  
[22:43:49] Fox\_Revol\_Grounded: jajajaja era joda  
[22:43:49] Gaby-chan: lol  
[22:43:53] Gaby-chan: waaaa  
[22:43:55] Gaby-chan: juazzzzz  
[22:43:56] lady-darkgothic: mm se jue  
[22:44:19] Goki-Kun: .oO lady-darkgothic Oo. qien era lilith ?  
[22:44:32] lady-darkgothic: mm no se goki-kun  
[22:44:48] Goki-Kun: tiene buen carisma ^^ parecia mi onee chan k0koro

## Bibliografía

- Barthes, Roland, (2002). “Variaciones sobre la escritura” en *Variaciones sobre la escritura*, Enrique Folch (Trad.). Paidós: España. Págs. 87-135.
- Barthes, Roland, (2002). “Por una teoría de la lectura” en *Variaciones sobre la escritura*, Enrique Folch (Trad.). Paidós: España. Págs. 83-85.
- Berruto, Gaetano, (1979). *La semántica*, Silvia Tabasnik (Trad.). Editorial Nueva Imagen: México.
- Bylon, Christian y Paul Fabre, (1978). “Tercera parte. El sentido de las unidades lingüísticas” en *La semántica* [1994], Ma. Teresa Valbuena (Trad.). España: Paidós. Págs. 99-117.
- Cassany, Daniel, (2006). *Tras las líneas*. Anagrama: Barcelona.
- Coseriu, Eugenio, (1977) Principios de semántica estructural (2a Ed.) [1981]. Gredos: Madrid.
- Crystal, David, (2002). *El lenguaje e Internet*, Pedro Tena (Trad.). Cambridge University Press: España.
- De Kerchove, Derrick, (1999). *La piel de la cultura*. Gedisa: España.
- García, Jesús, (2003). *Tecnología de la comunicación e información escrita*. Síntesis: Barcelona.

- Harris, Roy, (1999). *Signos de escritura*, Patricia Willson (Trad.). Gedisa: España.
- Hjelmslev, Louis, (1943). *Prolegómenos a una teoría del lenguaje* (2a Ed.) [1984], José Luis Díaz (Trad.). Gredos: España.
- Hjelmslev, Louis, (1971). *El lenguaje* (2a Ed.), Ma. Victoria Catalina (Trad.). Gredos: Madrid.
- Joyanes, Luis, (1997). *Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo*. McGraw Hill: Madrid.
- Maldonado, Ricardo, (1993). “La semántica en la gramática cognoscitiva” en *Selección de lecturas de lingüística general*, Dora pellicer y Silvia Vázquez (Comps.). UNAM, Facultad de Filosofía y Letras, División de Universidad Abierta y Educación a Distancia: México.
- Marafioti, Roberto, (2004). *Charles S. Peirce: El éxtasis de los signos*. Biblos: Argentina.
- Peirce, Charles, (1986). *La ciencia de la semiótica*. Nueva Visión: Buenos Aires.
- Sandoval, Alonso, (2004). *El papel del lenguaje como instrumento de vinculación social a través del chat*, tesis de licenciatura inédita. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales: México.
- Saussure, Ferdinand, (1916). *Curso de lingüística general* [2000], Mauro Armiño (Trad.). Akal: Madrid.
- Ullmann, Stephen, (1962). *Semántica* [1991], Juan Martín Ruiz-Werner (Trad.). Taurus: Madrid.
- Yus, Francisco, (2010). *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en Internet*. Ariel: España.

### Fuentes electrónicas

1. <http://bagaspunyablog.wordpress.com/2009/11/29/japanese-emoticon-d-copas-dari-idws-forum/> 24/09/2010
2. <http://club.pep.ne.jp/~hiroette/en/facemarks/index.html> 24/09/2010
3. [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_emoticons](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_emoticons) 24/09/2010
4. <http://searchmobilecomputing.techtarget.com/definition/emoticon> 4/10/2010
5. <http://yahoofreak.com/japanese-emoticons> 04/10/2010
6. [http://www.anikaos.com/japanese\\_emoticons.html](http://www.anikaos.com/japanese_emoticons.html) 04/10/2010
7. <http://www.astro.umd.edu/~marshall/smileys.html> 24/09/2010
8. <http://www.cknow.com/cms/files/emoticons.txt> 4/10/2010
9. <http://www.computerhope.com/jargon/e/emoticon.htm> 4/10/2010
10. <http://www.computeruser.com/resources/dictionary/emoticons/> 24/09/2010
11. <http://www.cool-smileys.com/japanese-text-emoticons> 04/10/2010
12. <http://www.emoticons-online.com/es/action.html> 4/10/2010
13. <http://www.eumed.net/grumetes/emoticon.htm> 24/09/2010
14. <http://www.mallorymaloney.com/informationallists/japanesetextbasedemoticons/> 24/09/2010
15. <http://www.martweiss.com/misc/emicon.shtml> 24/09/2010
16. <http://www.pergaminovirtual.com.ar/definicion/Emoticon.html> 4/10/2010
17. <http://www.sharpened.net/glossary/emoticons.php> 24/09/2010
18. <http://www.urbandictionary.com/> 24/09/2010
19. <http://www2.tokai.or.jp/yuki/kaomoji/> 04/10/2010