



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COMUNICACIONES INTERPERSONALES  
EN INTERNET

TESIS PROFESIONAL  
PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN LENGUA Y LITERATURAS  
HISPÁNICAS

PRESENTA

VERGARA SALGADO MARCO ANTONIO

ASESORA DE TESIS:

MTRA. GLORIA ESTELA BAEZ PINAL



CIUDAD UNIVERSITARIA, MÉXICO, NOVIEMBRE DE 2012





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.

---

# COMUNICACIONES INTERPERSONALES EN INTERNET

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO I. USO DE LENGUAJE VERBAL EN INTERNET</b>	<b>11</b>
1.1 <i>La comunicación interpersonal en internet</i>	11
1.2 <i>Dos formas básicas de comunicación en internet.</i>	15
1.2.1 <i>Comunicaciones con delay bajo</i>	15
1.2.2 <i>Comunicaciones con delay alto</i>	17
1.2.3 <i>No todo se resume a dos polos</i>	19
1.3 <i>La gramática de la escritura de internet. Características y alteraciones de la forma de escritura</i>	20
1.3.1 <i>Literfítico-literológico</i>	20
1.3.2 <i>Léxico-semántico</i>	24
1.3.3 <i>Sintáctico-morfológico</i>	26
1.3.4 <i>Pragmático</i>	31
<b>CAPÍTULO II. USO DE LENGUAJE NO VERBAL EN INTERNET</b>	<b>35</b>
2.1 <i>Lo que se puede y lo que no se puede decir</i>	35
2.2 <i>Uso creativo de elementos gráficos</i>	
2.2.1 <i>Transcripciones onomatopéyicas emocionales</i>	38
2.2.2 <i>Emoticones</i>	41
2.2.3 <i>Diferencias interculturales</i>	44
2.2.4 <i>Un pasó más allá en la creatividad: Art-ASCII</i>	48
<b>CAPÍTULO III. COMPARACIONES Y COTEJOS ENTRE ORALIDAD, ESCRITURA E INTERNET</b>	<b>51</b>
<b>CAPÍTULO IV. ANÁLISIS</b>	<b>59</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>79</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>83</b>

---

# INTRODUCCIÓN

El estudio de las comunicaciones que se llevan a cabo por internet y la forma en como se escribe en los medios electrónicos es un tema que despierta mucha curiosidad y genera gran cantidad de dudas y preguntas, es un nuevo mundo que nosotros inventamos, pero que aún hace falta descubrir; y al mismo tiempo es parte de todo un universo que ya conocemos: el lenguaje.

En lo referente a comunicaciones interpersonales llevadas a cabo en internet es ya muy común escuchar y leer tantas cosas, por ejemplo, “que si empobrece la escritura y terminará por corromper lenguas enteras”, “que si es una moda juvenil” cuando en esencia no es más que otro de los medios para transmitir y perpetuar la palabra. Incluso se ha formado una enorme controversia que dice que el internet y las comunicaciones y publicaciones digitales harán desaparecer al libro, todo, a mi parecer, es parte de una histeria colectiva pues si bien el libro físico, de papel, puede desaparecer y dejar de producirse, el libro como concepto se adecua a los nuevos medios y los usa para perpetuarse<sup>1</sup>. El internet es, pues, la última innovación en cuanto a comunicaciones que ha visto el mundo; por supuesto esto no se queda ahí, pues hay un elemento que hace falta mencionar, y es que cada uno de los medios para conservar y transmitir la palabra trae consigo posibilidades que son aprovechadas y explotadas por el hombre; por ejemplo, la invención de la escritura que fijó la información en un soporte estable, trajo consigo la posibilidad de mandar mensajes y transmitir información sin la necesidad de que los interlocutores estuvieran frente a frente, también libró a las personas de tener que recordar una gran cantidad de información al permitir almacenar el conocimiento en un medio físico e independiente de las personas, algo que era mal visto en la antigüedad ya que, según las críticas, perjudicaba la buena práctica de la memoria y podría hacer las mentes perezosas. De esta manera las comunicaciones como el chat brindan la facultad de conversar con cualquier persona rápidamente en pláticas íntimas y casuales, también ofrecen la posibilidad de crear caras y dibujos con signos gráficos, elementos que ahora son criticados, ambas críticas, son dogmáticas y se hacen sin tener bases reales que las sustenten.

Por otro lado, también hay quienes afirman que las comunicaciones digitales son un código que emula los modos, la brevedad y la coloquialidad del lenguaje hablado y por tanto se prioriza la brevedad y el contenido por sobre la forma con una serie de usos alternativos de abreviaturas, síntesis y acortamientos (ver Castro).

Sin embargo tales consideraciones no están sustentados en investigaciones y solamente son las impresiones o instintos y aun cuando provengan de profesionales de la lengua, se precisa de una investigación para caracterizar y definir a las comunicaciones en internet y así poder negar o reafirmar estas impresiones<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Toda la edición del número 54 de la revista AZ estuvo dedicada a los libros en la era digital e incluso contiene una entrevista a Miguel Limón, director general de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, en la que se contrasta las ventajas y desventajas del libro impreso frente a las del digital.

<sup>2</sup>Un ejemplo de este tipo de opiniones profesionales, pero sin sustento tangible, es el que se puede ver en un programa universitario titulado “(2011) M.U. Los procesos de evolución y análisis de la lengua española” en [http://mediacampus.cuaed.unam.mx/videos/2500/\(2011\)-m.u.-](http://mediacampus.cuaed.unam.mx/videos/2500/(2011)-m.u.-). En este programa hay una parte en que los ponentes abordan el tema de las comunicaciones electrónicas y expresan que éstas funcionan bien para las generaciones que las utilizan, pero son confusas para las que no las usan frecuentemente, además se propone que estas comunicaciones se basan en la necesidad de brevedad y por ello usan abreviaturas y el principal problema que encuentran es que el uso de esta forma de comunicación se traslade a otros registros más formales. Sin embargo estas aseveraciones surgen de una pregunta repentina y carecen de estudios y/o de ejemplos concretos que los sustenten.

---

Internet y el World Wide Web son una forma de comunicación a escala global que ha revolucionado la forma en que interactuamos con otras personas, la manera en que trabajamos; ha acercado a personas de lugares lejanos, nos ha abierto una ventana a una cantidad ingente de información y, en general, ha modificado la forma en que los que tienen acceso a esta red se desenvuelven en su grupo, en la sociedad, en su ámbito laboral y en el mundo. Todo esto es posible al revolucionar la forma en como nos comunicamos, y pese a que sólo es posible gracias a la computación y al desarrollo tecnológico, es en realidad una creación social. Y es el desarrollo social el que nos interesa abordar por medio de un corpus que recoge muestras tomadas directamente de comunicaciones interpersonales que se llevaron a cabo en este medio.

Así pues, los objetivos de este trabajo son observar la forma de escribir en internet, pues es un medio que se desarrolla principalmente de manera escrita, y tratar de explicar la causa de las variaciones y fenómenos presentes para así poder tener un panorama claro de qué tipo de comunicaciones se llevan a cabo por internet y por ello también se buscará responder la siguiente pregunta de investigación: ¿Podemos considerar al lenguaje cibernético u las comunicaciones interpersonales por internet como un tercer código frente a los códigos oral y escrito?, ¿es acaso un híbrido que prioriza la brevedad en los mensajes y da más importancia al contenido por sobre la forma por la inmediatez de las interacciones? Para poder encontrar la respuesta a estas interrogantes he dividido el trabajo en cuatro puntos:

El primer punto aborda y caracteriza a las comunicaciones que se llevan a cabo en internet en su ámbito verbal. Por una parte se enfoca en mostrar que en realidad no todas las interacciones que se realizan en este medio son instantáneas, por supuesto cuando se hace referencia a la inmediatez se hace énfasis en el *chat* y muchas veces también en los mensajes de texto por celular, y aunque en efecto estos últimos se tratan de comunicaciones digitales en este caso solamente nos enfocaremos a las que se llevan a cabo en sitios de internet. El *chat*, por otra parte sí es un gran representante de éste medio, sin embargo no es la única forma de interacción, también existen los correos electrónicos, foros en línea, redes sociales y juegos multitudinarios, la interacción en cada uno de ellos presenta diferentes niveles de inmediatez, de desvanecimiento, de características y brindan posibilidades únicas. Así con la caracterización que se plantea en este punto podremos comenzar a cuestionarnos si realmente se prima la brevedad y el contenido por sobre la forma. Y por otra parte también se observarán los diferentes fenómenos y anomalía con un marco gramatical y lingüístico, es decir que se buscará la explicación de los fenómenos en los usos y la teoría de la lengua general.

El segundo punto atañe a los comportamientos que no tienen explicación en un marco verbal, es decir, analiza el lenguaje y comportamiento no verbal en las comunicaciones en internet, tales como el uso de emoticones y transcripciones onomatopéyicas emocionales de risas, sorpresa y demás expresiones. En este punto se indaga sobre su origen, su función, sus límites y posibilidades, además, por supuesto, de la importancia que tienen en las interacciones, pues a final de cuentas estos elementos también significan y comunican.

En el tercer punto se establecen cotejos entre oralidad y escritura y también se retoman modelos de comparación ya antes hechos con la finalidad de ver qué tan válidas son sus aplicaciones para el ámbito de las comunicaciones en internet, para plantear las respuestas a las interrogantes de la investigación y también para comprobar la influencia de la oralidad o la escritura y replantearnos las razones de por qué se presentan las alteraciones a la escritura.

Finalmente el cuarto punto busca apoyar las teorías y los argumentos expuestos en los puntos anteriores a través de un estudio del corpus y análisis

---

estadístico. La razón de esto es, principalmente, contar con una perspectiva teórica y práctica, pues como he planteado anteriormente la información que se puede encontrar al respecto de las comunicaciones en internet son prácticamente impresiones que adolecen de un sustento en la realidad y que no han volteado a ver y estudiar concienzudamente los fenómenos que abordan.

Así pues, este estudio está apoyado con un corpus recopilado durante dos años: desde el 1 de enero de 2009 hasta el 31 de diciembre de 2011, no obstante como algunas muestras fueron donadas corresponden a interacciones guardadas que se efectuaron antes del 2009. Dado que existen diversos medios por los que se pueden llevar a cabo comunicaciones en internet y cada uno tiene, hasta cierto punto, sus propias singularidades, el corpus consta de varias categorías, representadas por el sitio donde fueron producidas:

- a) Chat 1-1: Conversaciones que se desarrollan entre dos personas, normalmente conocidas
- b) Facebook, c) Twitter y d) Youtube: Estas tres categorías son tomadas como referente de las redes sociales, las cuales, en la actualidad, cuentan con una gran extensión, popularidad y crecimiento<sup>3</sup>.
- e) Foros y f) Salas de chat: Ambas categorías se desarrollan entre más de dos participantes y normalmente se busca este tipo de sitios con la intención expresa de interacción.
- g) MMORPG: Siglas en inglés de *Massively Multiplayer Online Rol Play Game*, con este rubro se representan juegos en línea entre muchas personas que buscan recreación.
- e) Extras: son diversas imágenes, capturas de pantalla y correos electrónicos.

El corpus consta de 100 muestras: conversaciones completas de chat, correos electrónicos y capturas de pantalla; hay que aclarar que muchas de estas capturas fueron hechas intencionalmente para mostrar una anomalía en la escritura.

Esta es la manera en como pretendo formar una visión objetiva y seria sobre las comunicaciones que se dan en internet por medio de una perspectiva lingüística más tradicional, pues como afirmé antes, actualmente son pocos los estudios sobre este tema y lo abordan de manera muy somera. También esta investigación está enfocada en las interacciones que se llevan a cabo en español y principalmente su variante mexicana, lo que ayudará a caracterizar el español que se escribe en internet, particularmente el de México entre un universo que suele girar en torno al inglés.

---

<sup>3</sup> Un claro ejemplo del crecimiento de las redes sociales es el de Twitter, pues en solamente un año (de enero del 2009 a enero del 2010) el número de tweets publicados aumentó un 1400% con 50 millones de participaciones al día, unas 600 por segundo. (<http://www.lainx.com/internet/web/459-las-razones-de-porque-twitter-tienen-140-caracteres-de-limite/>)



---

# CAPÍTULO I. USO DEL LENGUAJE VERBAL EN INTERNET

## 1.1 La Comunicación interpersonal en internet

*La Red es más una creación social que técnica*

**-Tim Berners-Lee**  
inventor de la World Wide Web

En todas las sociedades la comunicación juega un papel fundamental como eje entorno al cual se desenvuelven las relaciones entre las personas, esto mismo pasa en internet aun cuando el constructo social que se desarrolla en este medio no es el más común. Así pues, para que cualquier grupo sea capaz de desarrollarse plenamente y perdurar necesita una comunicación constante, tanto a nivel interpersonal como a gran escala. Esto tiene una dimensión especial cuando se trata del internet, ya que es un medio de comunicación masivo y está precisamente creado para desarrollar una interacción entre todos sus usuarios, sin importar la distancia física que los separe. Por supuesto la comunicación interpersonal es muy compleja y conlleva más que solamente las palabras, plantea una serie de comportamientos e interacciones tanto verbales como no verbales.

Esta primera parte está enfocada solamente a las interacciones verbales y el hecho mismo de la interacción implica, por ende, comunicación. Además es necesario mencionar que muchas veces en este medio se sobrepasa barreras tan grandes como las idiomáticas, pues fácilmente se puede acceder a sitios en idiomas ajenos al propio y aun cuando no se comprenda totalmente el contenido de los mensajes, el canal está abierto y la comunicación existe (<http://ocw.unican.es/ciencias-de-la-salud/ciencias-psicosociales-i/materiales/bloque-tematico-ii/tema-6.-la-comunicacion-1/6.2-la-comunicacion-interpersonal/>).

El número de personas involucradas en las comunicaciones interpersonales, tanto en las tradicionales cara a cara, como en las que se llevan a cabo por internet, puede variar: desde solamente dos individuos hasta los miles o incluso, en casos extraordinarios, los cientos de miles; sin embargo es necesario destacar que en la medida en que se incrementa el número de hablantes hay una matiz entre las comunicaciones por internet y las interacciones tradicionales, y es que cuando el número de hablantes en un conversación cara a cara aumenta normalmente es para formar una audiencia y el canal de comunicación se torna unilateral, como en conferencias, simposium o presentaciones. Además la comunicación se hará también más alejada y requerirá la intervención de medios externos para llegar a más personas, como amplificadores de voz o

incluso el uso de medios de comunicación, punto en que la comunicación cara a cara muere y se vuelve impersonal y en una sola vía.

Por otro lado, en el caso de las comunicaciones por internet el número de personas involucradas varía mucho según el tipo de comunicación o programa, aplicación o sitio web que se use con este fin, pues puede ser solamente entre dos personas sin posibilidad alguna de aumentar el número de participantes, o bien un mensaje público destinado a llegar a todo un pueblo, en ambos casos mientras más participantes haya menos personal y cercana será la interacción. No obstante, la mayoría de las participaciones que se publican en internet tienen el potencial de llegar a un enorme número de personas aunque raramente llegue a pasar esto, así que a mi parecer la intención con la que se produce un mensaje depende de cómo quiera el emisor que sea leído, más o menos formal, independientemente del contexto en el que se realice, además es más difícil que el canal se vuelva unilateral, pues éste suele estar abierto a más participaciones<sup>4</sup>. (ver <http://ocw.unican.es/ciencias-de-la-salud/ciencias-psicosociales-i/materiales/bloque-tematico-ii/tema-6.-la-comunicacion-1/6.2-la-comunicacion-interpersonal/>).

Aun con estas diferencias, la forma en que se realiza la comunicación sigue siendo, en esencia, prácticamente la misma, y se puede analizar bajo un mismo modelo o forma en el que se plantean roles establecidos que cumplen con funciones más o menos delimitadas y concretizadas; es decir, el circuito de la comunicación. A pesar de que los modelos se puedan reformular y sus roles y sus funciones se reajusten, el concepto básico sigue siendo el mismo:

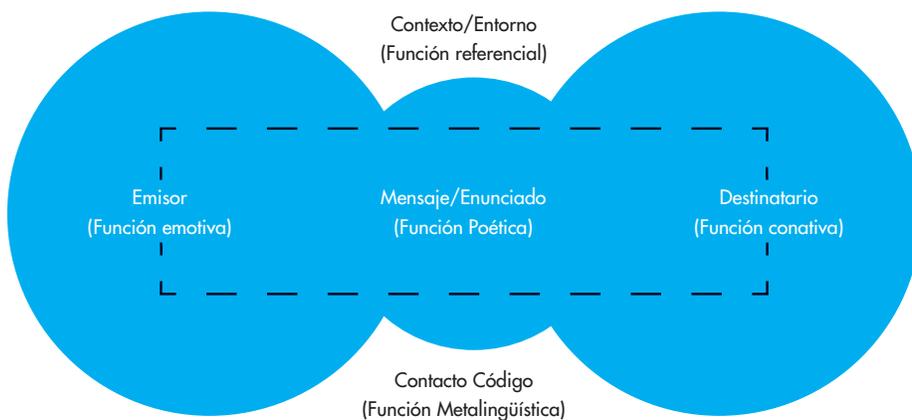


Figura 1. Circuito de la comunicación<sup>5</sup>

Cada uno de los roles genera respectivamente, cuando la comunicación se enfoca en alguno de ellos por sobre los otros, una de las funciones lingüísticas que aparece entre paréntesis. También vale la pena describir más a fondo los diferentes papeles del circuito<sup>6</sup> y matizar su concretización en las comunicaciones en internet:

**Emisor:** Designa a la persona que produce intencionalmente una expresión lingüística en un momento dado, ya sea oralmente o bien por escrito. Se refiere a un sujeto real, con conocimientos, creencias y actitudes propios y capaz de establecer una red de diferencias relaciones en su entorno. Un emisor es el hablante de una lengua que está haciendo uso de la palabra, ya sea escrita o hablada, en un determinado momento y lo es solamente cuando, y mientras, emite su mensaje. No hace referencia a una categoría absoluta, sino a una posición determinada por las circunstancias.

<sup>4</sup> Por ejemplo un tweet llegará a todas las personas que sigan a quien escribió dicho mensaje y éstas a su vez pueden transmitirlo a sus seguidores, pongamos el caso particular de un tweet publicado por José Luis Torre en el que llamaba *pendejos y prole* a quienes criticaban y se burlaban de Enrique Peña Nieto luego de su pifia en la FIL de Guadalajara, su novia Paulina Peña Pretelini, retwiteo ese mensaje y un cuestión de horas todo México conocía este mensaje y muchos de ellos contestaron y siguieron hablando del tema que se convirtió en *trendic topic* (tema popular del momento), así un mensaje que comenzó como una opinión personal, seguramente para que sólo lo leyera su círculo de amistades, se convirtió en uno multitudinario (tal vez llegó a cientos de millones de personas), perdió su unilateralidad, pues muchas personas respondieron con sendos mensajes y continuaron hablando de ello.

<sup>5</sup> El cuadro está basado en el que aparece en: Beristáin, 2004: 25.

<sup>6</sup> Los conceptos definidos a continuación son tomados y adaptados de Escandell, 1993: 31-36.

---

**Destinatario:** Designa a la persona o personas a las que el emisor dirige el mensaje o enunciado, es elegido por el emisor y el mensaje está construido específicamente para él; normalmente el emisor intercambia su papel en la comunicación de tipo dialógica. Como el destinatario es la persona a la que se le dirige un mensaje, quien capte un mensaje por casualidad no es considerado su destinatario, es por ello que las personas que escuchan mensajes no dirigidos a ellas no pueden entender fácilmente el mensaje.

En la comunicación en forma de diálogo, el destinatario y el emisor constantemente están intercambiando sus papeles, de modo que éste pasa a ser aquél y viceversa, por ello también se les puede llamar en conjunto como interlocutores, término que encuentro más apropiado dado el dinamismo de las conversaciones.

**Mensaje/Enunciado:** Es la expresión lingüística que produce el emisor. Desde un punto de vista físico, un mensaje no es más que una modificación del entorno o el medio, ya sea acústico o visual. El término enunciado es más adecuado en este caso, pues mensaje puede designar cualquier tipo de información transmitida por cualquier tipo de código, mientras que enunciado se usa específicamente para hacer referencia a un mensaje construido según un código lingüístico. Cada una de las intervenciones de un interlocutor es un enunciado, así que su extensión es prácticamente paralela a la condición de emisor, y si el emisor es una posición determinada por las circunstancias, se puede decir que el enunciado es la acción que determina esa posición.

**Contexto/Entorno:** Es el soporte físico, el “decorado” en el que se realiza la enunciación, los factores principales son el lugar y el tiempo; sin embargo es algo más que un simple escenario, en muchos casos es un factor determinante. También incluye los ámbitos físico, histórico y cultural que rodean un diálogo, éstos pueden o no estar presentes en ese momento, por supuesto el contexto sociolingüístico del hablante está incluido. Cabe mencionar que el entorno en el caso de la comunicación en internet y de más medios electrónicos tiene una importancia fundamental y particularmente importante, pues el entorno sería el sitio o página en la que se desenvuelve la comunicación: un *chat*, Facebook, un juego en línea, etc. y como hemos visto antes estos diferentes sitios ofrecen diferentes posibilidades comunicativas que acaban por determinar la forma en como se comunica<sup>7</sup>.

**Canal:** Es el vehículo por medio del que se transmite y recibe un mensaje; en el caso particular que nos atañe se puede decir que el canal es internet *per se*, además también funcionan como canal los elementos que soportan internet, como las señales eléctricas, las computadoras y por supuesto la luz que viaja de las pantallas a los ojos de los interlocutores. Es muy importante señalar que el canal delimita cómo será el mensaje: si es por medio del aire y el sonido será oral, y si se da a través de señales eléctricas y computadoras, podrá ser una comunicación por internet.

En cuanto a las funciones que los diferentes roles generan, Beristáin explica que la función poética, es decir aquella que genera el mensaje mismo y acuñada por el poeta, busca separarse de patrones gramaticales y de convenciones en una afán por individualizarse y desautomatizarse como ejemplo pone al hipérbaton (Beristáin, 2004: 38-40); a diferencia de la función referencial que busca apearse a patrones gramaticales dado que tienen el objetivo de lograr claridad, univocidad y precisión. Esto, explica, se debe a que el poeta es un creador que procura desviarse de todo uso convencional de la lengua, debido a que el centro y la meta de esta función es el mensaje en sí, el enunciado y la palabra.

De esta manera los roles más importantes en diálogos y conversaciones casuales en internet son el emisor y el receptor, los interlocutores, por lo tanto las funciones que se generan y dominan son la emotiva y la conativa; éstas

---

<sup>7</sup> En los juegos el entorno toma una gran importancia, pues gran parte de las comunicaciones tienen que ver con lo que pasa en ese mundo virtual.

---

buscan sobre todo expresarse y ser comprendidas, para ello también tiende a alejarse de los patrones gramaticales con el fin de satisfacer mejor esa expresión emotivo-conativa, y desarrollan mejor las intenciones expresivas e interactivas de la parte ilocutiva de la comunicación (ver Niño, 2007-2: 149-151).

Lo que quiero decir con esto es que el uso incorrecto de la ortografía y demás anomalías son causadas por la expresión emotiva, y aunque esto genere cierto grado de individualización, no llega al grado de la función poética dado que no busca siempre alejarse de las normas para una constante renovación y expresión artística; sino que anomalías tienden a homogenizarse y llenarse de significado para la mejor interpretación del grupo social en el que se desenvuelven, es decir: se semantizan, como el *xq* que quiere decir *porque* o los dos puntos y un paréntesis cerrado :) que se interpreta como una sonrisa, con todos los posibles significados que ella conlleva.

En el mundo de internet se llevan a cabo un sin fin de conversaciones todos los días, pueden darse a través de *chats*, de foros, de correos electrónicos o incluso de juegos en línea (por mencionar sólo una pequeña parte de las posibilidades que ofrece esta red de comunicaciones? y a pese a que las video conferencias y los chats de voz son una realidad que seguramente alcanzará mayor fuerza, el grueso de estas comunicaciones continua empleando por medio escrito, y personalmente considero que así permanecerá por mucho tiempo dadas las ventajas de anonimato y mayor permanencia y sencillez que la escritura ofrece, es un modelo de comunicación muy funcional y eficiente.

Toda esta ingente diversidad de posibilidades comunicativas se pueden clasificar, para un estudio más sencillo, en dos formas básicas que tienen que ver con el tiempo en el que se desarrolla el acto comunicativo en cuestión, es decir: por un lado están las comunicaciones que se realizan en un breve periodo de tiempo y en donde las respuestas entre los interlocutores son prácticamente instantáneas y nunca tardan más de unos minutos; por esta inmediatez se les conoce como interacciones o comunicaciones con *delay* bajo. Por otro lado las comunicaciones que se realizan en un mayor periodo de tiempo, en el que las respuestas de los interlocutores pueden demorar desde unas horas hasta varios meses, son conocidas como interacciones o comunicaciones con *delay* alto.

Con respecto a esto David Crystal inscribe dentro de la misma categoría (Crystal, 2001: 153-199) tanto a las salas de chat como a los foros, dado que en ambos se llevan a cabo conversaciones o charlas; sin embargo para este trabajo es relevante hacer esta división para describir mejor las características generales del lenguaje en internet y aunque la diferencia pueda parecer superflua considero que ésta puede cambiar el carácter de la forma en que se comunica o se escribe, ya que un *delay* bajo en una comunicación la vuelve más dinámica y espontánea, y por lo tanto fomenta una forma de escritura menos esforzada y un poco más descuidada, precisamente a favor de mantener esta espontaneidad y dinamismo; mientras que un *delay* alto, al no tener la premura de no hacer esperar a un interlocutor o de mantener el dinamismo, podría favorecer una forma más cuidada que podría tender a buscar mayor claridad en las ideas. Así pues el *chat* tenderá a favorecer una función emotivo-conativa, por la proximidad que tienen los interlocutores y los temas de los que se habla, además la poca reflexión que causa el dinamismo de la conversación no entra en conflicto con las expresiones emotivas, por otro lado en los foros ya que el tema que se discute es lo más importante debería haber una tendencia más marcada hacia una función referencial y su *delay* alto ayudaría a tomarse el tiempo necesario para expresarse con la mayor claridad posible.

Hace falta agregar que otra característica fundamental es la prevalencia en ambas comunicaciones, claramente opuesta, pues por un lado las comunicaciones de *delay* bajo tienen poca prevalencia y por el otro las de alto *delay*

---

ofrecen una prevalencia mayor, tal vez indefinida. Con el término prevalencia hago referencia al tiempo que permanece abierto el canal de comunicación y no debe confundirse con el tiempo que una conversación pueda quedar registrada, así por ejemplo una conversación de *messenger* entre amigos (*delay* bajo) la prevalencia solamente corresponde al tiempo que tarde la conversación, digamos que conversan de 12:00 a 14:00 hrs. la prevalencia solamente será de dos horas, y por lo tanto aun cuando alguno guarde la plática la prevalencia seguiría siendo la misma; incluso si se quisiera retomar exactamente en el mismo punto en realidad lo único que se haría es crear una nueva conversación y abrir un nuevo canal de comunicación.

En el caso de las comunicaciones con *delay* alto la prevalencia es potencialmente ilimitada, tomemos el ejemplo de un foro en el que se discute el descubrimiento de América<sup>8</sup> en el que las participaciones duran alrededor de dos años, la prevalencia concreta de esta comunicación será de los dos años que han durado las participaciones; sin embargo, ya que el descubrimiento de América es un tema que “no pasa de moda” cualquiera puede descubrir este foro y participar en él, es decir, que se encuentra abierto o en estado de espera; por lo tanto y mientras se encuentre en estado de espera la prevalencia potencial es teóricamente ilimitada, siempre y cuando esta página exista indeterminadamente.

Por lo tanto se puede desprender que las comunicaciones con *delay* alto tienen por esencia dos prevalencias; una concreta que abarca desde el momento en que se crea el primer mensaje hasta que se produce el último y otra potencial existente en comunicaciones abiertas que se mantienen en estado de espera, esta prevalencia se extendería indefinidamente en expectación de una nueva participación y si ésta llega a producirse se extendería la prevalencia concreta pero la potencial se mantendría en espera de una posible nueva participación.

## 1.2 Dos formas básicas de comunicación en internet

### 1.2.1 comunicaciones con *delay* bajo

Uno de los mejores ejemplos de las comunicaciones con un *delay* bajo son las salas de *chat*, estos espacios suelen ser creados bajo un tópico o alguna característica para que cierto tipo de personas entre en ellos (por ejemplo: “mayores de 40”, “mexicanos”, etcétera); sin embargo el rubro termina por ser una sugerencia ya que es imposible controlar el ingreso a cualquiera que lo desee. El objetivo de estos sitios es que un gran número de personas acceda a ellos y se lleve a cabo una conversación simultánea entre todos ellos; aunque también brindan la posibilidad de establecer charlas privadas únicamente entre dos personas. Otro ejemplo es el *messenger* que permite sostener conversaciones *uno a uno* con los contactos y amistades. Estas comunicaciones también tienen como característica común que son automáticamente borrados luego de que se termina la conversación y se cierra la ventana o la aplicación en donde se llevaba a cabo y termina por perderse irremediablemente; a menos, claro, que algún interlocutor la guarde de alguna manera.

Existen diez características en común entre las comunicaciones con *delay* bajo y las conversaciones comunes, cara a cara, y precisamente uno de ellos es este desvanecimiento rápido (Hockett, 1979), en el caso del *chat* esto es opcional.

---

<sup>8</sup> Este foro realmente existe: <http://www.psicofxp.com/forums/historia.488/643194-descubrimiento-de-america-sera-invasion-america.html> (5/sep/2011) su primera participación fue 26 de febrero del 2008 a las 17:08 hrs y la última, la número 86, solamente marca como 1 año de antigüedad, así que seguramente se llevó a cabo en el 2010, aunque de manera práctica este foro se considera como muerto, teórica y potencialmente se encuentra en estado de espera.

---

Los otros nueve son: intercambiabilidad, retroalimentación total, semántica, arbitrariedad, desplazamiento, productividad, culturalidad, prevaricación y función metalingüística<sup>9</sup>. Considero que estos rasgos compartidos hacen parecer muy naturales y casuales a las comunicaciones digitales de *delay* bajo, lo que favorece el uso de un lenguaje coloquial y poco cuidado, precisamente para favorecer la inmediatez y el dinamismo. El contexto casual e inmediato, junto con el uso de un lenguaje sencillo causa la sensación de estar “hablando” y, creo yo, es de esta manera como adquiere el carácter que lo asocia con la oralidad.

Sin embargo también existen elementos discordantes entre ambos; por ejemplo, aun cuando una conversación en *chat* se lleva a cabo a una velocidad rápida, es común que haya un amplio espacio de tiempo entre cada interacción o incluso que una conversación casual se quede “suspendida” sin que esta ausencia de interacción se perciba como una falta de atención o interés o bien como un silencio incómodo. Por el contrario, si el tiempo entre emisiones es muy amplio en una conversación cara a cara puede interpretarse como falta de interés, de atención e incluso como deseos de irse por parte del interlocutor que tarda en emitir respuestas<sup>10</sup> (Knapp, 2008), empero este tipo de elementos corresponden al lenguaje no verbal y serán analizados más adelante.

En ciertas ocasiones el retraso en las comunicaciones digitales aumenta de manera no intencional, ya sea por malos desempeños de la red o por insuficiencias de procesamiento de datos del servidor o del cliente. A este retraso se le conoce como *lag* (del inglés *lag behind*<sup>11</sup>) y aunque en esencia se trata de un aumento en el *delay* de la conversación, provoca el entorpecimiento del circuito de la comunicación y causa incomodidad en los usuarios, sin otras consecuencias más que la molestia y frustración. Sin embargo, aun cuando el *lag* aumente el tiempo entre respuestas, no tiende a verse como una descortesía ni tiene las connotaciones negativas antes mencionadas en una interacción cara a cara; no pasa de ser una molestia que puede frustrar una conversación.

Estas conversaciones suelen llevarse a cabo solamente por dos personas o por un grupo reducido en una conferencia, ya que aunque en las salas de *chat* o las ventanas de *chat* de los juegos en línea pueden y suelen tener un número enorme de integrantes, rara vez participan todos y, cuando lo llegan a hacer, los mensajes pasan tan rápido y hay tal número de ellos que una conversación resulta prácticamente imposible de sobrellevar: la comunicación, aunque existente, se torna tediosa y frustrante. El 5 de septiembre del 2011 el presidente Felipe Calderón se propuso responder en línea preguntas hechas por el pueblo de México, incluso se corrió la noticia de que se respondería en *chat* y en vivo los cuestionamientos de los ciudadanos. Un total de 12,203 personas enviaron 14,287 preguntas, por supuesto de haber sido un *chat* como al que se hace referencia, de *delay* bajo y dinámico, no hubiera sido posible responder dichas preguntas; ni si quiera hubiera sido posible leerlas, por ello las preguntas fueron enviadas con antelación y sólo la transmisión fue en vivo por la página de la presidencia, Youtube y Google. Esto sirve para reflejar las dificultades de tener un *chat* multitudinal en tiempo real y las soluciones a las que se puede recurrir<sup>12</sup>.

Los ejemplos más significativos de este tipo de comunicaciones serían:

- Mensajería instantánea (o *messenger* por metonimia): ICQ, Yahoo Messenger, Windows Live Messenger, etc.
- *Chat* y salas de *chat*: existen muchas páginas que cuentan con este servicio, como Terra, LatinChat, Esmas, etc.
- Mensajes de texto por celular: aunque no ocurran estrictamente en internet, funcionan de manera muy similar y tienen también un *delay* bajo.

---

<sup>9</sup> Estos forman parte de los quince rasgos o características definitorias de las lenguas naturales expuestos por Charles F. Hockett. Los cinco rasgos no compartidos o que no encajan del todo bien son: Canal vocal-auditivo, transmisión irradiada y recepción dirigida, especialización, carácter discreto, doble articulación.

<sup>10</sup> En una conversación *in presentia* habrá muchas más señales no verbales que indicarán si efectivamente el interlocutor que tarda en emitir una respuesta, como evitar contacto visual o bien colocar los brazos en las rodillas y mover las piernas como un gesto de levantarse y retirarse; o por el contrario habrá señales que sugieran una seria reflexión para poder responder, lo que no permite la confusión entre un caso y el otro. Por supuesto en una conversación por un medio de telecomunicación que sufra de *lag* es imposible que estas señales no verbales puedan llegar de una persona a otra y propiciar una malinterpretación o sobreinterpretación.

<sup>11</sup> Lo concerniente al *lag* está tomado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Lag>. Este fenómeno es más común en juegos masivos *online*, ya que requieren de un procesamiento de datos enorme. Creo que el video hecho por Guy Collins <http://www.youtube.com/watch?v=ZcP9jiCbakw&ob=av3e> sirve para ilustrar muy bien las molestias del *lag*.

<sup>12</sup> Esta emisión, las noticias sobre ellas y la información fue tomada de: <http://www.yucatan.com.mx/20110905/nota-13/170127-el-presidente-responde-preguntas-en-linea.htm> <http://www.presidencia.gob.mx/preguntalealpresidente/> y <http://www.eluniversal.mx/notas/788702.html>. (5/ sep/2011)

08/02/2008	11:00:04 p.m.	Prima	Julia	bn bn
08/02/2008	11:00:13 p.m.	Julia	Prima	si tengo un hijito de 3 anos
08/02/2008	11:00:19 p.m.	Julia	Prima	tu tienes hi5
08/02/2008	11:00:24 p.m.	Prima	Julia	no
08/02/2008	11:00:33 p.m.	Prima	Julia	pero paul me lo enseño
08/02/2008	11:00:35 p.m.	Julia	Prima	y esa foto que tienes ahí
08/02/2008	11:00:42 p.m.	Prima	Julia	y esta super bonito
08/02/2008	11:00:44 p.m.	Prima	Julia	es mia
08/02/2008	11:00:47 p.m.	Prima	Julia	soy yo
08/02/2008	11:00:49 p.m.	Prima	Julia	ahora

Figura 2. En este fragmento de *chat 01* se puede apreciar el corto periodo temporal en que ocurren las participaciones.

## 1.2.2 Comunicaciones con delay alto

En el otro lado de la balanza que representan las comunicaciones en internet, se encuentran aquellas que se desarrollan en un periodo de tiempo más largo: los foros, espacios creados para tratar un tema, con el objetivo de que las participaciones giren en torno a él y en donde los participantes bien pueden ser expertos con aportaciones sustentadas o simples espectadores que aportan sus opiniones, dependiendo del carácter del foro. Este tipo de comunicaciones suele ser más ordenada y se dispone del tiempo suficiente para leer todas las intervenciones o aquellas que se desee.

En principio parecería que esta pesa es mucho menor que la que se encuentra en el plato contrario, pues los foros y *bolletín boards* son elementos que los usuarios no utilizan a menos que tengan interés en el tema que se desarrolle; sin embargo, redes sociales como Facebook y Twitter (incluso Youtube) han creado espacios en los que se da una intensa comunicación de *delay* alto, ya que están abiertos a todo mundo y propicien la interacción entre amigos. En estos sitios las comunicaciones giran, en la mayoría de los casos, en torno a temas comunes de la vida, las experiencias y los pensamientos que cada persona tiene y comparte con su círculo social<sup>13</sup>. Este tipo de sitios se ha desarrollado tanto, que incluso considero que son los de mayor importancia entre las comunicaciones con *delay* alto.

Cabe destacar que muchas de las interacciones que se llevan a cabo en Facebook o Twitter se desarrollan en un tiempo muy corto, similar al de las de *delay* bajo; sin embargo, continúan teniendo el *delay* alto, ya que su prevalencia es potencialmente ilimitada, mientras exista el sitio o la entrada en la que se hace el comentario. Debido a esta circunstancia, una vez que se haga un nuevo comentario, la prevalencia concreta aumentará y pasará a ser de unos pocos segundos o minutos al tiempo en que tardara en producirse el último mensaje.

A este tipo de comunicaciones también le afecta el fenómeno de *lag*, aunque no de la misma forma que a las conversaciones de *delay* bajo, pues al tener un largo periodo de tiempo para desarrollarse no tiene relevancia si se tarda más de la cuenta, así que la única forma en que puede afectar es que el usuario sienta frustración por no publicar su comentario, pero esta frustración está dirigida a la máquina y no al interlocutor; aun así, podría darse el caso de que el *lag* sea tanto que el usuario desista de su empeño por publicar su mensaje, en cuyo caso sí afecta el circuito de comunicación.

<sup>13</sup> Estos círculos sociales son de diversos diámetros y puedes inscribir un pequeño grupo de amigos y familiares o incluso abarcar comunidades internacionales como es el ejemplo del papel fundamental que jugaron dichas redes en el impulso del movimiento en contra de Hosni Mubarak en enero del 2011 que terminó tres semanas después, el 11 de febrero, con la dimisión del dictador egipcio luego de haber estado 30 años en el poder. <http://sdpnoticias.com/sdp/contenido/nacional/2011/02/11/1003/1192880> (4/sep/2011)

Este tipo de comunicaciones, dada su naturaleza abierta, fomenta la intervención de muchas personas y cuentan con una participación mayor que las comunicaciones con *delay* bajo. Las conversaciones, prácticamente en todas las formas de *delay* alto, impulsan la participación de muchas personas y no tienen los problemas que las de *delay* bajo, pues por una parte no importa si hay demasiados mensajes, se tiene tiempo para leerlos todos o bien solamente los que parezcan pertinentes precisamente por el lapso más largo de tiempo y porque estas participaciones quedan automáticamente guardadas, además de registradas por el orden en que se van publicando lo que se traduce en un sistema más ordenado.

Los ejemplos más significativos de este tipo de comunicación son:

- Foros: Por lo general, se da como complemento de un sitio web que invita a los usuarios a discutir o compartir información relevante para la temática del sitio. Por ejemplo, sitios de noticias como elpais.com tienen foros de discusión para comentar las noticias.
- Facebook: Como ya había comentado, este sitio brinda un espacio muy amplio para la comunicación con *delay* alto, en los muros y fotos de los usuarios.
- Youtube: Aunque en esencia es un medio para compartir videos, tiene la opción de comentarlos; como su contenido es muy variado y abarca virtualmente todas las temáticas, las participaciones suelen ocurrir en un periodo de tiempo bastante amplio entre ellas; además muchos de los videos son frecuente y constantemente vistos, lo que favorece una participación igualmente frecuente y constante.



Figura 3. Ejemplo de *delay* alto (FB O5.): la publicación fue el 29 de agosto y la última participación vista se dio el 1 de septiembre

### 1.2.3. No todo se reduce a dos polos

Las formas de comunicación se han diversificado tanto (y seguirán haciéndolo) que muchos sitios ya no ofrecen una sola forma de comunicación; por ejemplo, en Facebook, como ya hemos visto antes, los comentarios que se hacen en la sección de muro y/o fotografías, tiene un *delay* alto y una prevalencia potencialmente ilimitada, pero al mismo tiempo se ofrece la posibilidad de un *chat* con los contactos que se encuentren en línea en ese momento; son conversaciones uno a uno, o bien entre varias personas, y ofrece prácticamente las mismas opciones que el servicio de un *messenger*: comunicaciones con *delay* bajo y con una prevalencia baja. Es decir, se da no una mezcla, sino un paralelismo entre ambas posibilidades.

Aun así, el servicio y concepto de correo electrónico no se ajusta del todo en las comunicaciones digitales con diferente *delay*, pues es una mensajería prácticamente instantánea, pero su *delay* no es bajo, ya que las respuestas pueden tardar en llevarse a cabo, pero tampoco comparte todas las características habituales de las interacciones con *delay* alto; es en gran medida, y como lo dice su nombre, muy parecido al correo tradicional; además, cabe destacar que diferentes culturas considerarán periodos de tiempo como cortos que para otras culturas podría indicar una falta de atención o una ausencia; todo se complica aún más si se piensa que estos choques interculturales pueden darse a cabo por el carácter global de la red (Hall, 1990: 15-32).



Figura 4. Ejemplo de comentarios en una fotografía de Facebook (FB 06.) en la que se pueden apreciar muchas participaciones hechas en un intervalo muy corto entre una y otra. Sin embargo, es posible comentar la fotografía aunque haya pasado mucho tiempo desde su publicación y la última participación

---

## 1.3. La gramática de la escritura del internet. Características y alteraciones en la forma de escritura

### 1.3.1 Literítico-literológico.

Propongo estas denominaciones: *literítico* y *literológico*, en correspondencia con los niveles fonético y fonológico, como una forma para designar la comunicación que no se desenvuelve en un medio acústico-auditivo sino en un medio puramente escrito y que podemos estudiar, por una parte, desde la perspectiva de la producción de los mensajes en el teclado de una computadora y todas las posibilidades que ésta ofrece para producirlo, cómo este mensaje viaja a través de la red y llega a su destinatario por medio de la pantalla de su propia computadora para su lectura; y por otra parte, desde la perspectiva de ver cómo funcionan y se leen las grafías desde un nivel más abstracto o mental. He preferido llamar estos campos como literítico y literológico a partir de las raíces latinas de letra (*littera*), pues éstas son los signos gráficos que componen el alfabeto de un idioma y por ende de lo que están constituidos los mensajes a estudiar. Por supuesto no pretendo hacer un análisis exhaustivo, sino presentar su función binaria en las comunicaciones en internet.

#### Características y particularidades literíticas

Las comunicaciones en internet se producen en mayor medida de manera escrita y en un medio electrónico-virtual. El modo en cómo se realiza, es decir, los medios necesarios para crear y difundir un mensaje, son únicos y por ello poseen sus propias características y consecuencias igualmente únicas.

En lugar de buscar nuevos nombres y definirlos, considero conveniente tratarlos por medio de la retórica, una materia que ya de por sí se ocupa de la teoría de la composición literaria y la expresión oral, y por tanto del lenguaje escrito y hablado. Aunque tradicionalmente la retórica esté mucho más relacionada con las figuras literarias y estéticas, no podemos cerrarnos exclusivamente a ese tipo de expresiones y dejar de lado las que son escritas en internet por el simple argumento de estar sustentadas en un medio electrónico, pues los fenómenos de abreviación y elisiones coloquiales tan abundantes en la jerga electrónica realmente se explican de manera muy puntual como metaplasmos, que es la manera en que se conoce a las figuras retóricas de dicción que transforman una palabra; según Helena Beristáin “En la tradición se llamó así al barbarismo o vicio contra la pureza<sup>14</sup> (*puritas*) de la lengua, tolerado como licencia poética en atención a las necesidades del ornato o a las del metro” (Beristáin, 2004: 322).

Ahora bien, no se utilizan todos los metaplasmos, por ejemplo, la diástole y sístole no pueden aplicarse en este medio por el simple hecho de que ellas se dan en un plano acústico, igualmente inoperante es la sinalefa y la ecthipsis<sup>15</sup> en las que se unen cadenas de fonación para recortar el

---

<sup>14</sup> Resulta curioso como tanto en la tradición como actualmente son vistos como una impureza o como un vicio contra la pureza.

<sup>15</sup> Además de las nombradas antes, Beristáin también menciona: borradura, redoble, calembur, arcaísmo, palíndromo, sinéresis, diéresis, crasis, rima, aliteración, paranomasia, similitudencia, derivación, lenguaje infantil, sustitución de morfemas, sinonimia sin base morfológica, neologismo, invención, préstamo, juego de palabras, anagrama, verlen y metagrafo. Muchas de ellas simplemente no aparecerán en el lenguaje común de internet porque su elaboración requiere un grado de poesía y artificio como el crasis o el palíndromo, que no está presente en las conversaciones cotidianas, y hay algunas otras que por su carácter más lúdico sí pueden aparecer, como juegos de palabras y lenguaje infantil, aunque en lo personal encuentro que esos casos son más motivados por el contexto de la conversación y el tratamiento de los interlocutores y por ello no desarrollo ni unos ni otros en este apartado (Beristáin, 2004).

---

número de sílabas de un verso, pues en este caso no existen tales cadenas y sí se llegan a juntar palabras por falta de espacio; pero, como ya vimos antes, esto pasa por una omisión no intencionada y este tipo de erratas también llegan a causar metátesis no intencional. Entonces nos enfocaremos en los metaplasmos que se refieran, sobre todo, a las figuras de adición o sustracción de grafías, pues son las que más abundan en las comunicaciones en internet y en las que se ve de manera más efectiva su impacto: la alteración de la escritura sin modificar su significado, que “afecta a la composición fonética de la *palabra* y muchas veces es un fenómeno de evolución de la lengua” (Beristáin, 2004: 322)<sup>16</sup>.

#### A. Sustracción

- a.1 Aféresis: “Figura retórica de dicción que consiste en suprimir letras al principio de la *palabra*” (Beristáin, 2004: 21). Por ejemplo:  
Toy > Estoy (Facebook 02.)  
Migo > Amigo (Chat 11.)  
Ntras > Entrás (Chat 04.)
- a.2 Síncopa: “Figura de dicción que consiste en abreviar una palabra suprimiendo en ella letras intermedias” (Beristáin, 2004: 473). Ejemplos:  
Ps > Pues (Chat 10.)  
Ms > Más (Facebook 09.)  
Regañaio > Regañado (Chat 02.)
- a.3 Apócope: “Fenómeno de dicción (de uso correcto o bárbaro) que consiste en suprimir letras al final de la *palabra*” (Beristáin, 2004: 57), normalmente se suele apocopar algunos adjetivos, como san por santo o buen por bueno. En el caso del lenguaje de internet suele pasar prácticamente lo mismo, ejemplos:  
Compu > Computadora (Chat 12.)  
Q > Que (WoW 02.)  
Bi > Bisexual (Salas 10.)

La mayoría de los metaplasmos son de uso coloquial en el habla común, por lo que es válido pensar que son directamente tomados de esa fuente; sin embargo, el caso particular de *ps* por *pues* y algunos otros del estilo, en el que se omiten todas las vocales de la palabra y sólo quedan consonantes, son muy comunes en el lenguaje de internet y sólo funciona en forma escrito pues no son pauta de pronunciación del español, por lo que podríamos señalarlo como un fenómeno propio de este tipo de comunicación.

Para explicar mejor esto, analicemos los siguientes ejemplos: por una parte, existen casos en los que se combinan metaplasmos de sustracción, como pasa con *tons* por *entonces*, en el que se conjuntan aféresis y síncopa; por otra parte, existen casos en los que se omiten las vocales como en caso de *tmb* por *también*, que podrían catalogarse como síncopa y apócope dado que se elimina la *n* final; este tipo de fenómenos es común en el lenguaje de internet (y en el escrito informal también), en el que tras sustraer las grafías el resultado no se puede leer, en el sentido de que es inarticulable; de esta manera, mientras la palabra *tons* se leería /tons/, la palabra *tmb* se continuaría leyendo /también/; no obstante, en cualquiera de los casos la sustracción no cambia el significado de la palabra en absoluto. El punto importante de todo esto es contrastar que aunque los dos pueden ser tratados como metaplasmos, el caso de *tmb* sólo puede darse de forma escrita y por lo tanto este término no puede deberse a influencia de la lengua hablada.

---

<sup>16</sup> En esta cita y las sucesivas de Beristáin las cursivas son de la autora.

---

## B. Adición

- b.1 Prótesis: “Fenómeno histórico considerado muchas veces como barbarismo. Es de naturaleza fonológica cuando consiste en alargar una *palabra* agregándole un *fonema* inicial de origen no etimológico [...] y es de carácter sintáctico cuando lo que se antepone es toda una palabra” (Beristáin, 2004: 414). Es bastante raro encontrarlo, un ejemplo es el siguiente: *Re-poco* (Extra 06.)
- b.2 Epéntesis: “Fenómeno histórico tradicionalmente considerado como figura de *dicción*. Consiste en alargar una *palabra* agregando en su interior un *fonema*” (Beristáin, 2004: 188). En este caso se agregan grafías en el interior de la palabra, ejemplos:  
Pequénios > Pequeños (WoW 04.)  
Traumisimisada > Traumada (Chat 07.)  
Amour > Amor (Chat 07.)

Es raro que se agreguen grafías al interior de la palabra y, cuando se hace, suele ser para darle una mayor expresión a las palabras como *amour* o *traumisimisada*, o bien, en el caso de *pequénios* la *i* ayuda a palatalizar la *n* y así lograr un sonido muy similar a la *ñ*. Creo que este fenómeno en particular puede deberse ya para imitar una forma de hablar o bien porque el teclado desde donde se escribe no tiene la letra *ñ*.

- b.3 Paragoge: “Figura de dicción habitualmente usada como licencia poética. Consiste en agregar al final de la *palabra* un elemento que generalmente es vocal y que puede ser etimológico o no” (Beristáin, 2004: 388). Ejemplos:  
Nop > No (WoW. 10.)  
Sipo > Sí (Chat 02.)  
Simon > Sí (WoW 18.)
- b.4 Insistencia: “Figura retórica de dicción que consiste en alargar las palabras mediante la agregación repetitiva de una de sus letras [...] produciendo un efecto enfático” (Beristáin, 2004: 267). Este fenómeno es muy utilizado en internet, pues estas palabras alargadas tienen una fuerte carga emotiva. Ejemplos:  
Te amoooooooooooooooooooooooooooo > Te amo (Facebook 13.)  
Chonaaaaa!!! > ¡Chona! (Twitter 02.)  
Ayyyyyyyyy > ¡Ay! (Facebook 04.)

Erratas: muchas veces se puede confundir esto con la forma tan particular en que mucha gente escribe en internet; sin embargo, también suele haber errores o dedazos que tiene la persona que escribe con el teclado y que no son para nada intencionales y pueden ser causadas, por ejemplo, por un tecleo rápido, descuidado, etc. Pueden ser cambios de orden en las letras, omisiones, repeticiones, cambio de letras, falta de espacios, entre otras, lo importante de esto es que no altera su forma “fonética” pues, si son muy evidentes, son obviados por los receptores.

Gracais > Gracias — error común en el orden de las letras de una palabra a veces no se presiona con fuerza suficiente las teclas

Hhola > hola — una duda o un ligero temblor puede hacer repetir una letra

Olatica > Platíca — error tal vez causado por la cercanía de las teclas “O” y “P”

Buenastardes > Buenas tardes — hace falta el espacio entre palabras

Todos estos fenómenos son causados por errores y “dedazos” que rara vez influyen en la recepción o interpretación del mensaje, pues son simplemente ignorados, a veces ni siquiera son notados, y no suelen afectar la lectura<sup>17</sup>.

Sumado a estos fenómenos también se verían las posibilidades de cambiar tipo, tamaño y color de las fuentes para dar un efecto particular a la participación individual; el aprovechamiento de estas características suele usarse más en salas de chat o en medios en el que participan varios interlocutores para poder diferenciar cada participación con mayor facilidad. De alguna manera, este tipo de individualización podrían ser una especie de equivalente al timbre y tono de la voz de una persona. Sin duda, estos cambios, aunque de manera sutil, podrían influir en la facilidad o dificultad de leer un mensaje, es decir, en su recepción e interpretación de los mensajes.

### Características y particularidades literológicas

Lo que he llamado *literología* trata un campo más abstracto y tiene mucho que ver con las construcciones de la lengua propia que tiene cada hablante y sus realizaciones particulares: por ejemplo, en la siguiente imagen se puede notar, por la participación de “Romeo”, que se trata de un hablante español con cierta variedad dialectal:



Figura 5 (Foros 04.)

<sup>17</sup> Hace algunos años el Nacional Geografic Chanel transmitió un comercial en el que mostraba un mensaje escrito con letras desordenadas y aun así era legible: “Sgeun etdsduio de una uivensrdiad ignlsea, no ipmotra el odren en el que las ltears etsan ersciats, la uicna csoa ipomtnate es que la pmírea y la utlima ltera esten ecsritas en la psiocion cochrtea. El rsteo peuden estar ttaolmnte mal y aun pordas lerele sin pobrleams. Etso es pquire no lemeos cada ltera por sí msima snio la paalbra cmoo un tdoos”.

Precisamente porque se leen las palabras como un todo el desorden, una omisión o un cambio de letra no afectan el mensaje. [http://www.youtube.com/watch?v=6MOqi\\_BPjNQ](http://www.youtube.com/watch?v=6MOqi_BPjNQ)

<sup>18</sup> Esta captura de pantalla fue tomada de una noticia de Yahoo España, como también se puede ver la primera participación “Xtreme” utiliza el pronombre “vosotros” también propio del dialecto español, rasgos como estos ayudan a identificar la procedencia de la muestra.

Romeo utiliza la palabra *chapuzeros* por *chapuceros*, este cambio de grafía se debe a que cierta variedad del español hace distinción entre el fonema interdental /θ/, que representan ortográficamente tanto con la letra c como con la z, y el alveolar fricativo sordo /s/, representado por la letra s. Es por ello que pueden confundir o intercambiar las grafías c y z, pero no que intercambie cualquiera de ellas con una s, como es perfectamente normal que ocurra en dialectos seseantes como el español hablado en México y toda Hispanoamérica<sup>18</sup>.

Lo anterior nos llevaría a pensar que muchos de estos errores y formas de escribir tan extrañas tienen su origen en este campo y en la profunda relación con la fonología. De esta manera podríamos pensar que, por ejemplo,

---

una participación de una persona del norte de México que, hipotéticamente, escriba la palabra *muxos* puede deberse a la forma en que articulan el fonema africado palatal sordo, cuyo momento fricativo es muy amplio, mientras que el oclusivo es casi inexistente, lo que vuelve el sonido muy parecido a la forma como a veces se lee la letra *x*, [ʃ], por ejemplo en *xoloitzcuintle*. Por supuesto, pensar que un fenómeno como éste solamente es motivado por la relación inherente que existe entre la fonología interna del hablante es erróneo, pues muchos de estos comportamientos o formas de escribir también son aprendidos y difundidos entre los mismos usuarios que tienden a adoptarlos si es la forma más común y popular entre su círculo social, es decir que los cambios pueden motivarse por cuestiones fónicas del hablante, pero también la parte social (el prestigio) juega un papel preponderante.

Dado que esta escritura extraña no presenta cambios arbitrarios sino mutaciones motivadas, y siguiendo esta misma idea, podemos inferir que habrá cierto límite en las posibilidades de mutación gráfica en las comunicaciones, pues así como es poco probable que un hablante del dialecto ceceante confunda las grafías *s* con *c* y *z*, pues para él son sonidos diferentes e independientes, es decir, fonemas distintos, es igualmente poco probable que se intercambien fonemas sin relación y aun más que se cambien grafías que conlleven un cambio de significado, pues ello tornaría al mensaje en un galimatías incomprensible e iría en contra de la comunicación eficaz. En este punto llegamos al límite potencial de estos cambios y con un principio de transformación limitada al encontrar en los interlocutores una conciencia fonológica-literológica que, si bien es flexible, impedirá que se rompa la comunicación.

### 1.3.2 Léxico-semántico

#### Características léxico-semánticas

El léxico usado en estos medios refleja directamente el de la persona que escribe y sus particularidades sociológicas, dialectales y generacionales; es decir, que las personas producen mensajes de acuerdo con sus propios niveles y horizontes. Esto es completamente natural y lógico en tanto que cada hablante representa un punto determinado en estos tres ejes y es de esperarse que escribirá de acuerdo con su bagaje, además, por principio, no les sería posible producir mensajes que vayan más allá de éstos, por ejemplo, el texto presentado a continuación es una carta de un hombre de Santiago de Chile de aproximadamente 30 años de edad, dirigida a un amigo mexicano:

jajaja wena jebus.  
aka hace un calor de la puta estos dias.. ademas que ando con pega nueva  
y e estado estos dias a todo el sol y sin tiempo pa na.

q wena onda kbros me alegraste el dia de caña (cruda) mandale saludos  
mios de welta a los kbros de la hermandad.. y cuentame de hay como va too ..  
ya salio eso de la transfiguracion y too eso no?

este mail lo reviso re-poco wn .. lo uso pa puro weiar si es pa alguna wea  
ma urgente mandame al "rpinedod@gmail.com" ese lo uso pa chamber y lo  
reviso a diario.

ummm C me avia olvidao lo de la botellita, deveriamos cordinarnos despues  
pa hacer ese cambio jeje

---

vere en un tiempo mas si se me quita el enojo con blizzard y paso a saludar,  
= los hecho de menos.. ;)

si alguno juega battlefield3 que me busque como Seroak-CL o por el correo  
de gmail q te puse arriba (o algun otro juego de la EA)

atte:

EcoX

Nombre de Hermandad

(general en retiro) (Extra 06.)

palabras como *kbro*, *pega*, *caña*, *wn*, *weiar* y *wea* son chilenismos muy usados y por esa razón es natural que sean producidos, éstos además incluyen la carga semántica completa que ya tienen en el idiolecto del hablante, como ejemplo está el caso del término *wea* chileno y su polisemia completa. Sin embargo, cabe destacar que en esta carta aparecen las palabras *cruda* y *chamba* que hacen ruido por lo mexicanos y que, en principio, contradiría el hecho de que cada hablante usa las palabras que conoce y que son resultado de su sociolecto y dialecto; no obstante, he puesto esta carta para ejemplificar un paso más allá en el léxico de los interlocutores de internet, pues es necesario recordar que éste es un medio masivo de comunicación que permite la interacción potencial con cualquier otro usuario en el mundo, es decir, que la interacción en el espacio virtual no respeta las fronteras geográficas; precisamente en este caso EcoX estuvo en constante comunicación con mexicanos en el MMORPG World of Warcraft y es por ello que aprendió palabras como las que nos ocupan en este caso y su uso.

Este es un caso aislado, pero creo que ejemplifica muy bien cómo el léxico y su elección depende de los círculos sociales que una persona frecuente durante sus navegaciones en internet y, por supuesto, de la cantidad y calidad de estas interacciones. Es muy importante para mí destacar que el uso de léxico se amplía en función a los círculos sociales en los que se mueve un usuario y éste podrá usar léxico que rebasará sus horizontes originales y los ampliará al mismo tiempo. Ésta es una característica potencial y bien puede no ocurrir muy a menudo.

Por supuesto, también hay una expansión léxica especializada del campo de la informática y computación, y es completamente natural que palabras como *software*, *lag*, *post*, etc. no sólo amplíen el léxico y creen palabras derivadas de este lenguaje especializado, como *postear* o incluso *chatear*, derivado de *chat*. Quiero hacer notar que una clara diferencia entre estos términos y la expansión léxica que mencioné en el párrafo anterior son fenómenos bastante separados, ya que por una parte éstas son palabras que cobran importancia en función a la penetración de la computación y el internet en una sociedad y la familiarización que cada persona tenga con estos elementos; aun así son palabras que no sólo se usan tanto en la vida cotidiana y en conversaciones cara a cara como en las conversaciones en línea, por otro lado las palabras aprendidas y usadas por la expansión y que son resultado de interacciones no dependen directamente de la introducción de estos medios en la sociedad y tampoco pueden ser usados en una conversación *desconectada* tan fácilmente,<sup>19</sup> pues son ajenas a los horizontes normales, así que este léxico cruzado prácticamente sólo podrían ser usado en línea y con el círculo social con el que usualmente se interactúa y en el que se usan.

Otro fenómeno que también puede llamar la atención es una escritura especial, sobre todo en casos como *wena* y *welta*, pues al parecer la secuencia de sonidos /bue/ se altera porque seguramente es una aproximación a un dialecto chileno. También se da en el dialecto mexicano, por ejemplo *agüelita* por *abuelita*, aunque es más raro encontrarlo de manera escrita; sin embargo estos cambios corresponden a características literológicas.

Las conversaciones en este medio, como hemos visto antes, tienden a ser bastante mundanas y muy dirigidas y especializadas a sus lectores, por

---

<sup>19</sup> Sería como si nuestro amigo chileno hablara con sus compatriotas usando *cruda* por *caña* o *chamba* por trabajo, o que se hablara a mexicanos usando palabras como *wea*. Este uso haría pensar en la competencia como hablante de estas personas.

ello el significado de las palabras que se usan suelen depender, como en el lenguaje oral, del sentido que tenga toda la conversación y puede variar por la intención del interlocutor. Por ejemplo, se pueden usar palabras con un significado diferente del normalmente establecido, pero que en un contexto particular adquieren uno nuevo como el caso siguiente:



Figura 6 (WoW 18.)

La frase festiva “que milanesas” no tiene el significado usual de milanesa, sino que se usa como un juego de palabras que se usa a manera de saludo y que corresponde a “qué milagro” en el que el término milanesas y milagro se intercambian por cercanía fónica al compartir sus dos primeras sílabas. Esto evidencia además el carácter informal de la conversación y la cercanía, o relación, que existe entre los interlocutores. No obstante, muchos de estos juegos, intercambio de términos y significados y matizaciones tienen que ver con cambios y situaciones pragmáticas. Además elementos no verbales también pueden influir en el significado si están en el mensaje como sonrisas y demás emoticones.

### 1.3.3 Sintáctico-morfológico

El campo sintáctico es, quizás, el que menos llama la atención y por lo mismo, el menos analizado; esto puede deberse a que los cambios sintácticos se propagan con una lentitud extrema y, al contrario de los cambios léxicos que se notan enseguida, no son percibidos, sino a través de un lapso muy largo que abarca una estira y afloja imperceptible que dura varias generaciones. Esto es porque desde que se adquiere la lengua, al escuchar, reproducir y repetir, las estructuras de las frases se van acomodando a patrones ideales y formas de organizarlas que se aplicarán y fijarán en la producción personal en un hábito que perdura a lo largo de toda la vida, lo que ayuda a perpetuar estas formas en las profundidades del lenguaje (ver Gili, 1991: 6-10).

Por otro lado, las palabras son seguramente las más analizadas y su forma y estructura es lo que salta a la vista más rápidamente en este medio y, a diferencia de la estructura sintáctica, las palabras se aprenden a lo largo de toda la vida, a un ritmo decreciente, y por estar tan relacionadas con el léxico, las estructuras de las palabras se construyen de una manera peculiar, pero no por eso fuera de toda lógica y sistema; más adelante podremos ver estos cambios que en realidad son más transparentes de lo que pareciera.

### Características sintácticas

El léxico, como ya hemos visto, se aprende a lo largo de toda la vida y este aprendizaje y su uso no es ajeno al contexto cultural de cada persona. Por otro lado aprendemos la sintaxis desde pequeños y luego nos dedicamos a preservarla, lo que la vuelve sumamente consistente y poco cambiante. Incluso en las variantes escritas en los medios electrónicos y el internet, existen elementos que vale la pena resaltar y que a pesar de que no demuestren variantes tan claras y diferentes como en otros aspectos que hemos visto, sí plantean peculiaridades y características propias.

Las conversaciones son de tipo dialógico, por lo que las participaciones no se presentan siempre como oraciones prototípicamente escritas, sino que tienden a la elipsis y uso de interjecciones; éstas, por otra parte, no deben ser entendidas como expresiones u oraciones incompletas, pues la omisión del sujeto o del predicado no interfieren en la intención de quien las produce ni en la comprensión de quien las lee, es por ello que en este sentido las omisiones no las truncan de ninguna manera (Gili, 1991: 18).<sup>20</sup>

1. Pompeyo: QUE MILAGRO
2. Cornelia: hola
3. Pompeyo: dos veces en la misma semana?
4. Cornelia: sí
5. Pompeyo: wow
6. Cornelia: acabo de llegar al o (emoticon de trabajo) ups
7. Pompeyo: y a que hora entras?
8. Cornelia: a las 8
9. Pompeyo: no pus si, buenas noches
10. Cornelia: si vrdd me siento mal me duele mucho la cabeza creo q me voy a enfermar
11. Pompeyo: no te habre contagiado virtualmente? tomate unos dias de descanso
12. Cornelia: si los necesito
13. Pompeyo: y de que te sientes mal? resfriado?
14. Cornelia: si tu crees?
15. Pompeyo: pues una sopa de pollo o algo asi oye no te preocupes por contestarme rapido he? yo aqui estoy haciendo tarea y tu (emoticon de tarbajo)ando no quiero estar interrumpiendote

<sup>20</sup> Además cabe resaltar que Gili Gaya expone que “la unidad psicológica llamada oración debe de basarse en leyes propias distintas, aunque no contradictorias, de las de la Lógica y la Gramática” algo totalmente coherente en tanto que la lengua es un medio para dar forma al pensamiento y por el cual éste se estructura y al estar antes del pensamiento también se encontraría antes de la lógica, es decir: el lenguaje es prelógico.

16. Cornelia: no está (emoticon de bien) oye por cierto tu q eres experto en las artes del buen hablar como es correcto decir gripe o gripa ????????
17. Pompeyo: pues el panhispanico de dudas no marca como incoprrecta ninguna de las 2
18. Cornelia: pero .....
19. Pompeyo: no pues se puede decir de las 2 formas
20. Cornelia: ahhhh ohhhhhh
21. Pompeyo: la gripe o la gripa
22. Cornelia:uhhhhh
23. Pompeyo: loque si es que es femenino asi son de inconcistentes los extranjerismos claro no los femaninos
24. Cornelia: si como no aprovechate q hoy ya no es el dia internacional de la eliminacion de la violencia en contra de las mujeres
25. Pompeyo: bueno tons hoy toodo se vale lo recordare al rato al subirme al metro
26. Cornelio says: (emotición de carcajada :))
Figura 7. Transcripción conversación (Chat 21.)

En la conversación anterior se pueden notar fácilmente el uso de las elipsis<sup>21</sup>, a tal grado que muchas participaciones pueden ser difíciles de entender o interpretar cabalmente por lectores ajenos al contexto referencial de los participantes, como es el caso de la participación 3: “dos veces en la misma semana”, pues aunque se puede inferir que la oración completa sería: “nos encontramos dos veces en la misma semana”, la realidad es que su sentido completo (como por qué lo dice, o si es una expresión de gusto o de auténtica incredulidad) es algo que escapa de nosotros, pero que es fácilmente comprendido por Cornelia, pues contesta simple y llanamente con un *sí*. También hay ejemplos más simples como la participación 8: “a las 8” donde se omite el “entro” es una elipsis muy natural en las conversaciones, pues sería muy complicado y poco económico tener que repetir todas las partes de la oración cuando no es necesario; además, también podemos apreciar elipsis de nexos como en la participación en donde podría completarse “me siento mal y me duele la cabeza, **por ello** siento que me voy a enfermar” pero una vez más hacer algo como ellos sería demasiado elaborado e innecesario, además de ser antinatural si se toma en cuenta que lo importante en este acto comunicativo son el emisor y el receptor y no el propio mensaje ni claridad inequívoca, pues las personas que deben entender los mensajes ya lo hacen cabalmente. Es por ello que en un diálogo es irrelevante que las oraciones estén estructuradas siguiendo normas lógico-gramaticales, pues el sentido completo de las participaciones es entendido por los interlocutores gracias

<sup>21</sup> “La elipsis es una figura de construcción que se produce al omitir expresiones que la gramática y la lógica exigen pero de las que es posible prescindir para captar el sentido. Éste se sobreentiende a partir del contexto” (Beristáin, 2004: 163-165).

---

al contexto y a todo su horizonte referencial y así también es que la elipsis no sólo brinda una mayor economía y fluidez, sino que también favorece y enfatiza la función emotivo-conativa.

El otro aspecto que considero debe destacarse es un fenómeno muy propio de este medio y de la forma en que se tiende a construir sus frases, mediante la segmentación de participaciones de acuerdo a lo que parecen ser unidades de sentido o de idea, ya que cada línea expresa una idea que puede corresponderse también con sintagmas unidos por una coherencia textual; por ejemplo, podemos tomar la participación 15 de la conversación anterior:

27. Pompeyo: pues una sopa de pollo o algo así  
oye no te preocupes por contestarme rapido he?  
yo aqui estoy haciendo tarea  
y tu (emoticon de trabajo)ando  
no quiero estar interrumpiendote

estas unidades de idea son separados por un *enter* entre sí y quedan cada una en una línea, aunque podrían perfectamente escribirse de manera corrida; pasa lo mismo con las participaciones que vimos antes y que de no ser por la elipsis estarían en una sola línea: “me siento mal”, “me duele la cabeza”, “siento que me voy a enfermar”, todos estos ejemplos forman parte, o fácilmente podrían hacerlo, de una misma oración aun con la elipsis, pero están separadas en estas unidades de idea y cada una está separada por un *enter* y ocupa su propia línea, en lugar de escribirse de manera corrida y ser una sola participación; así, dado que estas unidades funcionan como sintagmas que se combinan entre ellos, se puede decir que opera lógicamente de una manera muy similar a como lo hace la lengua hablada, pues el acto de hablar y dialogar se descompone en subactividades llamadas actos de habla, es decir, en discursos contextualizados dentro de realidades sociales concretas (ver Niño, 2007-2: 145). Así pues, también podríamos llamar a estas unidades de idea como actos de habla o actos de mensaje o comunicativos de manera que también se abarque los mensajes escritos. Las dos son formas en como se manifiesta la sintaxis interna de las personas y por ello son pares.

Por supuesto, esta forma es mucho más común cuando las comunicaciones son de *delay* bajo y tiende a ser menos frecuente cuando éste aumenta, ya que se dispone de más tiempo para elaborar un mensaje largo y debidamente estructurado, además de que varios mensajes cortos no tendrían sentido, por ejemplo, en un foro.

### Características morfológicas

Como sabemos, todas las palabras, de manera formal, están compuestas por morfemas, unidades que no admiten mayores divisiones y que se distinguen básicamente en dos tipos: los lexemas, portadores de los significados léxicos de las palabras y los gramemas, morfemas que aportan el significado gramatical. Normalmente estos dos tipos de morfemas se complementan para formar palabras con un significado léxico y gramático; por ejemplo, la palabra **conejos** tiene el lexema marcado en negritas, que aporta información léxica y que hace referencia a una criatura (un animal en este caso), una cosa, una idea, es decir, un referente; mientras que el gramema, escrito en cursiva, indica los categorías gramaticales como género y número (en este caso), pero también tiempo, modo, persona y número en los verbos (ver Luna, 2005).

---

Por supuesto, las palabras que forman los mensajes escritos en las comunicaciones de internet poseen invariablemente estos elementos, lo que cambia es la forma en que se escriben, o mejor dicho, se altera la forma en que son leídos, poniendo un disfraz sobre ellas; no cambian la base morfológica ni la naturaleza de la palabra, pues a pesar de afectar sus grafías y que muchas veces éstas desaparezcan, los morfemas permanecen, por ejemplo este *post* en un video de Youtube:

@malmsteen37 y konoces al perro guaramo? (YT 07.)

Este es un ejemplo muy sencillo de que aun si se cambian las grafías, como en *konoces*, no se altera el lexema **konoc**, pues aunque se escribe diferente no es otro que **conoc**, el mismo que significa averiguar por facultades intelectuales, entender, advertir, percibir; por otro lado, el gramema –es indica la segunda persona singular en presente del indicativo.

Sin embargo, las alteraciones que operan en este tipo de escritura no siempre son tan sencillas como simplemente intercambiar letras homófonas, quizás por letras semihomófonas (como *muxo* por *mucho*); como ejemplo este mensaje en un foro del juego MMORPG World of Warcraft:

Insolentè

Aleluya????, 5mentarios, me esperaba mas del set, muy comun hombreras asi y casco con cuernos. (Foros 05.)

En este caso se destaca *5mentarios*, pues se escribe cifra 5 porque al leerlo junto con *mentarios*, formaría un mensaje que suena /sinkomentarios/ y que a pesar de que se juntan los morfemas de *sin* con el de *comentarios*, y pareciera que se afecta la estructura de la palabra, la clave está en que al leerlo corresponde exactamente a lo mismo que si se leyera las palabras escritas con letras y separadas: *sin comentarios* /sinkomentarios/, pues hay que recordar que en una cadena fónica estas palabras se leerán igualmente sin un espacio entre ellas, ya que dicho espacio solamente es un blanco que se presenta en forma escrita, pero que no tiene correspondiente en un mensaje natural y hablado<sup>22</sup>, es por ellos que, si recurrimos a esta recepción y reconocimiento fónico, los morfemas permanecen intactos, en tanto que en ambos casos la lectura es la misma y citada antes /sinkomentarios/, pues leer un texto quiere decir convertirlo en sonidos y la escritura nunca puede prescindir de la oralidad (Ong, 1987: 17).

Aun así, deseo resaltar que para poder realizar esta interpretación completamente es necesario leer la palabra o al menos reflexionar sobre sus sonidos, pues en una lectura rápida en silencio, al menos en mi caso, me obligó a darle una segunda lectura, pues la primera no fue suficiente para comprenderla. Considero que es posible que esta necesidad de una doble lectura no es algo que sólo me pasa a mí y creo que puede ser probable que la lectura en silencio no es suficiente para comprender un mensaje como *5mentarios*, pues como ya hemos visto antes la lectura de las palabras se hace por medio de la palabra completa y esta llega directamente de una forma poco ligada al sonido y más directamente relacionada con las ideas.

Por lo anterior, se puede pensar que la forma de las palabras escritas no altera las estructuras morfológicas de la lengua, pues éstas se encuentran en niveles lo suficientemente internos como para que no sean alterados por los interlocutores, pues hay que recordar que el objetivo, como el de cualquier comunicación, es enviar un mensaje y que éste sea comprendido, sobre todo si el acto comunicativo tiene como centro a los interlocutores. No obstante, es innegable que

---

<sup>22</sup> Hay que recordar que las primeras formas de escritura no presentaban espacios, los textos eran leídos de corrido y que el blanco entre palabras es relativamente reciente en la historia.

<sup>23</sup> Es fonético ya que sus símbolos representan un sonido y ya no conservan ningún otro significado; en contraposición, por ejemplo, con la escritura china que está basada en ideogramas y por lo tanto tienen un significado que hace referencia a ideas o conceptos y no está ligado a un tipo de sonido en particular, es por ello que la escritura une los diferentes dialectos chinos que de otra forma serían ininteligibles unos de otros.

---

existe un cambio evidente en la forma de escribir, pero éste altera solamente la misma forma de escribir y de lectura efectiva, sobre todo en cambios de graffas por homofonía, semihomofonía, por juntar palabras o con fines abreviativos o sustracciones metaplásmicas, fenómenos que hemos tratado antes.

Todo esto hace pensar en la estrecha relación que existe con el habla cotidiana, pues la forma en como se escribe tiene mucho que ver con los sonidos y por lo tanto con el habla; sin embargo, esto es muy natural en tanto que el alfabeto es en origen fonético<sup>23</sup>, pero considero que esa importancia e influencia tan grande sobre este tipo de escritura es un reflejo inherente al lenguaje en el que se escribe, en ese sentido la verdadera pregunta es si los hablantes realmente hacen una diferencia tajante entre la escritura y el habla y, más aún, si ésta realmente existe.

### 1.3.4 Pragmático

Las conversaciones, como en todos los casos, tienen una fuerte carga pragmática y esto no sólo afecta la manera en que se leen e interpretan, también puede afectar la manera en como se escriben, su producción, es decir, que el emisor, al tomar necesaria y automáticamente en cuenta a su destinatario y dependiendo de la relación que tenga con éste, formará un mensaje adecuado para él; así, si se trata, por ejemplo, de un mail dirigido a un profesor o a una persona de un estatus social más alto, la forma en la que estará escrito será más apegada a la norma y muy probablemente las formas de tratamiento también cambiarán de usar “tú” por “usted”.

Por ejemplo, existen correos que se escriben con un carácter mucho más formal y por lo tanto son escritos con mucho más cuidado y apego a las normas ortográficas; el siguiente ejemplo es un correo escrito por una asistente editorial del Fondo de Cultura Económica:

Estimado Marco Antonio,

En clasificación debe anotar aproximadamente para qué rangos de edad es la obra especificada.

En contacto debe anotar su correo electrónico o algún medio por el que nosotros podamos contactarnos con usted.

En el tercer punto debe explicar si su propuesta se adecúa al catálogo, es decir, en qué colección nuestra podría entrar.

Por último usted debe señalar la forma en que nos entregará su material y sus especificaciones físicas.

Para cualquier duda quedo a su disposición.

Existe la posibilidad de que el Fondo de Cultura norme la forma de escritura, al menos por un acuerdo tácito, francamente eso es algo que desconozco, sea como fuera, es evidente que un correo electrónico sigue siendo lengua de internet aunque no presente alteraciones de escritura. Este caso, además, podría tratarse como un caso particular o de cierto grupo, es por ello que también presento las siguientes muestras de un mismo hablante en situaciones pragmáticas diferentes para poder compararlas.

La imagen de abajo es un correo electrónico que envió un estudiante de licenciatura a una profesora para discutir sobre un servicio social; la distancia es además alejada porque hasta ese momento no se conocían.

---

Que tal:

Le escribo para ponerme a su disposición, ya que Marco Antonio Vergara me comentó que quería a un diseñador, y que además me podría liberar mi servicio social.

Marco me comenta que es sobre el diseño editorial de un diccionario y que además va con ilustraciones. Bueno actualmente trabajo en una editorial y estoy a cargo de una revista, llevo 9 meses aquí y eso me ha dado mucho que aprender y que afinar.

Me gustaría saber si podría incluir a otro compañero en la tarea a realizar.

Y por último, podríamos arreglar una cita, así le mostraría parte de mi trabajo en la revista, usted dígame en que horario y en dónde para que si usted acepta empezar a trabajar.

Saludos.

Ya que la situación en la que se desarrolla este contacto es formal y alejada el contexto, la situación pragmática hace que la información que se manda sea más informativa, y se acerca, de acuerdo a las posibilidades comunicativas del emisor, a una función referencial, ya que el objetivo es comunicar información unívoca y que resulte, en una deixis social, claramente verificable. Además, para contrastar se puede ver una conversación del mismo emisor, pero ahora dirigido a un amigo, de hecho ésta es una conversación de mensajería instantánea a través de Facebook:

Máximo ah que transa ese como te va
<b>Craso</b> <b>que trampita</b>
Máximo ps aca no más hable con la maestra y me dijo que le escribieras pa lo del servicio
Craso a pues por fa rolame su correo va?
Máximo simón si te da tiempo chido todavía? gloriaestelabaez@yahoo.com ya entraste a la escuela?
Craso ya entré pero pues sería hablar con ella y ponerme de acuerdo y esas cosas y para cuándo lo quiere ahorita mismo le escribo oye que le pongo? cómo le dijiste o que trampita?
Máximo ps que eres el diseñador del que le había comentado y que te interesa hacer el diseño e ilustraciones del diccionario de fonética yo creo que ya con eso y que si puedes ir a algún día a hablar o algo así

Craso oye y no crees que se vea aca si le pregunto si lo podemos hacer entre dos?
Máximo no creo pero más bien preguntale si se puede yo no cro que haya pedo
Craso papas!!! ahorita mismo le escribo suave!
Máximo orales y que pues si quiere le llevas muestras de tu chamba
Craso va va!!
Máximo y tambien le dices que pues ya llevas trabajando un tiempo en diseño e ilustración
Craso jeje....papas!
Máximo orales pues sale pues we luego nos vemos te cuidas
Craso suave!! igual!
Figura 8. Conversación (Facebook 23.)

Como se puede apreciar, el léxico utilizado en esta ocasión no solamente es mucho más coloquial y transmite una sensación más familiar, sino que incluso las palabras son utilizadas con otros significados, como en el caso de *papas*, que toma un significado que se aleja del normal, pues ya no se trata de una comunicación referencial, sino de una con una función emotivo-conativa. Esto nos lleva a pensar que el contexto, la situación pragmática, es lo que define la función que tendrá la comunicación: ya referencial que busca univocidad como en el primer ejemplo, ya emotivo-conativa que busque transmitir una sensación y fortalecer las relaciones entre los interlocutores como en el segundo ejemplo, aun cuando se converse sobre algo serio y concreto.

Si tenemos en cuenta que este fenómeno ocurre de igual manera en la lengua hablada, en el que el contexto define el tipo de función que tomará el lenguaje, sea referencial, emotiva, conativa, poética o incluso metalingüística, podemos aventurarnos a decir que en realidad lo que motiva la forma de escribir tan particular en internet no es una asimilación de la lengua hablada a la escrita, sino que en ambos casos, de manera paralela, es siempre el contexto el que lleva a un hablante a elegir entre la función y el carácter que tendrá su mensaje, pues el contexto hace cambiar el uso y los procesos por los cuales las personas producen, y también interpretan, los mensajes cuando usan el lenguaje, es por eso que tanto la forma escrita como la hablada puede

---

fácilmente pasar de una comunicación referencial y bien normada a una, por ejemplo, emotivo-conativa o poética, que no está codificada por las mismas reglas pues éstas no son naturales ni obedecen a alguna lógica absoluta, sino que son convencionales, resultado de la consolidación a lo largo de la práctica del lenguaje en la comunidad (ver Reyes, Graciela, 1996: 7-14).

De manera complementaria, es necesario mencionar que esta diferencia en los tratos también está reflejando en una función independiente al área pragmática. Muchas veces, en las comunicaciones cara a cara, la distancia física que hay entre los interlocutores define el tipo de interacción que hay entre ellos, pues una distancia menor indica una conversación más íntima y viceversa; así, esta formalidad o familiaridad con la que se escribe también sería una forma marcar y mantener una distancia psicológica en lugar de una física (ver Knapp, 2008: 113-128).

Desde Saussure, que estableció la diferencia entre lengua y habla, se ha puesto en controversia que si se va a prestar especial atención a cómo habla la gente nunca se podrán describir las estructuras básicas de la lengua, descripción que debe interesar más a la lingüística (Reyes, Graciela, 1996: 22), pero si no atendemos el habla concreta, solamente se estaría describiendo una lengua congelada, algo que ya no existe y no es real.

Si tenemos en cuenta que el primer ejemplo presentado en la sección de pragmática es un correo electrónico y, por tanto, es una conversación con *delay* alto, y el segundo corresponde a una interacción con *delay* bajo, se presentan necesariamente las diferencias inherentes tratadas antes: una mayor oportunidad de reflexión, revisión y permanencia en el caso del correo electrónico, que ya de por sí podría motivar un mensaje más cuidado; sin embargo, la misma elección de este medio tiene una carga pragmática, pues es una forma más apropiada para establecer un contacto que resulta de cierto modo alejado y “la adaptabilidad es la propiedad del lenguaje que capacita a los seres humanos a hacer elecciones lingüísticas negociables dentro de una gama variable de posibilidades” (Portoles, 2004: 31).

Esto pasa porque los interlocutores poseen una “teoría” sobre el otro, sobre la información pragmática de su interlocutor y sobre lo que tienen en común y comparten, aunque es prácticamente imposible saber qué tanta información pragmática tiene uno del otro (ver Escandell, 1993: 38). Por ello es válido decir que los interlocutores ya tienen un conocimiento del otro, aunque sea solamente su existencia, y por lo tanto el conocimiento de cómo comunicarse entre sí.

El tipo de comunicaciones formales entre personas que no se conocen, como el ejemplo del correo electrónico, no suelen ser un referente habitual cuando hablamos del lenguaje de internet porque la gran mayoría se da entre conocidos, amigos o por lo menos en un contexto más familiar, campo perfecto para desarrollar comunicaciones emotivo-conativas; así, dado que las interacciones familiares o informales, en las que es más natural escribir de manera poco habitual, son las más frecuentes en internet, se suelen tomar por antonomasia de la forma de escribir en internet.

---

## 2. USO DEL LENGUAJE NO VERBAL EN INTERNET

*No hay palabras más claras cuanto el lenguaje de la expresión corporal, una vez que se ha aprendido a leerla*

-Alexander Lowen

### 2.1. Lo que se puede y lo que no se puede decir

Las palabras nos ofrecen la posibilidad de crear mensajes infinitos, con ellas podemos decirlo todo e ir más allá de la realidad y del sentido común, las palabras dan significado a las cosas y con ellas construimos el mundo en el que vivimos, ese es su poder y su fin más sublime; sin embargo cuando nos comunicamos con otros seres humanos existe otro nivel de interacción que se lleva a cabo al mismo tiempo que las palabras son dichas, éstas interacciones están compuestas por expresiones faciales, movimientos de brazos y piernas, miradas e incluso el lugar que ocupamos en un espacio. Todos estos elementos, aunque manifiesten deseos, expresiones o pensamientos que podrían decirse, se emiten y entienden sin palabras y por medio de un lenguaje más terrenal y carnal, un lenguaje no verbal.

En realidad, la separación natural entre lenguaje verbal y no verbal no existe, pues entre ambos hay una relación de interdependencia (ver Niño, 2007-2: 50-51), no hay un tajo que separe uno del otro, sino que constituyen un todo tan íntimamente tejido que muchos investigadores utilizan términos como *comunicación o interacción cara a cara* para caracterizarla (Knapp, 2008: 15), y la división se hace solamente para fines de estudio<sup>24</sup>.

Desde una perspectiva psicosocial es posible considerar la comunicación como el medio de la interacción social, la forma como se crean relaciones y el medio por el cual se intercambian representaciones o formas de entender la realidad; siendo sus participantes, los interlocutores, agentes activos e intencionales que tratan de compartir, influir o modificar esas representaciones de la realidad de sus interlocutores, al utilizar para ello comportamientos verbales y no verbales, ya sea intencionalmente o no. Todo ello convierte a la comunicación interpersonal en un fenómeno de enorme complejidad, en el que están implicados muchos elementos entre los que pueden surgir problemas y trastornos que alterarían el contenido o el sentido de la comunicación, pudiendo dar lugar a errores, malentendidos y conflictos (ver 6.2 La comunicación interpersonal. Retrieved September 06, 2011, extraído de OCW Universidad de Cantabria Web site: <http://ocw.unican.es/ciencias-de-la-salud/ciencias-psicosociales-i/materiales/bloque-tematico-ii/tema-6.-la-comunicacion-1/6.2-la-comunicacion-interpersonal/>).

---

<sup>24</sup> De hecho, si se toma en cuenta que el lenguaje verbal y no verbal componen al lenguaje cara a cara, éste nunca se separó hasta que llegó la escritura y con ella la posibilidad de comunicarse sin que los interlocutores estuvieran frente a frente. Creo que la diferencia entre lo que llaman lengua hablada y lengua escrita es en realidad entre comunicación cara a cara o en ausencia del interlocutor.

---

Este tipo de lenguaje podría parecer mucho más superfluo e insignificante si se contrasta con el verbal y las posibilidades que ofrece; pero es, de hecho, mucho más interno y profundamente humano de lo que puede parecer; por ejemplo, una sonrisa en un momento gracioso o una lágrima en uno conmovedor son mucho más auténticos y comunican mucho más que si solamente se pronunciaran las palabras “qué gracioso” o “qué conmovedor”, en cuyo caso la enunciación terminaría matando la transmisión del mensaje. Esta forma de comunicación está tan firmemente arraigada en nuestro interior que se manifiesta en todo momento a la par de un mensaje verbal o cualquier otra interacción aun cuando no lo notemos; de esta manera se revela información de una manera tan inconciente y sutil como inevitable, que puede ir de la mano con el mensaje verbal en una confirmación, pueden brindar contrastes y matices importantísimos como el sarcasmo, o incluso pueden contradecir el mensaje<sup>25</sup>, puesto que esta clase de comunicación predomina la función expresiva o emotiva sobre la referencial (ver Niño, 2007-2: 50-51) y por esta misma razón es tan pertinente en las anomalías que se ven las producciones en las comunicaciones en internet, dado que seguimos la teoría de que éstas se producen para favorecer la función emotivo-conativa.

De manera más puntual, Mark Knapp propone que los usos primarios para la comunicación no verbal son: 1) expresar emociones, 2) transmitir actitudes interpersonales como gusto o disgusto, 3) presentar a otros la propia personalidad y 4) acompañar el habla con el fin de administrar las intervenciones, la retroalimentación, atención, etc. Además, elabora un esquema para clasificar la comunicación no verbal que encuentro muy útil y que además abarca más ampliamente la comunicación no verbal de todo tipo (ver Knapp, 2008 : 17-23):

- I. Movimiento del cuerpo o comportamiento cinésico: se compone de gestos, movimientos de extremidades y del cuerpo, expresiones faciales, conducta de ojos y postura. Tiene intenciones comunicativas, otras meramente expresivas, otras brindan información acerca de emociones o dan a conocer personalidades o actitudes.
- II. Características físicas: concierne a cosas que se manifiestan relativamente sin cambio durante el periodo de interacción. Son señales no verbales importantes como el físico, la forma del cuerpo, olores, la altura, el peso, el color de la piel, etc.
- III. Conducta táctil: es el contacto físico como caricias, besos, un golpe, etcétera, que dependiendo del caso puede acercar a los interlocutores o causar malentendidos y frustrar la comunicación.
- IV. Paralenguaje: la manera en la que se dice algo (no lo que se dice), como registro y tonalidad de voz, el tempo, la articulación, etc. también se incluye la risa, el llanto, pausas, errores al hablar, estados de latencia y segregaciones vocales como “hmm”, “m-hmm” y “ah”.
- V. Proxémica: refiere al manejo del espacio social y personal, cómo la gente usa y responde a las relaciones espaciales en el establecimiento de grupos formales o informales: formación de territorios.
- VI. Artefactos: la manipulación de objetos también puede actuar como estímulos no verbales: la ropa, perfumes, gafas, pelucas, maquillajes, etcétera.
- VII. Factores del entorno: elementos que interfieren en la comunicación humana: muebles, decorado, música, ambientes: también pueden ser objetos usados que influyan en la interacción como colillas de cigarros o cáscaras de frutas.

Obviamente en las comunicaciones que tratamos en esta tesis toda la comunicación no verbal se pierde por principio, así que si bien la información transmitida, las palabras, no se ve afectada, parte del mensaje se pierde por la

---

<sup>25</sup> Clínicamente se ha demostrado, como se menciona en Julios Fast, *El lenguaje del cuerpo*, pág. 9, que el lenguaje corporal puede contradecir las comunicaciones verbales. En el libro menciona el ejemplo de una joven que, en una consulta con su psiquiatra, dice que quiere mucho a uno de sus amigos mientras mueve la cabeza de lado a lado en una negativa inconsciente. Como un ejemplo más cercano de esto se puede apreciar en el video de una entrevista que se le hizo al político mexicano Enrique Peña Nieto en el 2009, en la que el periodista Jorge Ramos le pregunta si es millonario a lo que Peña Nieto responde con un rotundo no; sin embargo, asiente con la cabeza en un claro y bello ejemplo de cómo el lenguaje corporal puede revelar lo que las palabras tratan de esconder (el video se puede ver en: <http://www.youtube.com/watch?v=b-YxysNr2BKQ> y la pregunta se hace en el min. 6:40 aproximadamente).

---

naturaleza del medio, y así no existe una confirmación o contradicción con el lenguaje corporal, y matices efectivos como el sarcasmo resultan imposibles, y por supuesto que para este trabajo no todos los tipos de comunicación no verbal son relevantes, pues en muchos casos son elementos independientes de los interlocutores y/o no hay forma de representarlos en comunicaciones electrónicas (como la proxémica, la conducta táctil, los artefactos y los factores del entorno), mientras que en el caso de las características físicas puede manipularse, por ejemplo, colocar fotos que no son de los interlocutores o por medio de avatares<sup>26</sup>.

La falta de estos elementos no se echa de menos en textos de corte argumentativo, informativo o científico, con una intención referencial, pues en ésta se forma un acuerdo tácito entre el emisor y el receptor en el que se acepta que la información presentada tiene como fin compartir información y solamente ofrecer una lectura inequívoca; sin embargo, en una comunicación de tipo emotivo-receptiva, que permite multiplicidad de lecturas dependiendo de la intención y contexto; sin lenguaje no verbal que confirme, refuerce y matice el mensaje está incompleto, por el simple hecho de que esta información, junto con el estado de ánimo, lo representamos con lenguaje corporal, no verbal (ver Fast, 1998: 15).

A continuación, me concentraré en los que, a mi parecer, son los puntos más relevantes de la comunicación no verbal, que aportan la mayor parte de la significación e información del estado de ánimo y matices que la función emotivo-receptiva necesita: el paralenguaje y el comportamiento cinésico. Para expresar ambos, los interlocutores se valen de las posibilidades que el medio ofrece como recursos gráficos; por ejemplo, se usan transcripciones onomatopéyicas para rellenar el hueco de paralenguaje y para representar la conducta de los ojos o algún gesto facial como una sonrisa, en cuanto al comportamiento cinésico, se ocupan combinaciones de símbolos gráficos para crear emoticones.

Ejemplos de paralenguaje con transcripciones onomatopéyicas: “jajaja”, “ohhh”

Ejemplos de representación de gestos: “ ⇨ ”, “ :) ”

Por supuesto que tanto las onomatopeyas como los gestos y señales faciales varían enormemente de cultura a cultura, pues la mayoría son enseñados de la misma forma en que se enseña el lenguaje y son muy pocas las que podrían considerarse universales, constantes o innatas del hombre como especie (ver Knapp, 2008: 50). Además la forma en que cada cultura representa sus onomatopeyas y sus gestos también difiere como se podrá apreciar posteriormente.

Julios Fast expone que “un hombre que maneja un coche a menudo pierde una parte esencial de su humanidad y, en virtud de la máquina que siente a su alrededor, se halla apartado del ser humano. La comunicación del lenguaje corporal que funciona tan bien en él fuera del coche, a menudo no funciona del todo cuando dirige” (Fast, 1998: 51). Esto explica porque una persona al volante se vuelve menos permisiva a ceder el paso a otro vehículo e incluso aumenta su agresividad pues, además de perder cierto grado de humanismo, se siente como una invasión del espacio privado. Así podría hacerse un símil con las personas que se hallan, si no rodeadas, sí tras una máquina que también les permite recorrer y acortar distancias de manera más veloz que cualquier medio de transporte; sin embargo, con las computadoras rara vez se sienten invadidos en su espacio personal o se tornan más agresivos; por el contrario, al final de cuentas toda la recreación de emociones y su transmisión, ya sea

---

<sup>26</sup> Un buen ejemplo de qué comunica y cómo afecta las interacciones características físicas de avatares creados ocurre en el MMORPG World of Warcraft, en el que se puede seleccionar entre una gran variedad de personajes con físicos muy variables entre ellos, así como elegirse el sexo del avatar, y cómo esa es la manera en como te ven los demás jugadores y por ende varía el cómo suele ser el primer acercamiento e interacción si escoges jugar con un atractivo personaje femenino o con una criatura monstruosa.

---

con palabras o con formas menos verbales, son un afán para acercarse a la gente, para reducir la distancia, si no física, sí psicológica.

En muchas ocasiones, las actitudes psicológicas afectan directamente, y de manera inevitable e inconsciente, la postura y funcionamiento de todo el cuerpo (Fast, 1998: 78), entonces no es de extrañarse que para demostrar tales actitudes psicológicas sea pertinente representar la postura y el funcionamiento del cuerpo: esto es lo que pasa con el lenguaje no verbal en las comunicaciones en internet. Es común que para completar el sentido de la comunicación, sobre todo en aquellas con función emotivo-conativa, en el que es necesario expresar actitudes y sentimientos, sea preciso incluir actitudes psicológicas como la felicidad, representada por una sonrisa o un *jajaja*; si bien el uso de estos elementos y la expresión de estas actitudes ya no se da de manera automática e inconsciente, sino que se torna un acto mucho más volitivo, en el que anotar estos elementos queda a discreción del interlocutor aun cuando haga o no falta para completar el sentido de la comunicación.

Por supuesto es muy conocido y difundido que el comportamiento verbal y el no verbal no están separados de manera tajante y clara, por ello suele utilizarse expresiones más generales que engloben a ambas como comunicación o interacción (como se ha mencionado antes, suele ser interacción cara a cara) y para poder entender cabalmente esta transacción comunicativa hace falta analizarla de manera complementaria; no obstante, en este trabajo es necesario hacer una disección pues no se busca entender cabalmente un mensaje en particular, sino entender cómo funcionan y están en equilibrio las diferentes partes en estas comunicaciones (ver Knapp, 2008: 15-33). Dada la tremenda importancia y complementariedad de la comunicación no verbal (se dice que aproximadamente el 65% del significado se transmite por medios no verbales), es completamente comprensible que se trate de conservar al menos una parte de esta fuente de significación de cualquier manera posible en comunicaciones que, como en internet, no son naturales —o si quiera posibles en principio— los comportamientos no verbales<sup>27</sup>.

### 2.2.1 Transcripciones onomatopéyicas emocionales

Antes ya mencioné que una de las dos grandes formas en las que se expresa el estado anímico, y demás matices que una comunicación emotivo-conativa requiere, es el paralenguaje y éste se expresa por medio de transcripciones onomatopéyicas que cumplen con la función de rellenar ese nicho, y es que la separación del lenguaje verbal y del comportamiento no verbal, tan naturalmente unidos e inseparables, puede ocasionar como resultado una sensación en los intercomunicadores de que algo falta, de que hay información que no llega, o como si no se pudiera estar del todo seguro de qué es lo que realmente quiere decir la otra persona.

Dicha impresión es la que se puede tener con las comunicaciones en internet, pero no es exclusiva de ellas, recordemos que hace décadas se tenía ese mismo problema con el teléfono; de hecho, la impresión de no saber qué es lo que la otra persona realmente quiere decir y quiere expresar, la menciona Flora Davis al describir por qué no confía plenamente en el teléfono, ya que en una conversación con otra persona “si no puedo verla, ¿cómo puedo adivinar sus sentimientos? Y si eso no lo sé, qué importa muchas veces lo que diga?” (Davis, 1991: 11) Este mismo fenómeno se aplica de igual manera en las comunicaciones en internet, pero hay que agregar a esta fórmula que en internet tampoco es posible escuchar la voz de la otra persona, lo que dificulta aún más la interpretación completa de

---

<sup>27</sup> El porcentaje del significado transmitido por el comportamiento no verbal originalmente es calculado por Birdwhistell y es retomado por Knapp.

lo que quiere decir y la comprensión de sus sentimientos, además, obviamente, de la transmisión de los mismos. Las transcripciones onomatopéyicas son un recurso que busca sortear la barrera que implica la ausencia de la voz, pues tiene funciones como recrear la risa o manifestar sentimientos, todo con el objetivo de expresar el humor o dar a entender que las participaciones del otro son atendidas, e incluso para mantener el circuito del habla abierto, es decir, que muchas veces tienen una función meramente fática, para garantizar al interlocutor la confianza de seguir escribiendo, de mantener la comunicación activa y conservar el ritmo de la interacción en la que, como un juego de tenis o ping-pong, se aguarda la respuesta del otro para poder hacer el siguiente movimiento y completar el ciclo; además se satisfacen las competencias paralingüísticas comunicativas, pero de ellas hablaré más tarde<sup>28</sup>.

Normalmente, en las conversaciones cara a cara (además de decir palabras), ocupamos una amplia gama de ruidos como chasquidos, vocalizaciones y diversos silbidos que, a pesar de no estar semantizados como los sonidos articulados del lenguaje, se han convertido en signos y símbolos que, dependiendo en gran medida del contexto, significan y dan mayor sentido y riqueza a una conversación. Por ejemplo, existen ruidos para expresar asentimiento, reprobación, sorpresa, etcétera, sin necesidad de decirlo con palabras y para conservar esa misma función en las comunicaciones escritas del internet se recurre a hacer la transcripción de estos sonidos, de ahí que se denominen transcripciones onomatopéyicas-emocionales a lo que se escribe de esa manera y con esa intención. Éstas, asimismo, se pueden ampliar en la medida de la creatividad que el escritor tenga para representar sonidos, y del marco cultural e idiomático en el que se encuentre, pues diferentes culturas e idiomas tendrán, no sólo diferentes sonidos con significado en las conversaciones, sino que los representarán de maneras diferentes (Recordemos, por ejemplo, que el ladrido en español es *guau*, en tanto que en inglés *woof* es y en francés es *ouah*)

Craso	que pedo?	
	jeje no pos no era donde yo pensaba	Máximo
	siempre sí fue mucho más lejos	Máximo
	mejor ya le sigo con mis pendejadas jaja	Máximo
Craso	jaj	
	ps si ni modos	Máximo
	es que me mando un mensaje el gordo que decía que estaba cerca de una Lecaroz y hay una aca cerca pero no era esa que ma	Máximo
	mal	Máximo
Craso	sssss	
	oye we una pregunta, de casualidad tu tendrás alguna conversación así de messenger guardada?	Máximo
Craso	Nel ca	
08/02/2008	Uta bueno ni modos	Máximo

Figura 9. Ejemplo de las transcripciones onomatopéyicas emocionales de Chat 09.

<sup>28</sup> Eliot Chappel considera que los esquemas de interacción son innatos y que fluctúan en un ritmo predecible, y aun cuando consideramos que hablamos cuando tenemos algo importante que decir y callamos cuando lo hemos dicho, en realidad eso no tiene que ver con el ritmo de las interacciones. En Davis, 1991: 153-154.

Esta conversación sirve como un claro ejemplo del uso de este recurso en el que Craso utiliza la ya referida *jajaja*, como una risa, pero también se

---

puede ver ssssss cuyo significado es difícil de describir con una sola palabra pero que se puede entender fácilmente por el contexto, su uso es bastante coloquial y ejemplifica la transcripción de estos ruidos con significados que tan a menudo se dan en una conversación cara a cara y que bien podría definirse como una expresión para hacer saber al interlocutor que escuchó el mensaje, una función fática, y que se comprende la situación por la que pasa o ha pasado. También hay ejemplos de expresiones ya normadas por la Academia, como las interjecciones de uso coloquial como *oh*, *ah* y *ajá* para expresar “muchos y diversos movimientos del ánimo” (DRAE, [http://buscon.rae.es/drael/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=oh](http://buscon.rae.es/drael/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=oh)), como la sorpresa.

Estas expresiones son muy comunes en las conversaciones de internet, particularmente las risas, son muy usadas, y cabe destacar que es un rasgo que de alguna manera se comparte con varias culturas aunque no totalmente; por ejemplo, los angloparlantes suelen emplear risas para algo que encuentren cómico tanto como los hispanohablantes, pero lo representan de una manera diferente: ellos no recurren a una transcripción onomatopéyica, sino que suelen usar siglas o acrónimos como el caso de *lol* (*laugh out load*<sup>29</sup>) y en comunidades hispanohablantes muy cercanas a angloparlantes, ya sea por aproximación física, como chicanos e inmigrantes, o proximidad del grupo de manera virtual (que se desenvuelven en una comunidad virtual angloparlante o muy familiarizada con ella); también se tiene la tendencia a adoptar estos términos (préstamos) y/o, como me comentó una vez una compañera de Tijuana, castellanizarlos en usos como *loleando* o vamos a *lolear*.

De hecho, se puede tener un punto de comparación entre las transcripciones onomatopéyicas que acercan su función aun más al campo tradicional de la lingüística general, al aplicarse ahora a algo que por su novedad y distancia parecerían ser fenómenos muy innovadores y extraños, pues una de las funciones de las transcripciones es “informar al oyente sobre el estado de ánimo del que habla” (Martinet, 1984: 77-78) y ésta, según Martinet, es una de las tres funciones fundamentales de los elementos fónicos, así que bien podría ser una característica en común que también se comparte con los emoticones (hechos para satisfacer este propósito en mayor grado aun, como veremos más adelante). Por supuesto este es un punto en el que, pese a la diferencia esencial entre grafías y sonidos, se puede constatar un claro acercamiento a la oralidad: tanto en el *jajaja* como en el tono, intensidad y tempo de la voz se informa al oyente en relación directa de la necesidad de tener una mayor eficiencia en la función emotivo-conativa.

Todos estos recursos saltan claramente a la vista cuando aparecen en textos y, al igual que los metaplasmos antes tratados, son muchas veces vistos como vicios en contra de la pureza y de las “buenas formas”, pero creo que gran parte de esta apreciación se debe a que si la pureza está conservada en los libros, y al estar ambos representados gráficamente se hace el símil y la comparación inmediata entre los libros o textos editados y las comunicaciones de internet, por ello se ve a éstas como una amenaza que atenta contra la pureza de la lengua y la ortografía.

Sin embargo, es necesario ver diferencias como que el proceso de edición por el que pasa un libro antes de su impresión y venta al público comprende revisiones y correcciones en busca de erratas y malas redacciones, pues al tener una función muchas veces referencial (o poética y sus diferentes grados de combinaciones aun con otras funciones) es necesario que los textos sean presentados de manera absolutamente clara para que no ocasione equívocos en la lectura; por otro lado, está por demás mencionar que el tipo de escritos que se dan en las comunicaciones interpersonales en internet no tienen revisiones ni correcciones, pues su función emotivo-receptiva no hace necesario

---

<sup>29</sup> Incluso en el *Game manual* del MMorpg World of Warcraft maneja y cataloga este lol bajo el rubro de “Acronyms” usados por los jugadores en el juego junto con muchos otros como *np* (*no problem*) o algunos más específicos del juego como *wtb* (*want to buy*) o *mmog* (*massively multiplayer online game*), lo que muestra la penetración, uso y aceptación de estas expresiones.

---

que cada mensaje sea perfecto, es por ello que en esencia las transcripciones onomatopéyicas y demás formas que se adapten para rellenar el nicho del comportamiento no verbal no están en contra de la pureza en tanto que su verdadera función es acercar a los hablantes y transmitir de una mejor manera sus emociones e información anímica para desarrollar a los sujetos socialmente en su entorno y no para transmitir información.

Ahora bien, aunque más adelante trataré este tema de manera más concreta, hace falta comentar que creo que muchas de las preocupaciones de la violación de la pureza es que con el paso de tiempo se terminará cambiando la ortografía, la uniformidad y a la postre la forma del español. Esta preocupación tiene muchas veces sus bases tan bien plantadas en la escritura de jóvenes y adolescentes, yo mismo he visto; sin embargo, la mayoría de los textos que he podido ver, producto de este sector de la población, tienen también un función emotivo-conativa, al igual que los mensajes en internet, y lo único que llega a variar es el medio, ya virtual y electrónico, ya tradicional y en papel y, si se teme que se llegue a escribir de esta manera en todos los registros con transcripciones onomatopéyicas, por ejemplo, en todas las situaciones y para todas las funciones, como una cita de trabajo o en un documento legal, habrá que pensar que el verdadero problema es la falta de capacidad de discernir diferentes situaciones y, por tanto, la competencia comunicativa de dicha persona.

### 2.2.2 Emoticones

Micheal Argyle ha sugerido que el lenguaje es innecesario para transmitir emociones y actitudes, pues para eso basta y sobra con los gestos, posiciones y gritos, como en los animales, y que seguramente el lenguaje doblemente articulado fue desarrollado para otros fines, quizá para comunicar sucesos producidos a larga distancia y quizá para referir objetos ausentes, lo que recuerda los rasgos de desplazamiento y prevaricación de Hockett de las lenguas naturales (en Davis, 1991: 239).

Luego, si seguimos la tesis de Argyle y aceptamos que efectivamente el lenguaje doblemente articulado no es innecesario para transmitir emociones, en tanto que no fue hecho para ello, ya que esa información se transmite de manera no verbal, resulta normal y tienen incluso una lógica causal el hecho de que se busquen y se necesiten otros recursos, aparte de la palabra, para transmitir esta información en un medio electrónico cuya mayoría de mensajes tienen un carácter emotivo-conativo y en el que la información anímica es primordial en la comunicación. Por supuesto, esto no quiere decir que las emociones se transmitan única y exclusivamente por un canal no verbal, mientras el resto de la información sólo ocupe un canal verbal, pues en realidad, aun cuando el lenguaje verbal haya sido creado con el propósito de expresar cierta información, el desarrollo del hombre social y de la lengua han hecho que tanto las palabras como los gestos estén íntimamente unidos de tal manera que solamente a través de ambos se pueda tener un sentido total y completo.

De esta necesidad se deriva el uso y la lectura creativa de los recursos disponibles en un medio electrónico, es decir, de las letras y demás símbolos gráficos que se usan para escribir en la computadora, elementos que pueden remplazar la presencia física en estos encuentros electrónicos si se les usa para crear representaciones gráficas como rostros, en el caso de los emoticones, cuyo nombre deriva de las palabras *emotion* e *icon*, es decir: son íconos de emoción, elementos representativos del lenguaje del chat en particular y de-

más interacciones de *delay* bajo en general (ver Crystal, 2001: 183, 191,192 y 197). Por supuesto, hay que estar concientes de que el uso de los emoticones está inherentemente vinculado a un efecto anímico, expresivo y emotivo y por ende su uso está prácticamente restringido a las comunicaciones centradas en una función emotivo-conativa, o en teoría deberían estarlo, y en contextos más formales y entre personas con una relación más alejada o gerarquizada no suelen aparecer.

Por supuesto, el contenido de información que transmite un rostro humano es ingente y conlleva información conciente que se produce de manera volitiva y también inconsciente que no es posible controlar del todo, a tal grado que psicólogos como Haggard y Kenneth establecen que existen micromomentos en los que la expresión es una filtración total de los verdaderos sentimientos de una persona<sup>30</sup> De hecho, el rostro ocupa un lugar importantísimo en la comunicación de los estados emocionales y en el reflejo de las actitudes interpersonales, así como en proporcionar retroalimentaciones no verbales sobre los comentarios de los demás, es por ello que, junto con el habla, es una de las principales fuentes de información y por esas razones se le presta mucha atención a los mensajes expresados por el rostro (Knapp, 2008: 229). Esta es la razón de que en una conversación cara a cara baste responder con una sonrisa y un movimiento de cabeza al comentario del interlocutor



Figura 10. En interacciones en internet y gracias al uso de emoticones también se puede responder con un simple gesto (FB 06.)

En cuanto la información expresada por el rostro (y por el cuerpo en general) y las formas de hacerlo, se ha estudiado bastante y actualmente, a pesar de que el estudio del lenguaje corporal es relativamente nuevo, podrían llenarse libros con información al respecto. La mayor parte de la información se basa en qué representan determinados movimientos, como levantar las cejas, arrugar la nariz, entrecerrar los ojos, arquear la boca y sus combinaciones, cómo se expresan las diferentes emociones, cuántas expresiones se pueden representar, también estudian la variabilidad de éstas, su inequívocidad o sus diferentes interpretaciones dependientes del contexto y cultura. De hecho, existe una

<sup>30</sup> Estos micromomentos suelen ser tan rápidos que difícilmente son captados conscientemente, pero aun así esos sentimientos verdaderos y totalmente libres de toda máscara son captados subliminalmente. En Davis, 1991:76.

controversia sobre el origen de estas expresiones, ya innata, ya cultural, a la que regresaré más tarde<sup>31</sup>.

Así pues los emoticones podrían tomarse como un comportamiento no verbal de manera escrita, para transmitir información que de otra manera se perdería; por lo tanto, representar una sonrisa, por ejemplo, requiere la intención y el acto de escribir y puede ser el reflejo de una sonrisa real del interlocutor, o bien puede ser solamente la intención de mandar esa sonrisa al receptor aun cuando no se produzca en el rostro de ninguno de los dos, y no obstante estos gestos siguen significando y comunicando.

Los emoticones, las caritas y expresiones que se forman con signos y letras, parecerían algo muy nuevo, sin embargo, en esencia, el concepto no lo es en absoluto, pues en 1881 fueron publicados emoticonos tipográficos en la revista *Puck* (<http://es.wikipedia.org/wiki/Emoticono>), además, si tomamos en cuenta los retratos, particularmente los de Giuseppe Archimboldo: rostros humanos representados con productos agrícolas, cuya singular disposición resuelve un jeroglífico que va más allá del lenguaje convencional, podemos hacer una comparación y un símil entre éstos y los emoticones, pues aunque los emoticones no formen, en primera

instancia, retratos tan elaborados como los de Archimboldo sí tienen en común que están contruidos de manera poco convencional y además cumplen la función de todo retrato, a saber: “un retrato no está ahí sólo para representar (remitir a un referente) y significar (construir un sentido y comunicarlo), sino también para expresar la emoción (y provocarla)” (Fabbri, 1995: 143-144), función que define perfectamente a los emoticones en este contexto.

Efectivamente, los emoticones sirven para expresar emociones que no podrían expresarse de la misma manera y con la misma eficacia con palabras escritas, y responden a la necesidad de llenar huecos que deja este medio, sobre todo en lo que a la competencia comunicativa se refiere, es decir, al conjunto de condiciones, habilidades, saberes y conocimientos de



Figura 11. *Otoño*, Archimboldo

códigos que permiten al individuo la práctica y ejercicio de la comunicación. En esta competencia suelen distinguirse, además:

- a) Competencia lingüística: el uso y manejo de los códigos de la lengua, de las palabras y de las modalidades reguladoras verbales en general.
- b) Competencia paralingüística: los elementos que acompañan a la prosodia, los modificadores fónicos que integran las características y las cualidades de la voz, las formas de emitirla, como las modulaciones, las entonaciones, el ritmo y la segmentación de las palabras, el acento, timbre, etc. También incluyen los sonidos fisiológicos y emocionales como la risa, los gritos, el llanto, etc.
- c) Competencia no verbal: formada por factores cinésicos y proxémicos: expresiones, gestos y movimientos corporales, las relaciones que se asumen en las relaciones de distancia y espacio interpersonal (ver Zecchetto, 2003).

<sup>31</sup> Todo este campo es bien interesante e igualmente útil para aterrizar en funciones que podrían ir desde la determinación de fiabilidad de un hablante, ya que muchas veces el lenguaje no verbal puede contradecir al verbal (ver nota 20), cuestión importantísima en áreas legales y forenses, o bien analizar el comportamiento no verbal para mejorar la interfaz humano-robótica, también podría aprovecharse la correcta utilización de esta jerga en el campo de la mercadotecnia y la publicidad o simplemente mejorar la comunicación e interacción intercultural. Así pues, he encontrado que el comportamiento no verbal y la información que transmite podrían dividirse en si se hace de manera conciente o inconciente; sin embargo, la que nos interesa ahora es la información que se transmite de manera conciente

---

Zacchetto hace una diferencia bien clara entre lo paralingüístico y lo no verbal. Hasta aquí, en este análisis, lo no verbal hace referencia a todo lo que no se diga con palabras, concepto más general, pero que resulta simple para el estudio aun cuando por ejemplo las transcripciones onomatopéyicas corresponden a la competencia paralingüística. Así pues, los mayores huecos que el lenguaje de chat y de los medios electrónicos en general dejan vacíos están en la competencia paralingüística y la no verbal por las restricciones mismas del medio y, a mi parecer esto refuerza el hecho de que el lenguaje verbal no fue desarrollado para expresar emociones, y para satisfacer estas necesidades surgen los emoticones y las transcripciones onomatopéyicas, con los cuales se pueden expresar algunas entonaciones o intenciones de las frases, gritos, gestos, etcétera, llenando de esta manera más o menos los huecos en las competencias paralingüística y no verbal. En mi opinión, los emoticones llenan mayormente la competencia no verbal, mientras que las transcripciones onomatopéyicas lo hacen con la competencia paralingüística, así ambas mejoran la competencia comunicativa en general y complementan la comunicación interpersonal.

### *2.2.3 Diferencias interculturales*

Arriba mencioné que existe una controversia acerca del origen de los gestos y del comportamiento no verbal, pues bien las tendencias que se enfrentan están representadas por Paul Eckman, quien expone la universalidad de los gestos y su origen innato en el ser humano, y por Ray Birdwhistell, quien ha investigado la influencia que tiene la cultura sobre estos gestos. Por una parte, se han realizado investigaciones en niños que nacieron ciegos y sordos, y se ha encontrado que cuando son bebés empiezan a sonreír y siempre ponen una mano frente a ellos cuando se enfrentan a algo desagradable, seguramente en un gesto por alejarlo, lo que demuestra que estas conducta no son aprendidas. Por otra parte, se expone los diferentes significados, por ejemplo de una mirada y los diferentes grados de acercamiento físico, entre diferentes culturas, que resultan tan obvios cuando personas de diferentes países conviven (ver Davis, 1991: 72-75). Eckman y sus colegas investigaron a sujetos de varias culturas, letradas y bien comunicadas e iletradas y remotas, a quienes mostraron fotos que expresaban felicidad, miedo, sorpresa, cólera y disgusto, y encontraron que en general hubo gran concordancia entre las interpretaciones de las fotos y no se apreciaron diferencias importantes entre las diversas culturas (ver Knapp, 2008:63-64); por su parte, Birdwhistell dice que los rasgos faciales, tan genéricos en un recién nacido, se van forjando, definiendo y adquiriendo poco a poco a través de los gestos y las costumbres de una persona a lo largo de su vida y no de manera puramente genética (ver Davis, 1991: 52-53).

Personalmente, creo que estas teorías pueden llevarse bastante bien juntas y aportarían algo más completo que creer que la genética y la herencia innata, o la cultura y el comportamiento aprendido, pueden explicar de manera independiente la totalidad del hombre en esta materia, ya que pueden no encontrarse separadas. Todos y cada uno de los seres humanos por naturaleza somos el resultado nuestra herencia genética innata, pero también nacemos en un contexto y adquirimos una cultura que aprendemos a lo largo de nuestras vidas, ambas cosas van de la mano. En efecto nacemos con características determinadas, con una raza, un color de piel, dos ojos y todos sonreímos, pero cada cultura asigna diferentes usos y significados para estas caracterís-

ticas, que los ayuda a definirse a sí mismos y a los otros y cada cultura tiene formas de mirar y sonrían en momentos que pueden ser inadecuadas para los ajenos. Estas diferencias culturales son las más representativas e importantes para nuestro propósito, pues diferentes culturas tienen distintas costumbres, y también distintos lenguajes corporales y distintas interpretaciones para los mismos gestos (Fass, 1998:140).

Aterrizando esto al tema de las comunicaciones interpersonales en internet podemos apreciar que también existen de manera similar características que parecen ser innatas y otras que reflejarán una cultura particular. Al parecer, los rasgos potenciales, las capacidades y la esencia de los diferentes fenómenos de escritura son las características innatas; por ejemplo, tenemos la creación de transcripciones onomatopéyicas, abreviaturas y emoticones, y por otra parte la concretización y el uso de estos elementos son los que reflejarán la cultura propia de quien las escriba. Para dejarlo aun más claro, se puede decir que todo lo potencial, la creatividad y la posibilidad de crear este tipo de elementos para expresar y representar diferentes significados, así como la capacidad para interpretarlos, es lo inherente a la naturaleza del ser humano como especie; mientras que toda concretización, los actos físicos de hacer y representar son los que reflejarán y se interpretarán de acuerdo a una cultura determinada; es como la característica innata y la posibilidad de sonreír, y la interpretación y los determinados usos que una cultura puede darle a esa sonrisa.

Las comunicaciones interpersonales en internet se dan por todo el globo, por ello fácilmente se pueden apreciar diferencias y similitudes entre diversas culturas. Presento a continuación una conversación en francés, producida por habitantes de Bélgica y una pequeña conversación que, aunque está en español, se desarrolla entre un hispanohablante mexicano y una mujer coreana; en ellas se podrán ver las características que hemos estado estudiando.

1	Nico:	Ah et finalement la biblio?	Ah y al fin la biblio?
2	Laaaw:	j'ai pas été xD	no fui xD
3	Nico:	Sérieux ? ^^ Raconte =)	En serio? ^^ Cuenta =)
4	Laaaw:	ben j'avais trop froid alors on y va demain	bueno tenía demasiado frío entonces vamos mañana
5	Nico:	Mouais.. :P	Bueno... :P
6	Laaw:	xD	xD
7	Nico:	J'te crois qu'à moitié :D	Medio te creo :D
8	Laaaw:	jte jure	tlo juro
9	Nico:	Frileuse ? :P	Mucho frío/Friolera? :P
10	Laaaw:	à fond..xD	mucho..xD
11	Nico:	Tu le vis comment ? :P Dis-moi tout :D	Cómo lo vives? :P Dímelo todo :D
12	Laaaw:	xD t'as finis de t'moquer >< :P	XD no te burles >< :P
13	Nico:	J'me moque pas ^^ S'juste que j'arrive pas à me représenter ce que c'est d'être frileux.. :x	No m' burlo ^^ Es sólo que no puedo imaginarme lo que es ser friolero.. :x
14	Laaaw:	:P	:P
15	Nico:	Tu supporte jusqu'à combien ? :x	Que tanto lo angustas? :x

16	Laaaw:	j'en sais rien moi xD ça depend se que je mets :P	no sé yo xD depende lo que me ponga :P
17	Nico:	Oui évidemment en top et jupe.. on a plus vite froid :D	Si evidentemente en camiseta y falda.. Tenemos frío más pronto :D
18	Laaaw:	ouais ^^	se ^^
19	Nico:	Ma pauvre petite	Pobrecita
20	Laaaw:	:\$	:\$
21	Nico:	Bah.. J' imagine qu'on s'habitue =D	Ba.. me imagino que se acostumbra =D
22	Laaaw:	ben non, pq t'as froid xD	pues no, pq tienes frío xD
23	Nico:	Pas cool x)	No es cool x)
24	Laaaw:	je go moi bisous!	yo me go besito!]

Figura 12. Conversación en francés (Extra 08.)

Es casi sorprendente que en otras partes del mundo la escritura resulte tan familiar como en esta conversación geográficamente tan alejada, y se puede advertir que una conversación tan breve muestra información para contrastar con los fenómenos producidos en español, como el uso de diversos metaplasmos como en 18: *ouais* por *oui*, confusiones literológicas como en 16: *ça* por *ce* y *se* por *ce*, o una transcripción onomatopéyica en 1: *oh*, además también se pueden ver préstamos de la lengua más popular del mundo, el inglés, como en 23: *cool* y 24: *go*. Además, los emoticones parecen tener una gran importancia en esa conversaciones, de hecho abundan mucho más que, por ejemplo, las transcripciones onomatopéyicas, pues aparecen en todas las participaciones con excepción de 1, 8 y 24. Los distintos emoticones registrados son:

3, 13 y 18	^^	Ojos riendo
3	=)	Cara contenta
5, 9, 11, 12, 14 y 16	:P	Cara sacando la lengua
7, 11 y 17	:D	Cara sonriente
2, 6, 10, 12, 16 y 22	xD	Cara sonriente
12	><	Ojos enfadados
13 y 15	:x	Cara callando
20	:\$	Cara inquieta
23	x)	Cara plácida
21	=D	Cara contenta

Figura 13

Asimismo, el uso de emoticones está fuertemente ligado a la cultura y a las representaciones faciales que en éstas haya así, aunque el medio del internet y el lenguaje del chat está interrelacionado culturalmente, nuevamente, por el alcance mediático, las diferentes culturas tienden a configurar estas

---

representaciones de acuerdo con su cultura y, si bien esto no es tan evidente con la conversación de Bélgica, pues la mayoría de los emoticones usados son muy normales, pues pertenecen, como nosotros, a la cultura occidental. Se presentan a continuación unas pocas líneas escritas, aunque en español, entre una mujer coreana y un hombre mexicano, en la que usa sus propios emoticones:

#### Producciones en español de una hablante de coreano (Extras 09.)

I

pasado semana, estaba inyectando durante 30 minutos por comer mal .  
una comida se me hizo dano. llore mucho por inyectarme. yo no estaba enferma  
gravemente. pero el doctor me pidio;; me disgusta inyectar .

II

nada mas yo creo!! era poco difícl traducir en español y coreano (porque  
no estudie mucho en este parte ^^;;).

III

estoy muy triste que no hay mango en corea!!!  
nada mas hay helado o jugo de mango ^^;;

Estos usos son un poco diferentes, sobre todo porque los emoticones en la cultura oriental suelen ser verticales (también se les llama *verticonos*) en vez de horizontales, y tienen un énfasis centrado en los ojos, prácticamente sin representar otra parte de la cara, como nariz o boca (los dos puntos y comas juntos representan lágrimas cayendo de los ojos). De hecho, en Japón, a este tipo de representación del rostro, con elementos gráficos, se les denomina *kaomoji* (de *kao*-cara y *moji*-carácter). Aunque este pequeño ejemplo puede parecer muy somero, creo que ejemplifica bien el hecho de que las representaciones gráficas están indudablemente ligadas a una concepción cultural, como una especie de variante dialectal que opera en este tipo de lenguaje. Si consideramos que los *kaomoji* tienen como foco los ojos, llama mucho la atención que Birthwhistell realizara un experimento en el que presentaba diferentes grados de apertura de los ojos, que iban desde los totalmente abiertos hasta los completamente cerrados. Este autor encontró que los japoneses son especialmente buenos para diferenciar más grados de apertura que los estadounidenses, aun cuando no puedan reproducirlos todos, lo que puede reforzar que el especial énfasis que la cultura oriental pone en los ojos está relacionado con sus representaciones gráficas faciales (Fast, 1998: 144). A final de cuentas las más grandes diferencias culturales son también diferencias en la comunicación, es decir, la cultura es comunicación (ver Hall, 1990: 44-45).

Fast, en *El lenguaje del cuerpo* (116), afirma que existen variantes regionales de lenguaje corporal y que, incluso, tenemos plena conciencia de eso; así, podemos reconocer, con un mínimo de talento y por medio de la postura, de qué parte del mundo es originaria una persona y tal vez a qué se dedica. Podemos pensar entonces que existen muchas variantes en cuanto a lenguaje corporal y que las diferencias entre ellas aumentará de manera directamente proporcional a la distancia física y también cultural, de manera muy parecida a como ocurre con las lenguas verbales entre los que las distancias, las fronteras y muchas veces la distinción de un país a otro crean variantes entre las mismas lenguas, es decir, dialectos<sup>32</sup>.

---

<sup>32</sup> Lo que quiero señalar con todo esto es el evidente nexo que comparten el lenguaje verbal y el corporal y, si continuamos con esos símiles, y con más estudios de por medio, podría dar como resultado que existen dialectos corporales y tal vez idiomas corporales, incluso si llevamos esta idea un paso más allá y la aplicamos en los otros dos ejes de la lengua, el temporal y el sociocultural, podríamos pensar que también hay variantes temporales y de estrato social, y podrían hacerse investigaciones diacrónicas y diastráticas de lenguaje no verbal. Así, en los dialectos no verbales habría una diferencia pequeña que no dificultaría la comunicación ni el entendimiento, mientras que la distancia y diferencia entre las lenguas no verbales causaría mayores problemas y conflictos. Esto me parece algo muy interesante, ya que normalmente el lenguaje corporal es tomado como una lengua mucho más universal, pues, por ejemplo, una sonrisa es un signo innato en el hombre; sin embargo, remarcar las diferencias culturales ayudará a definir las mejor, pues un gesto o una postura no tiene una sola interpretación.

## 2.2.4. Un paso más allá en la creatividad: Arte ASCII

Aun cuando los emoticones, e incluso las transcripciones onomatopéyicas, se valen de la creatividad para dar origen a un nivel diferente de significado y expresión, el uso de ésta no termina ahí, pues cada individuo usará su creatividad de manera personal y podrá limitarse a los usos que ya conoce o bien habrá quien vaya un paso adelante en este campo, donde se pueden dar casos como el siguiente:

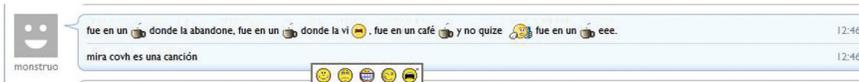


Figura 14 Extra 02.

Incluso se puede llegar a expresiones mucho más complejas como el arte ASCII (American Standard Code for Information Interchange —Código Estadounidense Estándar para el Intercambio de Información—) que consiste en crear figuras con los símbolos disponibles en las computadoras y, aunque parezca algo muy ocioso, lo cierto es que por este medio también se pueden expresar de diferentes maneras, como en el ejemplo anterior en el que se copia la letra de una canción “Fue en un café” de los Apson (originalmente “Under the boardwalk” escrita por Kenny Young y Arthur Resnick), mezclando palabras y emoticones. De hecho, la diferencia entre arte ASCII y emoticones no está tan clara, ya que éstos también están formados con el código estándar para el intercambio de información, algunos son más complejos de lo habitual y no representan solamente gestos faciales como se muestra a continuación:



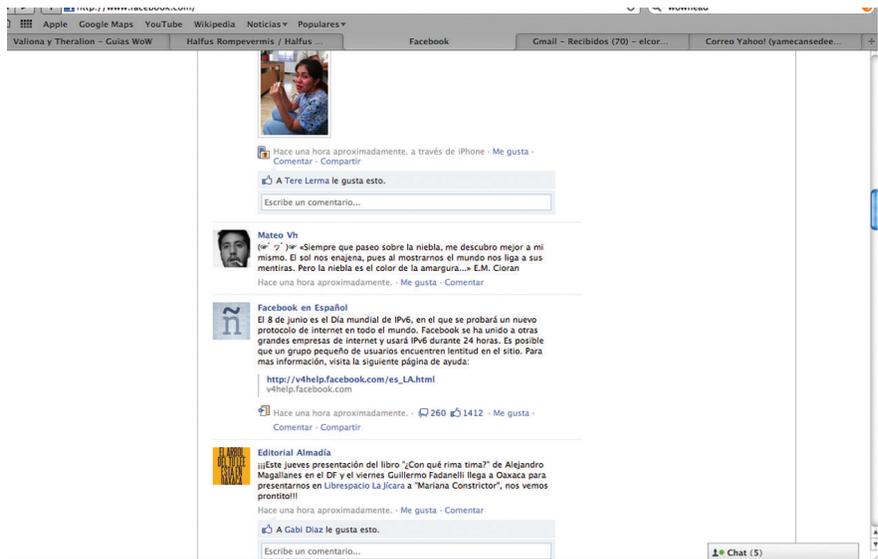


Figura 15 y 16 FB 01. y 03.

También hay casos que presentan mayor sofisticación y que ni siquiera muestran una cara, lo que podría tomarse como una forma de distinguir un emoticón convencional del arte ASCII, pero que aun siguen significando y con ello comunican algo, muchas veces con mayor claridad que si se dijera con palabras, como puede verse a continuación.



Figura 11 WoW 01.

Así pues la elaboración y complejidad de estos trabajos sigue creciendo aunque su significación decaiga. Por ejemplo, este par de imágenes representan a Alizée, la popular artista francesa, bailando su canción “J’en ai marre” y aunque refleja un alto grado de creatividad, su significación y lo que comunican no es más que eso: una imagen que imite su baile. También suelen hacerse arte ASCII para formar alguna especie de tarjeta y desear, por ejemplo, feliz Navidad o Día de San Valentín, en cuyo caso se busca transmitir esas felicitaciones o buenos deseos al destinatario, pero ya no tienen la intención del retrato: representar, significar, expresar y provocar una emoción, que sí tienen los emoticones comunes. Además, existen programas para poder convertir una fotografía, o cualquier imagen, a ese código, pero, nuevamente, su expresión de significado se reduce.===

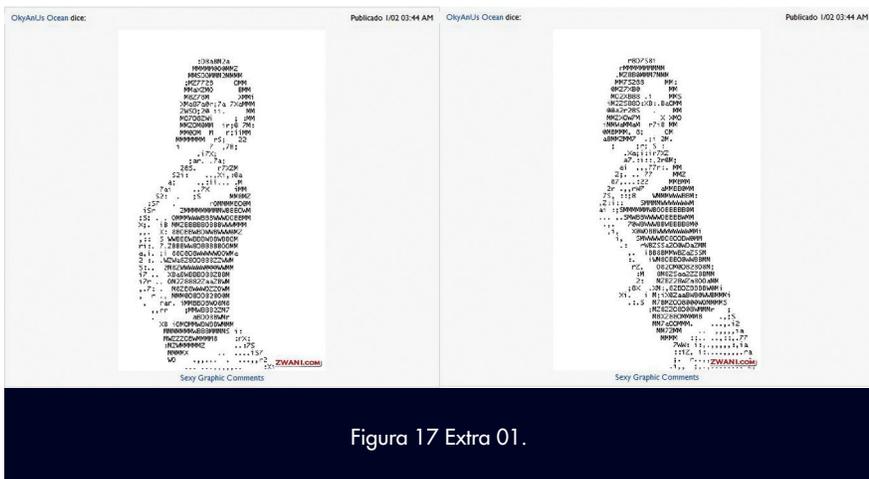


Figura 17 Extra 01.

---

### 3. Comparaciones, cotejos y críticas entre oralidad, escritura e internet

*Leemos a Platón, a Herodoto o a Sófocles como si hubieran escrito textos para imprenta, se olvida que las formas materiales implican formas de entendimiento de los textos.*

- Roger Chartier

El Homo sapiens existe desde hace aproximadamente 30 a 50 mil años, pero los registros más antiguos de escritura datan de hace unos 6 mil años (Walter Ong, 1987:12) La adición de la escritura en el universo humano sin duda ha enriquecido su vida y su propio universo; personalmente creo que ha sido el mejor invento y el más significativo, pues la escritura es la piedra angular para construir y sustentar el pensamiento y el conocimiento, ya que así se pudo transmitir el conocimiento y las ideas de una forma más eficiente y, sobre todo, mucho más duradera; la más pobre de las tintas es más valiosa que la mejor de las memorias, dice un antiguo proverbio chino, y no podría estar más acertado. Incluso, algunos estudios defienden la postura de que en verdad existen ciertas diferencias en estructuras sociales y mentales fundamentales en las maneras de manejar el conocimiento y la expresión verbal entre culturas orales ágrafas y en las culturas afectadas profundamente por el uso de la escritura; muchas de las características que damos por sentado en el pensamiento y la expresión tienen origen en los recursos que la tecnología de la escritura pone a disposición de la conciencia humana (ver Ong, 1987: 11-16).

Sin duda la escritura tiene un prestigio tan grande en la cultura que incluso se forman grafolectos, "lenguas transdialectales formadas por una profunda dedicación a la escritura" (Ong, 1987: 17); por ejemplo, el español estándar o el inglés oficial, lenguas que comprenden cantidades ingentes de palabras y significados, que, como en el caso de nuestra lengua, tienen academias encargadas de crear y salvaguardar la norma común que constituye estos grafolectos; es decir, que con ellos se pretende lograr la unidad y la conservación de una norma que hace posible leer textos de cualquier hispanohablante que estén escritos con estas normas. Estos grafolectos son los que normalmente podemos leer en un libro o ensayo formal, incluso en ellos se basan los doblajes que solemos escuchar en películas y buscan ocultar las características propias de la persona que lo produce, además de garantizar el cabal cumplimiento y la inequívocidad en la comunicación, por ello tienen una gran reputación entre las personas.

Sin embargo, necesitamos poner en perspectiva que estos grafolectos, aun cuando están hechos para garantizar el entendimiento común, no pertenecen a ningún país, ni a ningún dialecto y, en realidad, no existen de manera natural, pues no se hablan en ninguna parte del mundo, ya que cada lugar

---

hispanohablante tiene su propio dialecto, su propia realidad, concretización y usos de la lengua.

También es necesario comprender que estos grafolectos tan prestigiosos sólo se pueden producir gracias a la adopción de la escritura y, por asimilación, ese prestigio también se le atribuye a la escritura, porque normalmente lo que vemos escrito y leemos son libros serios y formados con estos grafolectos, pero en realidad se hace uso de este recurso, de esta lengua general para ser entendidos por más personas y de manera más clara y fácil, es decir, para favorecer su función referencial; pero la verdad es que, si bien la escritura favorece la producción de ese lenguaje prestigioso, también hace posible todo tipo de comunicaciones más espontáneas como las que hemos visto en este estudio, es decir, también puede usarse con una función emotivo-conativa y, personalmente, creo que muchos de los prejuicios que ven al lenguaje usado en internet (y principalmente el usado por los jóvenes) como una impureza y mala influencia tienen su origen en comparar esta forma de expresión con los prestigiosos textos grafoléticos, cuando en realidad cada una de estas producciones obedecen necesidad y funciones diferentes, una más general y la otra más particular, y por ello adoptan formas diferentes.

El error está, en primer lugar, en considerar la escritura como la base de los estudios lingüísticos y, en segundo lugar, en pensar que hay variedades de lenguaje mejores que otras; por ejemplo, la escritura mejor que la oralidad, la lengua del pasado más correcta y más pura que la actual, o la usada por los cultos mejor que la que usan los iletrados (ver Martines Celdrán, 1997: 17); esto desencadena creencias como que la escritura se limita y debe limitarse a las producciones formales con carácter referencial e inequívoco, y que todo cambio o evolución en las lenguas es una corrupción, lo que Lyons denomina falacia clásica (ver Martines Celdrán, 1997: 17). Visto de esta manera, es absurdo pensar que alguna de estas concretizaciones comunicativas, la escritura y la oralidad, afecten, no una a la otra, sino al medio en el que están expresadas, pues este medio, ya la escritura, ya la oralidad, siempre se adaptará a las necesidades características que se requiera.

Ahora bien, para lograr estar en sincronía con el grafolecto, los textos deben ser editados y sólo luego de este proceso es que logran su función referencial, que tiende siempre a la univocidad y universalidad, así los textos, los libros, sólo pueden encontrar la legitimidad al obedecer las reglas ortográficas conforme a los hábitos gráficos modernos (Ver Blanche-Benveniste, 1998: 144).

Al volver al tema de la supuesta influencia o corrupción que ve la escritura cuando se producen mensajes y comunicaciones, y se compara obstinadamente a los libros que están guardados en la biblioteca con los mensajes producidos en las comunicaciones interpersonales en internet, se obvia todo el largo y complejo proceso de edición por el que pasa un texto, desde que su autor termina de escribirlo hasta que es publicado, y casi se cree que una editorial es un mero intermediario que toma el manuscrito de un autor para empastarlo y ponerlo en las manos del lector; la realidad, sin embargo, es que durante este proceso el texto en cuestión es leído y releído por un editor, es revisado por correctores en primeras, segundas, terceras y, excepcionalmente, cuartas pruebas, para que el producto final pueda ser leído, por fin, como perteneciente a un grafolecto y no tenga problemas de redacción o erratas que, pese a tan exhaustivo proceso, suelen resistirse a desaparecer del todo, pues “la errata es el dominio de la escritura. Nacieron juntas y así continuarán hasta que el planeta sea un puñado de polvo en el universo”<sup>33</sup>.

Como ya he dicho muchas veces, los textos de internet con funciones emotivo-conativas tienden a la particularidad, por eso también textos editados de cualquier parte del mundo son muy similares, sin tomar en cuenta la enorme

---

<sup>33</sup> Éste es el fragmento de un texto de José Emilio Pacheco en una “Posdata sobre la errata” que apareció en su columna de Proceso del 15 de junio de 1987. Ver Zavala, 2008: 355. El proceso editorial que describo está, de hecho, simplificado y abreviado, pues sólo nos interesa plantear bien la importancia que éste tiene para la finalidad del texto y no tanto el proceso del libro.

---

diversidad lingüística que pueden tener, mientras que las comunicaciones de internet tienen una multiplicidad tremenda, tanta como hablantes y registros puede haber, siempre refleja la particularidad de cada grupo que produce mensajes, características muy parecidas a las encontradas en el lenguaje oral, que naturalmente se inclina a un sinnúmero de variantes dialectales y sociolectales; sin embargo, no creo que estas situaciones solamente sean características de la expresión oral o escrita, pues si bien es cierto que las conversaciones orales son espontáneas y tienen todas las características que se mencionan, también existen las producciones orales elevadas y bien reflexivas, como los discursos que dan, por ejemplo, los gobernantes, que tienen tan ensayados y practicados para evitar que existan errores, o los discursos en una conferencia, características que en principio se atribuyen a la escritura; por otra parte la escritura de internet es lo opuesto, ya que se presenta con varios recursos y características atribuidas a la oralidad pero de manera escrita y lo mismo pasa con cartas informales escritas de manera tradicional y demás mensajes casuales escritos.

(imagen: Extra 04. Carta y Extra 10.)

Ya que existen producciones reflexivas con pocos errores y bien ensayadas, como los discursos formales, que se contraponen a las conversaciones cara a cara espontáneas y emotivas en la oralidad, al mismo tiempo que existen libros editados y cartas informales, como en el ejemplo de arriba en la escritura, se puede llegar a la conclusión de que en realidad existen diferentes niveles en ambos casos, en el que un polo tiende a la formalidad, la inequívocidad y la universalidad y están basados en una función referencial, mientras que el otro polo se inclina a una función emotivo-conativa y es más espontáneo, descuidado y particular. Por supuesto, se puede argumentar que muchos de los mensajes formales orales son escritos y luego ensayados para finalmente ser producidos, y que por eso tienen una fuerte "carga escrita", pero también en el caso de los mensajes producidos en internet se puede ver cómo en algunos casos están pensados de manera que tengan que ser leídos para funcionar completamente (recuérdese el caso de *5mentarios* del punto 1.3.1) y, no obstante, uno sigue produciéndose de manera oral y el otro escrita; esto se toma como un caso extraordinario de influencia de la oralidad o escritura, sin embargo no es un caso de influencia, sino que en realidad todo el tiempo la oralidad y la escritura están inherentemente unidos: "leer un texto quiere decir convertirlo en sonidos [...] la escritura nunca puede prescindir de la oralidad" (Ong, 1987: 17). Blanche-Benveniste dice sobre el terreno de abundantes comunicaciones espontáneas en internet y formas convencionales de oralidad elaborada, explotadas en televisión, no es posible construir una oposición estable entre lo escrito y lo hablado (ver Blanche-Benveniste, 1998: 34) y esto es por lo que pensar que una influye y se opone a la otra no es válido en tanto que son un mismo ente.

Así la única y fuerte influencia es la que se hablaba al comienzo de este punto: la influencia que ha tenido la adopción de la escritura por culturas como la nuestra en el pensamiento, más que en la oralidad, lo que da como resultado que las fronteras entre un sistema oral y uno escrito sean solamente éstas: que una se produce por medio de sonidos y la otra por medio de grafías, pero son dos caras de una misma moneda y las características que parecerían tan propias de una o de otra, en realidad se dan en ambas y responden a la función que necesite y el contexto en el que se desarrollen las comunicaciones.

Tradicionalmente las comparaciones entre oralidad y escritura se hacen con el criterio de comparar la producción de un registro alto en escritura, aunque

no especifica de qué tipo de muestra se trata se deja adivinar que se toma a los libros editados por antonomasia, frente a un registro bajo de oralidad (que igual se interpreta como comunicaciones cara a cara) y como es de esperarse, se obtiene un resultado bien contrastivo y claro que divide una y otra forma de comunicación, como se puede ver en la tabla de abajo<sup>34</sup>.

Diferencias contextuales	
Canal oral	Canal escrito
1. Canal auditivo. El receptor comprende el texto mediante el oído.	1. Canal visual. El receptor lee el texto con la vista.
2. El receptor percibe los distintos signos del texto sucesivamente (unos tras otros).	2. El receptor los percibe simultáneamente (todos a la vez). Este hecho implica diferencias en las estrategias de comprensión de los dos canales.
3. Comunicación espontánea. El emisor puede rectificar, pero no borrar, lo que ya ha dicho. El receptor está obligado, a comprender el texto en el momento de la emisión y tal como se emite.	3. Comunicación elaborada. El emisor puede corregir y rehacer el texto, sin dejar rastros. El lector puede escoger cómo y dónde quiere leer el texto (en qué orden, la velocidad, etc).
4. Comunicación inmediata en el tiempo y el espacio. Lo oral es más rápido y ágil.	4. Comunicación diferida en el tiempo y el espacio
5. Comunicación efímera. Los sonidos son perceptibles solamente durante el tiempo que permanecen en el aire.	5. Comunicación duradera. Las letras se graban en un soporte estable y perduran. El escrito adquiere el valor social de testigo y registro de los hechos.
6. Utiliza mucho los códigos no verbales. En nuestra conversación normal, el significado social de los códigos no-verbales es del 65% contra el 35% de los verbales.	6. Los utiliza poco: la disposición del espacio y del texto, la textura del soporte, etc.
7. Hay interacción durante la emisión del texto. El emisor, mientras habla, ve la reacción del receptor y puede modificar su discurso según ésta.	7. No hay interacción durante la composición. El escritor no puede conocer la reacción real del lector.
8. El contexto extralingüístico posee un papel muy importante.	8. El contexto es poco importante. El escrito es autónomo del contexto.

Las diferencias tradicionales tan polares en este cuadro responden más a los registros ya bajos, ya altos, que a características propias de uno u otro sistema. Niño Rojas establece que la lengua hablada y la escrita se tratan de una sola lengua que se realiza como código oral y como código escrito, que sus características pueden ser contextuales (que tienen que ver con el contexto en que se produce la comunicación como el espacio, el tiempo y la relación entre los sujetos) y textuales (pertenecientes al campo gramatical como la construcción de frases y palabras, la cohesión, corrección, etc.) (Niño, 2007-1 36). Sin embargo el cuadro de arriba, aun cuando plantea diferencias contextuales no considera que ciertas diferencias de contexto, como la relación entre los interlocutores también genera producciones altas de lenguaje hablado y bajas de escritura, elementos que no son incluidos en este cuadro.

Aun así, hay un gran número de este tipo de comparaciones y cuadros comparativos en los que se sigue teniendo al libro como el único ejemplo

<sup>34</sup> La tabla está basada en el esquema que propone Cassany en su obra *Describir el escribir*. Además agregué una columna para categorizar las comunicaciones en internet; por supuesto, debe entenderse que éstas no son todas las comunicaciones en internet, sino aquellas de delay bajo, espontáneas e informales, pues si se tomaran ejemplos como el del correo electrónico formal, los resultados serían diferentes.

de escritura y a las conversaciones cara a cara como la única oralidad, y por esta forma de pensar es que la mayoría de los estudios y libros publicados han adoptado como características orales o escritas lo que son características de reflexión y revisión o inmediatas y descuidadas que producen y satisfacen diferentes funciones comunicativas, referenciales en aquel caso y emotivo-conativas en éste. Otro ejemplo de esta comparación es el siguiente cuadro, que a pesar de ser desarrollado por Niño Rojas no toma en cuenta los diversos resultados que pueden producir las diferentes características contextuales, es decir producciones bajas de escritura y altas de oralidad.

<b>Código audio-oral</b>	<b>Código lecto-escrito</b>
Se apoya en el canal auditivo, aunque es frecuente que se apoye al mismo tiempo en otros medios visuales	Se apoya en el canal visual
Es más espontáneo e informal. El hablante puede rectificar, pero no borrar lo dicho. La comprensión debe ser simultánea, no da tiempo	El escritor está en condiciones de corregir y hasta borrar totalmente. Para la comprensión el lector puede tomarse su tiempo
Se produce en un presente, es inmediato. Sigue la línea del tiempo	Se difiere en el tiempo. Un escritor remonta el tiempo y la geografía
La comunicación oral es efímera. Se puede perder, a no ser que se registre, por ejemplo en medios electrónicos	El mensaje escrito es duradero, permanece en el papel u otro material
Se apoya en medios no verbales (voz, tono, gestos, acento, mirada, distancia, imágenes, señales, etc.)	Carece de estos medios, pero usa otras señales, como por ejemplo, los signos de puntuación, grafías, esquemas, mapas, etc.
Se vale de comodines o muletillas: eh, ya, hola, mm..., a ver, carraspeos, etc.	Casi no existen
Se nota el lenguaje dialectal en que se refleja la cultura del grupo. Se perdonan más fácilmente los errores o incorrecciones	Tiende a la lengua común, culta o "estándar". Las equivocaciones o incorrecciones se notan más. Se perdonan menos
Se basa en cadenas de sonidos, que se perciben en la línea del tiempo	Se vale de cadenas de grafemas, o signos escritos que representan los fonemas de la lengua
El hablante puede hacer pausas o hablar en diferentes ritmos.	Las pausas van por cuenta del lector
Estructura de discurso más libre, es bastante informal, según el contexto y el tipo de discurso	La estructura discursiva es más rígida. El discurso más elaborado y formal.

(Niño, 2007-1:36 y 37)

Por supuesto, estoy de acuerdo con que el libro de texto y una conversación informal son los ejemplos por excelencia en sendos casos, pues "por una parte, hay muchos escritos elaborados y pocos orales que lo sean; por otra, hay muchos orales espontáneos y pocos escritos que lo sean" (Blanche-Benveniste, 1998: 34); sin embargo, creo que no debemos limitarnos a estos modelos únicamente, pues "si se quisiera hacer una comparación entre lo oral y lo escrito tendría que verse, o tratarse un discurso elaborado contra un buen escrito o los borradores de algo contra el lenguaje espontáneo" (Blanche-Benveniste, 1998: 14). Siguiendo esta idea, estoy de acuerdo con que lo mejor sería contrastar y

comparar los registros formales e informales de ambos canales comunicativos para un mejor análisis.

En el cuadro siguiente se contrastan estas cuatro variantes, escritos espontáneos y elaborados frente a producciones orales espontáneas y elaboradas. En el cuadro la columna de la escritura informal tiene como ejemplo los casos prototípicos de *chat*, en la columna de escritura formal se toma como muestra el correo electrónico del Fondo de Cultura Económica. Por otro lado la columna de oralidad informal corresponde a una conversación cara a cara cotidiana y la de oralidad formal, a un discurso preparado.

Cuadro comparativo			
Oralidad formal	Oralidad informal	Escritura formal	Escritura informal
auditivo + visual -	auditivo + visual -	auditivo - visual +	auditivo - visual +
Percepción sucesiva  +	Percepción sucesiva  +	Percepción sucesiva - dosificada solo por la parte visible del texto	Percepción simultánea - Dosificada por la parte visible del texto (participaciones en el caso de internet)
comunicación elaborada +	comunicación elaborada -	Comunicación elaborada +	Comunicación elaborada -
Inmediatez en tiempo y espacio + puede ser transmitida y diferida, en ese caso -	Inmediatez en tiempo y espacio +	Inmediatez en tiempo y espacio -	Inmediatez en tiempo y espacio + en caso de delay alto -
Efímero + - Sobre todo si se registra	Efímero +	Efímero -	Efímero +
Uso de códigos no verbales + Frecuentemente son ensayados y previstos	Uso de códigos no verbales + Son naturales	Uso de códigos no verbales -	Uso de códigos no verbales + Son hechos con toda la intención de comunicar
Interacción y retroalimentación + -	Interacción y retroalimentación +	Interacción y retroalimentación -	Interacción y retroalimentación +
8. Función Referencial y muchas veces se usa para convencer	8. Función Emotivo-conativa	8. Función Referencial	8. Función Emotivo-conativa

Con este cuadro podemos encontrar las diferencias y similitudes entre estos cuatro aspectos comunicativos y apreciamos que se emparejan y se corresponden los unos con los otros en determinados puntos; por ejemplo, se hermanan en cuanto al tipo de recepción y a su forma física, los dos orales por una parte y los dos escritos por la otra, mientras en puntos como lo elaborado

---

del mensaje y lo efímero de ellos se separan los aspectos que tienen el mismo medio pero diferente registro y se acercan entre sí los registros altos y bajos. Finalmente, lo que podemos inferir de este cuadro son los siguientes puntos:

- a) Los aspectos oral-informal y escrito formal son polarmente contrarios. No hay ninguna sorpresa por ello, ésta es la comparación tradicional que se hace y por ello es que parecería tan simple y tajante la distinción entre lo oral y lo escrito.
- b) En cuanto a características como en lo elaborado, la inmediatez y lo efímero del mensaje, así como en sus conductas no verbales, la interacción y retroalimentación y su función; lo único que los separa son las características físicas del medio.
- c) A su vez, los aspectos formales de ambos casos comparten entre sí los mismos rasgos antes dichos excepto por el comportamiento no verbal, aunque el oral formal puede tener más o menos inmediatez, interacción, y retroalimentación y fugacidad dependiendo de si es un mensaje registrado y transmitido por otros medios.
- d) En ambos aspectos escritos, así como en ambos orales, los mayores parentescos son los relacionados con la naturaleza física del medio.
- e) Si se contrastan los aspectos oral-formal y escrito-informal, lo que sería la comparación menos tradicional de todas, dado que son los aspectos que acabamos de sumar), encontramos que son también muy dispares aunque tienen en común que ambos pueden ser ya inmediatos, ya diferidos en el tiempo según sea el caso: pueden ser muy efímeros o permanecer mucho tiempo si se los registra, y ambos usan de manera no natural el comportamiento no verbal en tanto que en un discurso formal el hablante buscará controlar sus gestos y movimientos para enfatizar o comunicar determinado mensaje y en los escritos informales, como la mayoría de las comunicaciones de internet, solo usan ese comportamiento para lo que explícitamente quieren comunicar.

Así finalmente llegamos a la conclusión de que las únicas diferencias consistentes entre todas las comunicaciones orales frente a las escritas son precisamente el medio en el que se desarrollan, es decir, el canal; aun así este cambio de canal también conlleva un proceso de percepción fundamentalmente diferente (Blanche-Benveniste, 1998: 24). Además, el estudio de diferentes registros o aspectos arroja que lo bajo/inmediato está muy cerca en ambos casos, así como lo alto/reflexivo también en sendos ejemplos, y aunque esto parezca una verdad de Perogrullo, prácticamente no existen estudios que lo aborden de esta forma, y gracias a esto podemos catalogar las comunicaciones interpersonales de internet como escritos informales en la mayoría de los casos y como escritos formales para los ejemplos antes dichos de correos electrónicos e interacciones en los que los participantes tienen una relación más distante.



---

## 4. Análisis

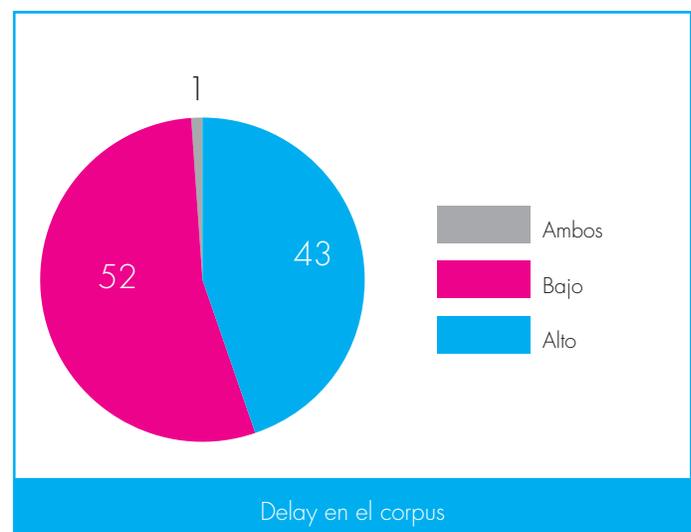
*Mientras que el hombre individual es un enigma insoluble, en su conjunto se convierte en una certeza matemática*

-Arthur Conan Doyle

Para el análisis más efectivo del corpus hice una serie de divisiones y secciones en el original compuesto por 100 muestras, así pues la primera división fue hecha de la siguiente manera: 21 muestras componen al campo Chat, 22 a Facebook, 18 a MMORPG, 8 a Twitter, 6 a Youtube, 5 Foros, 10 Salas de chat y 10 imágenes extras de las cuales muchas fueron tomadas con el fin de ejemplificar fenómenos puntuales en el desarrollo de la tesis; esta clasificación responde al sitio en donde fueron generadas, sitios muy populares en la actualidad y que dan una muestra bien representativa y variada de cómo se llevan a cabo las comunicaciones interpersonales en internet.

De este corpus original tuve que dejar fuera cuatro de las imágenes extras, pues dos son ejemplos producidos por extranjeros y los otros no eran muestras de lenguaje en internet. El resto del corpus consiste en 96 muestras, de las cuales 43 son de tipo *delay* alto, 52 de *delay* bajo y 1 presenta ambos tipos.

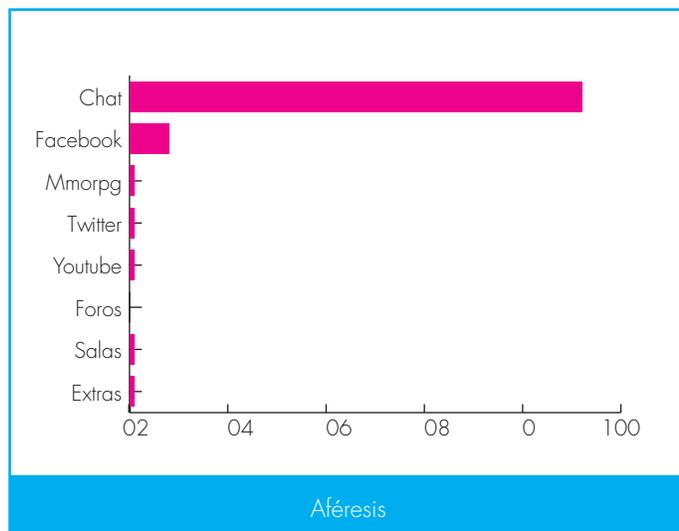
<b>Delay alto</b>	43	0.4479
<b>Delay bajo</b>	52	0.5416
<b>Ambos</b>	1	0.0104
<b>Total</b>	96	1



Así pues, la mayor parte de las muestras son de *delay* bajo; sin embargo, la proporción está bastante balanceada y hubo un caso (Facebook 10.) en el que que ambos tipos de comunicación aparecen simultáneamente.

Una vez establecido que las muestras son bastante equitativas y representan bien ambos tipos de comunicación, el siguiente paso es establecer la frecuencia de ocurrencias de los distintos tipos de anomalías en cada uno de los rubros en que se divide el corpus. Para esto realicé un conteo de los fenómenos que aparecían en todas las participaciones y mensajes. Decidí que una misma palabra con varias anomalías del mismo fenómeno sólo contaría como una unidad estadística. No obstante, si varios fenómenos afectaban a una misma palabra, cada uno de éstos contaría como una unidad estadística. Así por ejemplo, la palabra *ziipii* (Chat 07.) en lugar de sí presenta doble insistencia con las íes repetidas, pero únicamente cuanta como una unidad estadística sumanda al campo de insistencia; sin embargo, también tiene paragoge y al intercambiar la z por s presenta un fenómeno literológico, de esta manera además de contar en el campo de insistencia también sumará unidades estadísticas a los campos de paragoge y de fenómenos literológicos. Por su parte, los fenómenos literíticos fueron divididos en los diferentes metaplasmos; también se contabilizaron los préstamos, las transcripciones onomatopéyicas, los emoticones y los arte ASCII, pues son fácilmente distinguibles y así su catalogación y caracterización se puede apreciar de forma más completa y específica. Cabe destacar desde este momento que las muestras de chat son mucho más amplias que las demás y por ello contienen el mayor número de fenómenos encontrados, pues incluyen conversaciones realmente largas, sobre todo si se compara con algunas capturas de pantalla que apenas y tienen participaciones; aun así, esto también es representativo pues normalmente las conversaciones por chat son largas y pueden durar horas, mientras que en otros sitios suelen ser más cortas y es necesario tener siempre en mente esta diferencia tan grande para poder leer e interpretar mejor las gráficas y estadísticas y no simplemente dejar que los grandes números aplasten las representaciones más escasas.

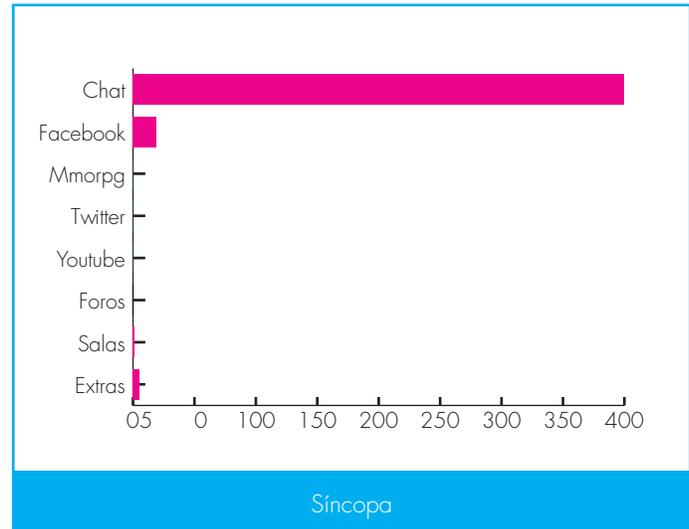
La aféresis, a pesar de ser un fenómeno de pérdida que reduce la cantidad de texto que ha de escribirse, no es tan frecuente, y el grueso de sus apariciones se encuentra en el chat, con 92, mientras que en los foros nunca se presentó. Así pues, este fenómeno es muy escaso fuera del *chat* y del Facebook que, aunque baja, aún tiene un número representante de estos fenómenos. Las gráficas de los fenómenos muestran su frecuencia absoluta, el número de ocurrencias, que se puede verificar en la tabla adjunta; además, con la frecuencia relativa se destaca la relación que tienen los fenómenos entre ellos al interior del mismo campo.



Aféresis	Ocurrencias	F.R.
Chat	92	0.8761
Facebook	8	0.0761
MMORPG	1	0.0095
Twitter	1	0.0095
Youtube	1	0.0095
Foros	0	0
Salas	1	0.0095
Extras	1	0.0095
Total	105	1

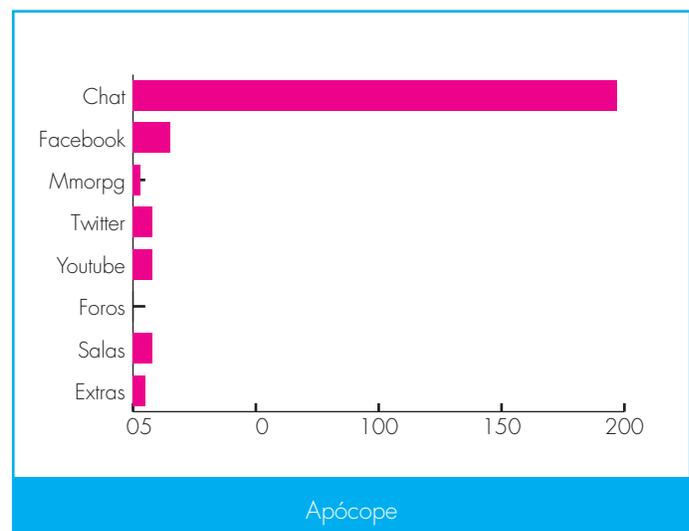
La síncopa es mucho más frecuente que la aféresis en el chat, Facebook y extras; se mantiene igual en los foros y las salas de chat mientras que disminuye su frecuencia en MMORPG, Twitter y Youtube; aun así es el fenómeno más numeroso en general, por lo que lleva a pensar que el aumento de la frecuencia puede deberse a que el corte en el interior de las palabras afecta menos su comprensión que los cortes iniciales.

Síncopa	Ocurrencias	F.R.
Chat	400	0.9411
Facebook	19	0.0447
MMORPG	0	0
Twitter	0	0
Youtube	0	0
Foros	0	0
Salas	1	0.0023
Extras	5	0.0117
Total	425	1



En cuanto al apócope, es necesario resaltar que está mejor distribuida entre todos los campos, pero que al mismo tiempo su número total no es tan alto como el de la síncopa, así que esa mejor distribución indica que el cortar las palabras por el final es un recurso más común en internet, y su número total menor solo indica que su uso es menos regular en el chat, pues es este campo el que tienen mayor cantidad de unidades.

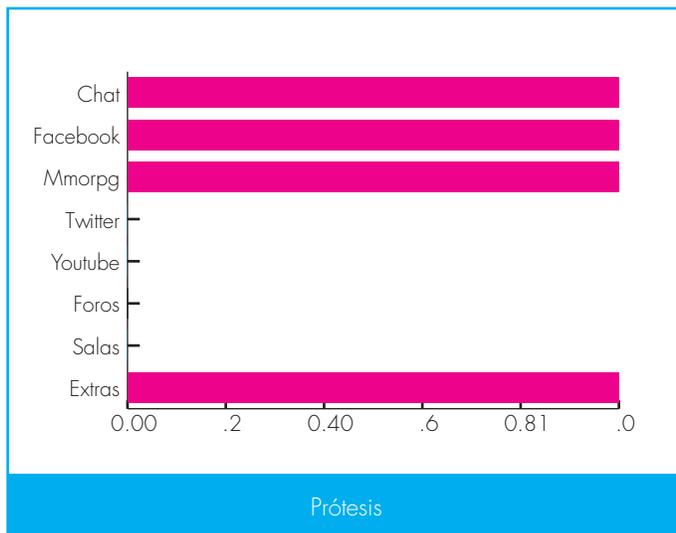
Apócope	Ocurrencias	F.R.
Chat	197	0.8073
Facebook	15	0.0614
MMORPG	3	0.0122
Twitter	8	0.0327
Youtube	8	0.0327
Foros	0	0
Salas	8	0.0327
Extras	5	0.0204
Total	244	1



Con este grupo de estadísticas podemos notar que las sustracciones son muy comunes en el chat, sobre todo si se compara con el resto de los sitios

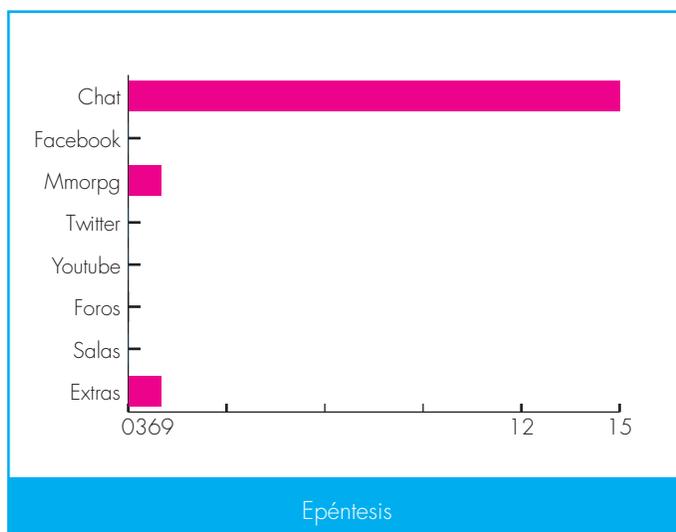
estudiados. Ahora bien, si dejamos de lado el chat y su aplastante frecuencia de ocurrencias, se puede notar que el metaplasmo de sustracción más común es el apócope y que el sitio en que más sustracciones se hace, luego del chat, es Facebook, mientras que en los foros se tiene una tendencia muy baja a ocupar estos recursos, que en este caso no presentó ninguna unidad.

Los fenómenos de adición, como es de suponerse, son mucho menos frecuentes que los de sustracción, pero aun así no dejan de existir en las comunicaciones en internet. La prótesis sólo tiene apariciones en los campos que son de delay bajo o que al menos tienen la posibilidad de serlo, por ello se puede pensar que la inmediatez y espontaneidad es algo que quizá influya en la aparición, aunque apenas perceptible, de este fenómeno.



Prótesis	Ocurrencias	F.R.
Chat	1	0.25
Facebook	1	0.25
MMORPG	1	0.25
Twitter	0	0
Youtube	0	0
Foros	0	0
Salas	0	0
Extras	1	0.25
Total	4	1

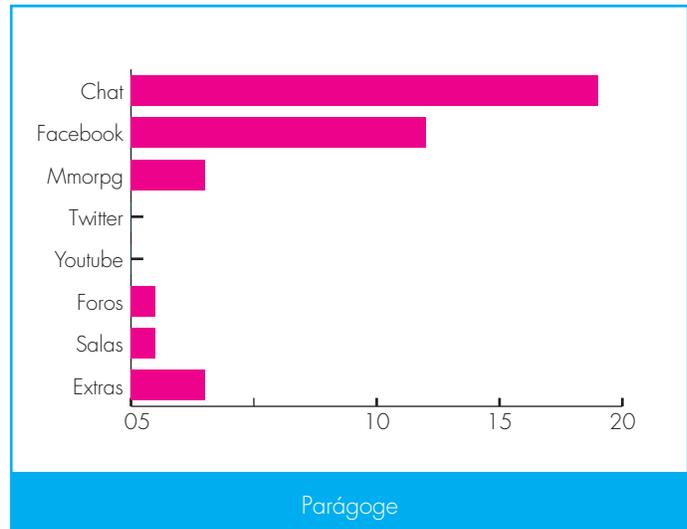
La epéntesis fue de hecho bastante más numerosa, pero solamente en el chat, aunque bajó su frecuencia en Facebook y se mantuvo en los demás campos, así que solamente podemos decir que su aparición es más frecuente en el chat.



Epéntesis	Ocurrencias	F.R.
Chat	15	0.8823
Facebook	0	0
MMORPG	1	0.0588
Twitter	0	0
Youtube	0	0
Foros	0	0
Salas	0	0
Extras	0	0
Total	17	1

La Paragoge es la forma de adición más frecuente, pues todos los campos, a excepción de Twitter y Youtube, registra un aumento que, aunque pequeño, es significativo. El *chat* y Facebook son los campos en los que el incremento es mayor.

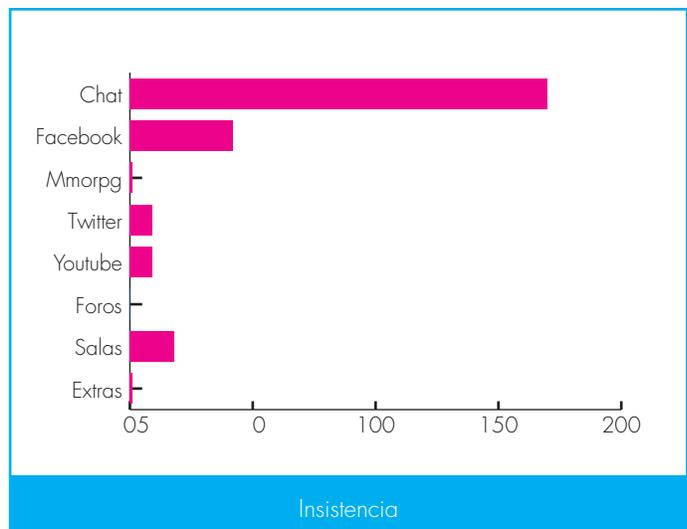
Paragoge	Ocurrencias	F.R.
Chat	19	0.4871
Facebook	12	0.3076
MMORPG	3	0.0769
Twitter	0	0
Youtube	0	0
Foros	1	0.0256
Salas	1	0.0256
Extras	3	0.0769
Total	39	1



Si los contrastamos se puede notar que los fenómenos de sustracción son más abundantes que los de adición, sobre todo en el chat, pues esta diferencia se reduce en los demás campos; además, cabe destacar que tanto en sustracción como en adición, los metaplasmos de final de palabra son los más comunes y mejor distribuidos.

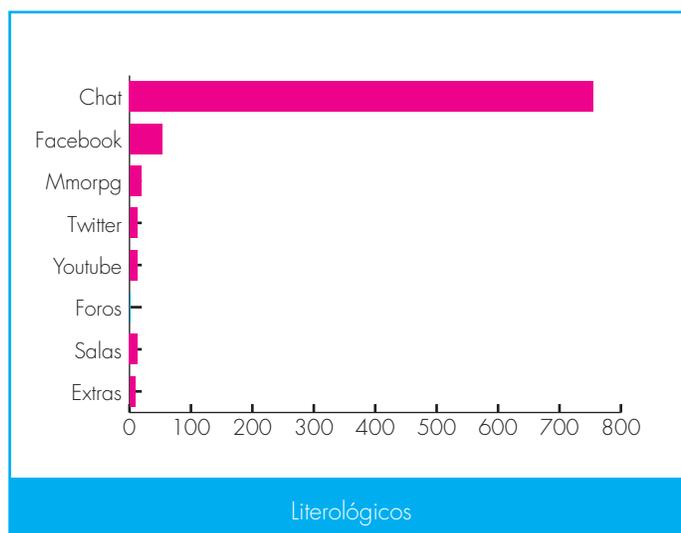
Otro fenómeno contabilizado fue la insistencia. Por supuesto el *chat* es el campo con la mayor frecuencia de ocurrencias, pero en general se encuentra en todos los campos, a excepción de los foros, y su presencia también resulta significativa en Facebook, Twitter, Youtube y las salas de chat.

Insistencia	Ocurrencias	F.R.
Chat	170	0.68
Facebook	42	0.168
MMORPG	1	0.004
Twitter	9	0.036
Youtube	9	0.036
Foros	0	0
Salas	18	0.072
Extras	1	0.004
Total	250	1



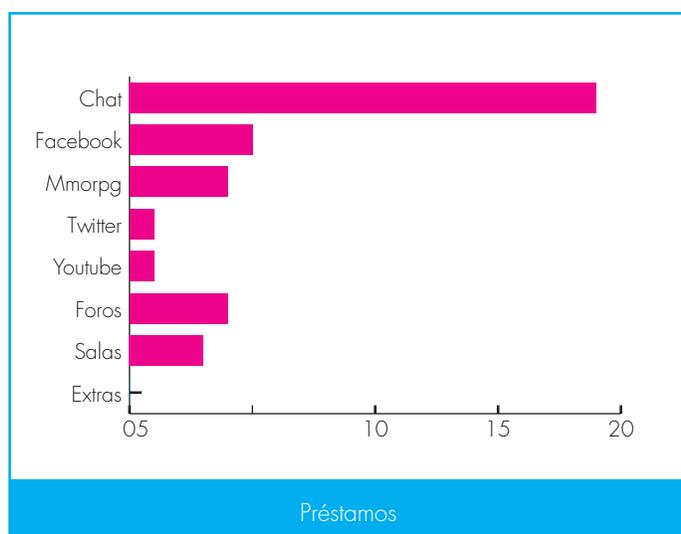
La insistencia es un recurso que funciona muy bien para expresar emotividad en un mensaje y hacer destacar una palabra con esa carga emotiva y expresiva, por lo que su distribución es bastante reveladora de cuáles son los sitios en los que es más común comunicarse emotivamente y cuáles los menos frecuentes.

Agrupé diversos fenómenos como cambios o confusiones de grafías como *s*, *c* y *z*, ya sea que éstos pasen de manera conciente o por errores ortográficos del escritor, y también fenómenos de homofonía o semi-homofonía como la *x* por *ch* bajo el campo de fenómenos literológicos. Hay que destacar que estos fenómenos son bastante frecuentes en general y se ven en todos los campos; el menor de ellos ocurrió en foros con un elemento; aun así palidecen ante la gran cifra de su frecuencia de aparición en el *chat*.



Literológicos	Ocurrencias	F.R.
Chat	755	0.8638
Facebook	53	0.0606
MMORPG	19	0.0217
Twitter	12	0.0137
Youtube	12	0.0137
Foros	1	0.0011
Salas	13	0.0148
Extras	9	0.0102
Total	874	1

Por supuesto las muestras del chat superan por mucho al resto, que aun así no son pocas, por ejemplo, los campos de Facebook y las salas de chat con 53 y 13 fenómenos son bastante reveladoras si se toma en cuenta que son muestras mucho más pequeñas.



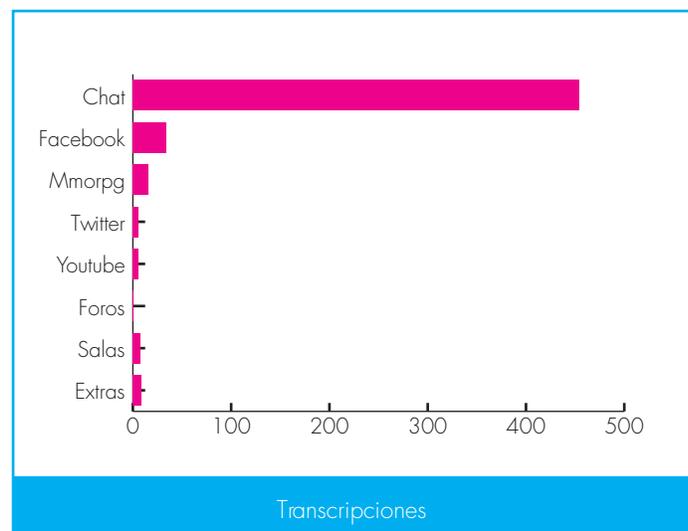
Préstamos	Ocurrencias	F.R.
Chat	19	0.5135
Facebook	5	0.1351
MMORPG	4	0.1081
Twitter	1	0.027
Youtube	1	0.027
Foros	4	0.1081
Salas	3	0.081
Extras	0	0
Total	37	1

Los préstamos provienen sobre todo del inglés y son los fenómenos de vocabulario más sencillos de medir y que dicen mucho sobre la introducción de otras culturas por medio del idioma y a través de internet.

Aunque bastante bajo en general si se le compara con la frecuencia de otros fenómenos, se puede ver que los préstamos de vocablos extranjeros está presente en todos los campos, a excepción de extras, un reflejo claro de la introducción y relaciones interculturales que se tienen en un medio global como internet.

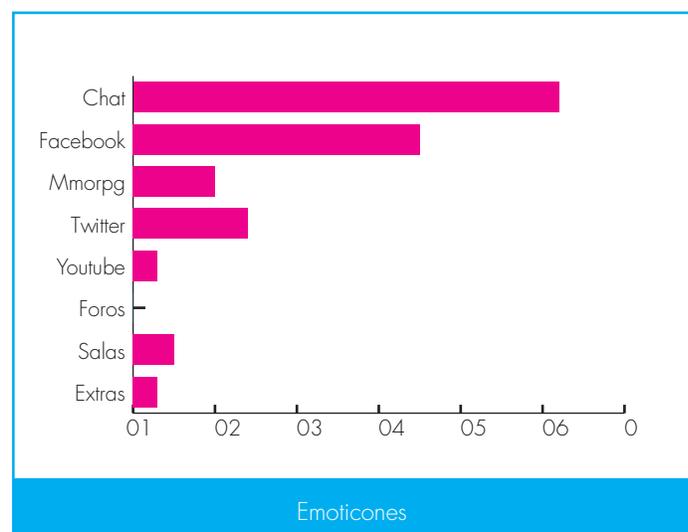
También he contado los fenómenos de comportamiento y comunicación no verbal en internet; el primer punto son las transcripciones onomatopéicas emocionales y, como los datos demuestran, también se encuentran presentes en todos los campos estudiados con una frecuencia bastante notable; los sitios en los que este fenómeno es más recurrente son los *chats* y Facebook y la menor de ellas nuevamente en los foros.

Transcripciones	Ocurrencias	F.R.
Chat	454	0.8501
Facebook	34	0.0636
MMORPG	16	0.0299
Twitter	6	0.0112
Youtube	6	0.0112
Foros	1	0.0018
Salas	8	0.0149
Extras	9	0.0168
Total	534	1



La frecuencia de los datos en el chat es apabullante, pero en los demás sitios es bastante alta comparada con sus equivalentes en otros fenómenos.

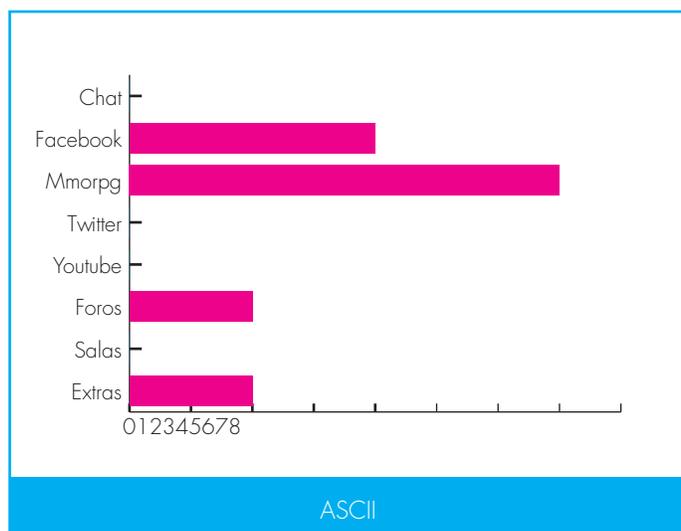
Emoticones	Ocurrencias	F.R.
Chat	52	0.4262
Facebook	35	0.2868
MMORPG	10	0.0819
Twitter	14	0.1147
Youtube	3	0.0245
Foros	0	0
Salas	5	0.0409
Extras	3	0.0245
Total	122	1



La frecuencia de aparición en los emoticones es una de las más balanceadas entre los fenómenos vistos; la diferencia entre todos los sitios y el chat no es tan grande pese al tamaño de la muestra, pues aquí no llega al 50% de los fenómenos observados en comparación de estadísticas anteriores en las que supera el 80%.

Francamente esperaba que los emoticones fueran más usados en los *chats*, dada la cercanía que tienen los intercomunicadores, pero esto indica que no es así, tal vez la cercanía es tanta que ya no hace falta mostrar sonrisas, por ejemplo, para comunicar estados emocionales en una especie de símil del “valle inquietante”<sup>35</sup>.

Muchas de las muestras de ASCII las hice específicamente con la intención de ejemplificar y mostrarlas en la tesis, pero aun así muchas de ellas significan y transmiten información y un mensaje muy particular que sólo puede transmitirse de esa forma y en muchos casos la forma realmente es el contenido, por ellos decidí mostrar su estadística también.



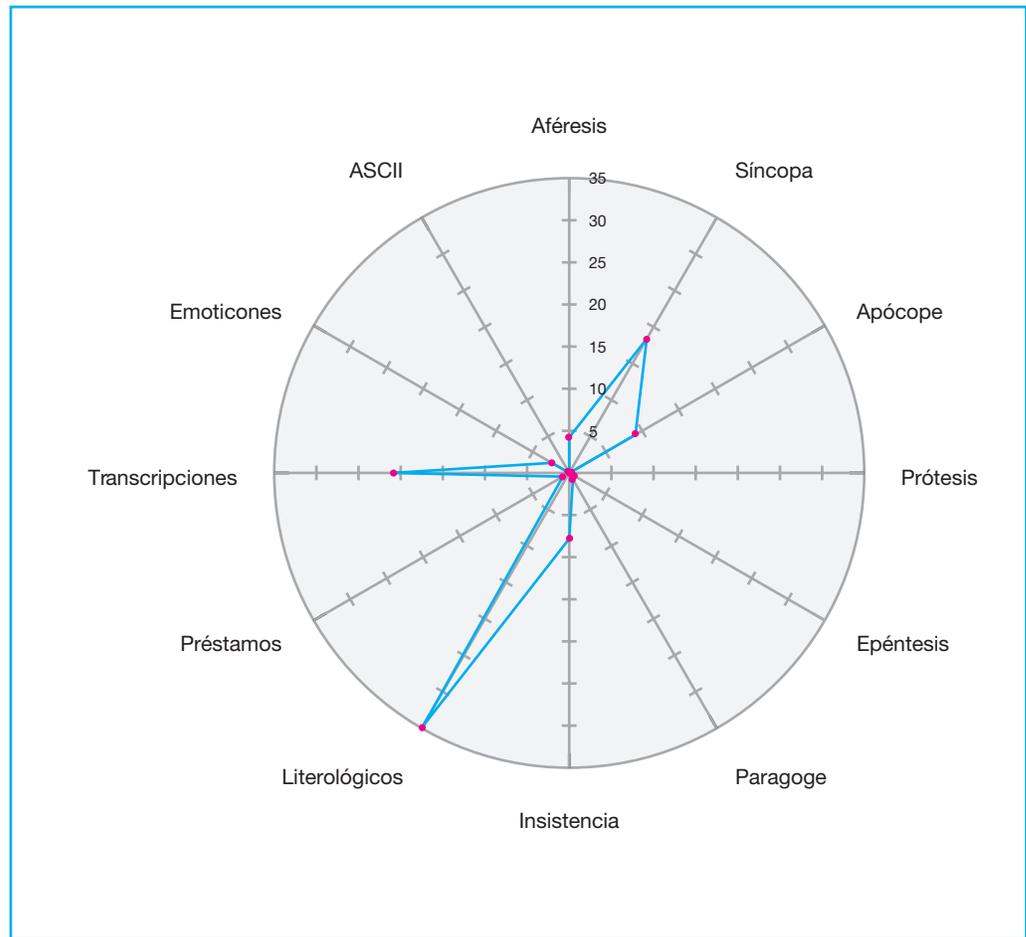
ASCII	Ocurrencias	F.R.
Chat	0	0
Facebook	4	0.2666
MMORPG	7	0.4666
Twitter	0	0
Youtube	0	0
Foros	2	0.1333
Salas	0	0
Extras	2	0.1333
Total	15	1

Los números en este caso son muy reveladores, ya que para transmitir este tipo de mensajes se requiere de tiempo y planeación, y por ello es muy raro encontrarlo en conversaciones espontáneas y de *delay* bajo, así sus apariciones son sólo en los sitios que permiten este planeación. En el caso del MMORPG, World of Warcraft, los contextos en los que aparece son de hecho de *delay* bajo; sin embargo, el juego permite crear macros, secuencias de caracteres, con todo el tiempo que sea necesario y ponerlo en el chat con un solo botón cuando así lo quieran los jugadores, de esta manera tienen el tiempo para hacerlo y pueden ponerlo en contextos de *delay* bajo; esto es otra muestra de que estas diferencias de *delay* no son siempre tan absolutas y tajantes.

Con las estadísticas anteriores se puede ver que el sitio con la mayor frecuencia absoluta de fenómenos es el *chat*, seguida regularmente de Facebook y la menor frecuencia absoluta se encuentra en los foros, en los que sólo hay 9 de ellos. Ahora bien, esto probablemente se deba a la relación que hay entre los interlocutores de los medios con mayor frecuencia, en el que los interlocutores son más cercanos, y entre las personas que participan en los foros, que prácticamente no se conocen; no obstante, esto es sólo una posibilidad y más tarde volveremos a este punto.

<sup>35</sup> Originalmente el concepto del valle inquietante fue forjado por el robotista Masahiro Mori, y dice que la empatía de las personas por los robots crece directamente proporcional mientras aumenta su parecido con las personas y sus comportamientos humanos hasta un punto en que decae drásticamente cuando el parecido es demasiado. Así tal vez el uso de emoticones para transmitir estados emocionales y gestos aumente conforme a la cercanía que se tenga con el interlocutor, pero llegado a un punto ésta decae. (Esto lo vi en el coloquio de lingüística pero no sé como poner la referencia).

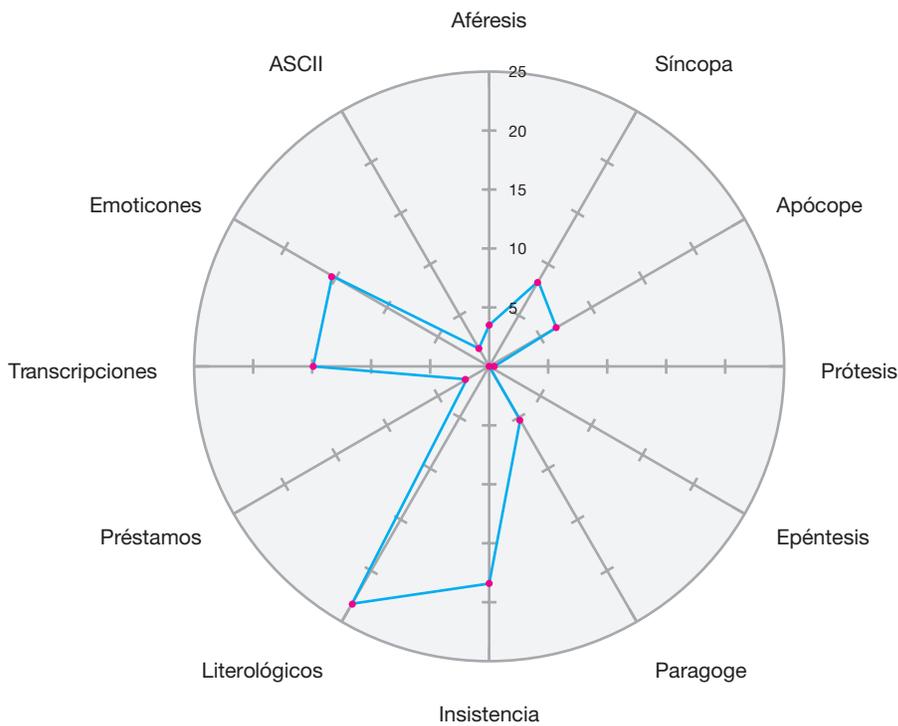
También es necesario caracterizar los distintos sitios para poder apreciar la relación entre los distintos fenómenos que tienen el *chat*, Facebook, MMORPG, Twitter, etc. es decir, cómo están distribuidos en su interior estos fenómenos. Y con ese fin se presentan los siguientes esquemas y estadísticas.



Caracterización del chat:		
Chat	Relativas	Ocurrencias
Aféresis	4.23%	92
Síncopa	18.39%	400
Apócope	9.06%	197
Prótesis	0.04%	1
Epéntesis	0.68%	15
Paragoge	0.87%	19
Insistencia	7.81%	170
literológicos	34.72%	755
Préstamos	0.87%	19
Transcripciones	20.88%	454
Emoticones	2.39%	52
ASCII	0%	0
Total	100%	2174

Chat

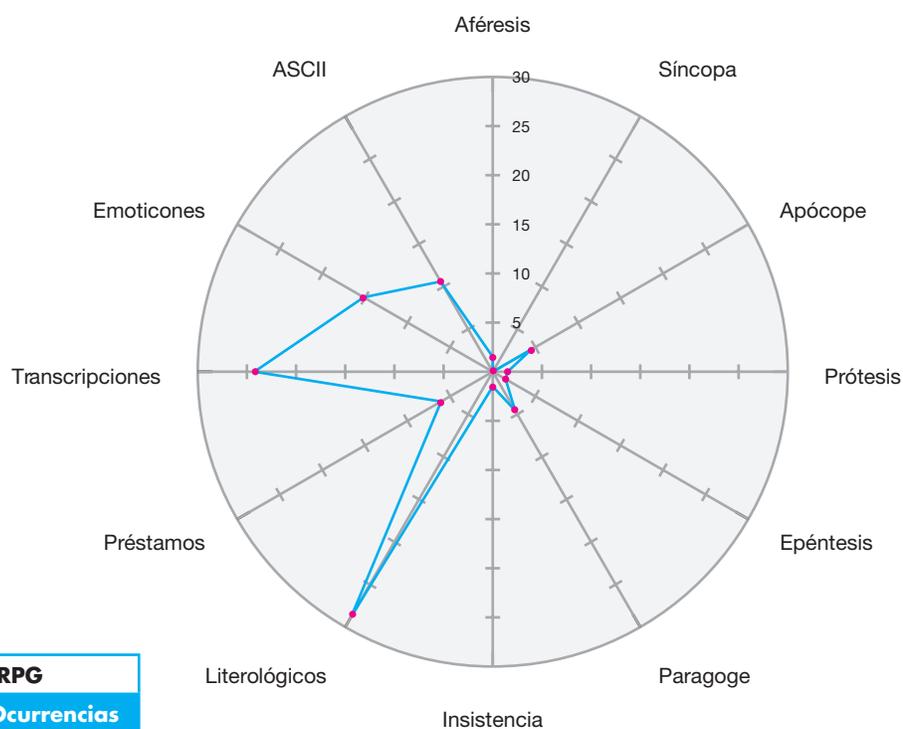
En estas caracterizaciones las gráficas muestran la distribución porcentual de los fenómenos en cada uno de los sitios de internet en los que son producidas las anomalías. Ahora bien, el chat es el sitio con el mayor número de fenómenos: 2174 y aquí podemos apreciar que éstos se destacan en tres puntos principales: los fenómenos literológicos, las transcripciones onomatopéyicas emocionales y la síncopa, entre los cuales los primeros dominan con un 35% de todos los fenómenos presentados y los ASCII son nulos.



Facebook

Caracterización de Facebook		
Facebook	Relativas	Ocurrencias
Aféresis	3.50%	8
Síncopa	8.33%	19
Apócope	6.57%	15
Prótesis	0.43%	1
Epéntesis	0%	0
Paragoge	5.26%	12
Insistencia	18.42%	42
literológicos	23.24%	53
Préstamos	2.19%	5
Transcripciones	14.91%	34
Emoticones	15.35%	35
ASCII	1.75%	4
Total	100%	228

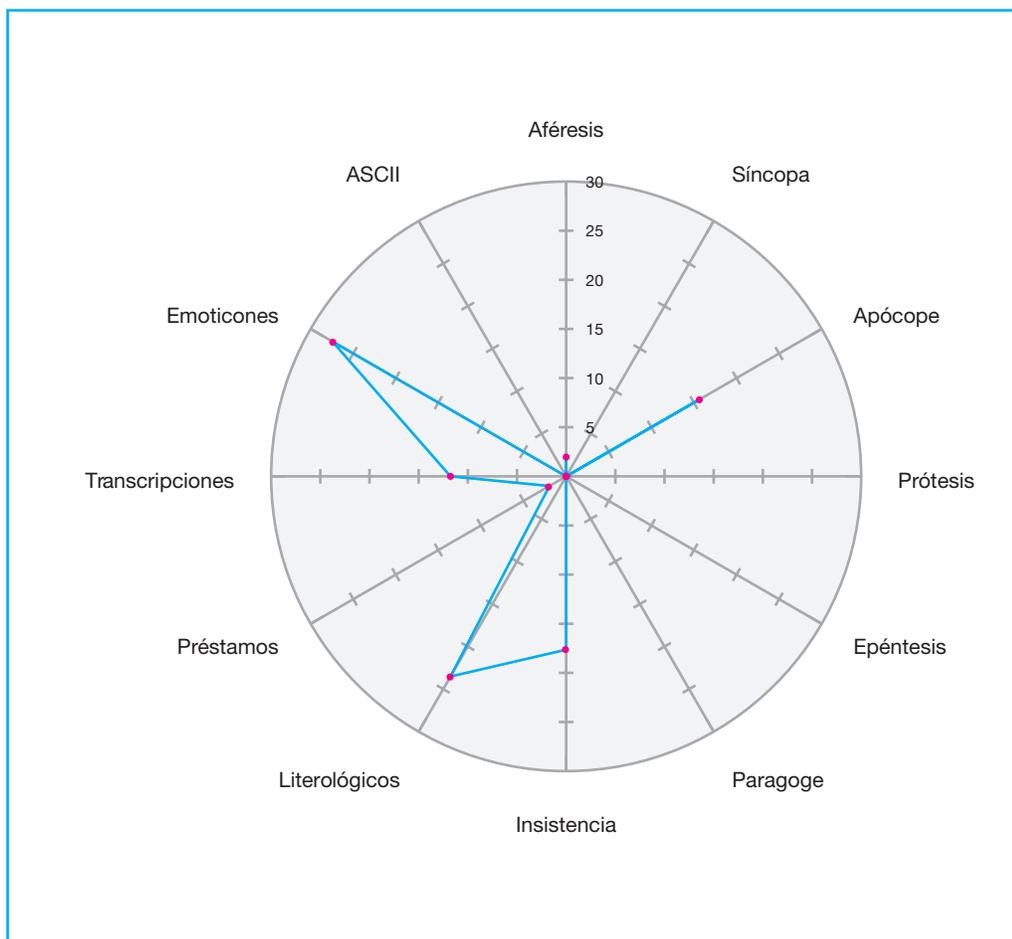
La distribución en Facebook también presenta tres zonas destacables que no son puntas tan definidas compuestas por un solo fenómeno, como en el caso del chat, sino que están compuestas por grupos: literológico-insistencia, apócope-síncopa y emoticones-transcripciones; por supuesto estos grupos bien definidos se forman por la distribución de los fenómenos en la gráfica, pero en el caso de síncopa-apócope y emoticones-transcripciones estos campos están relacionados entre sí, metáforas de sustracción en uno y comportamiento no verbal en el otro; aun así se puede apreciar que la distribución es más equitativa. Los fenómenos menos usuales son ASCII, paragoge, prótesis y préstamos.



Caracterización de MMORPG		
MMORPG	Relativas	Ocurrencias
Aféresis	1.51%	1
Síncopa	0%	0
Apócope	4.54%	3
Prótesis	1.51%	1
Epéntesis	1.51%	1
Paragoge	4.54%	3
Insistencia	1.51%	1
literológicos	28.78%	19
Préstamos	6.06%	4
Transcripciones	24.24%	16
Emoticones	15.15%	10
ASCII	10.60%	7
Total	100%	66

MMORPG

En este caso, lo más destacable es que todos los fenómenos de metaplasmo, los de origen literítico son muy bajos en la muestra de juegos en línea y lo más desarrollado se encuentran en el campo literológico y los comportamientos no verbales.

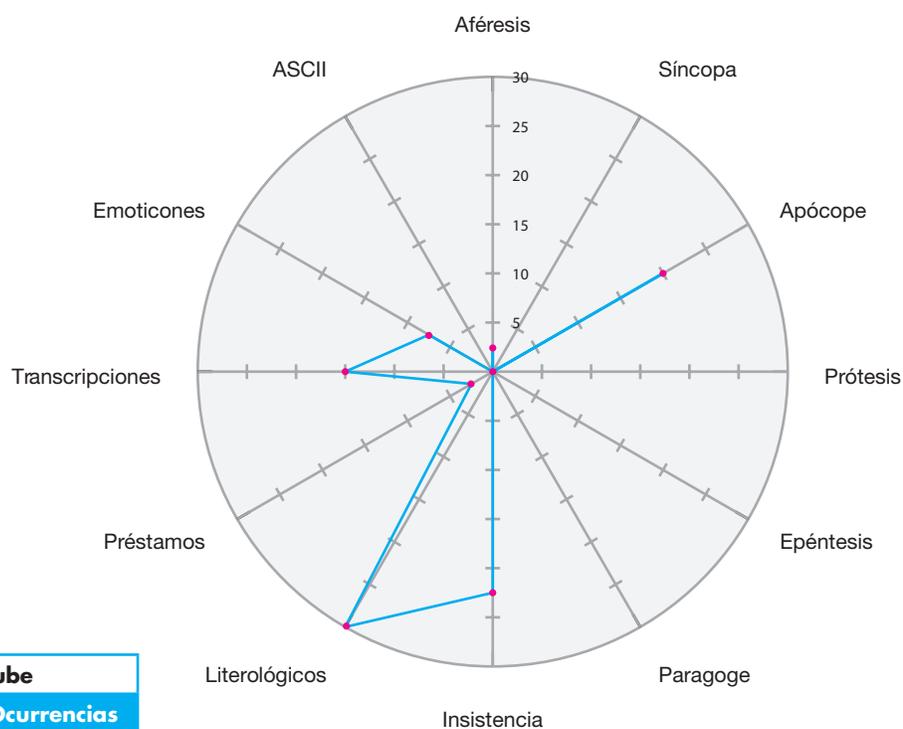


Twitter

**Caracterización de Twitter**

Twitter	Relativas	Ocurrencias
Aféresis	1.96%	1
Síncopa	0%	0
Apócope	15.68%	8
Prótesis	0%	0
Epéntesis	0%	0
Paragoge	0%	0
Insistencia	17.64%	9
literológicos	23.52%	12
Préstamos	1.96%	1
Transcripciones	11.76%	6
Emoticones	27.45%	14
ASCII	0%	0
Total	100%	51

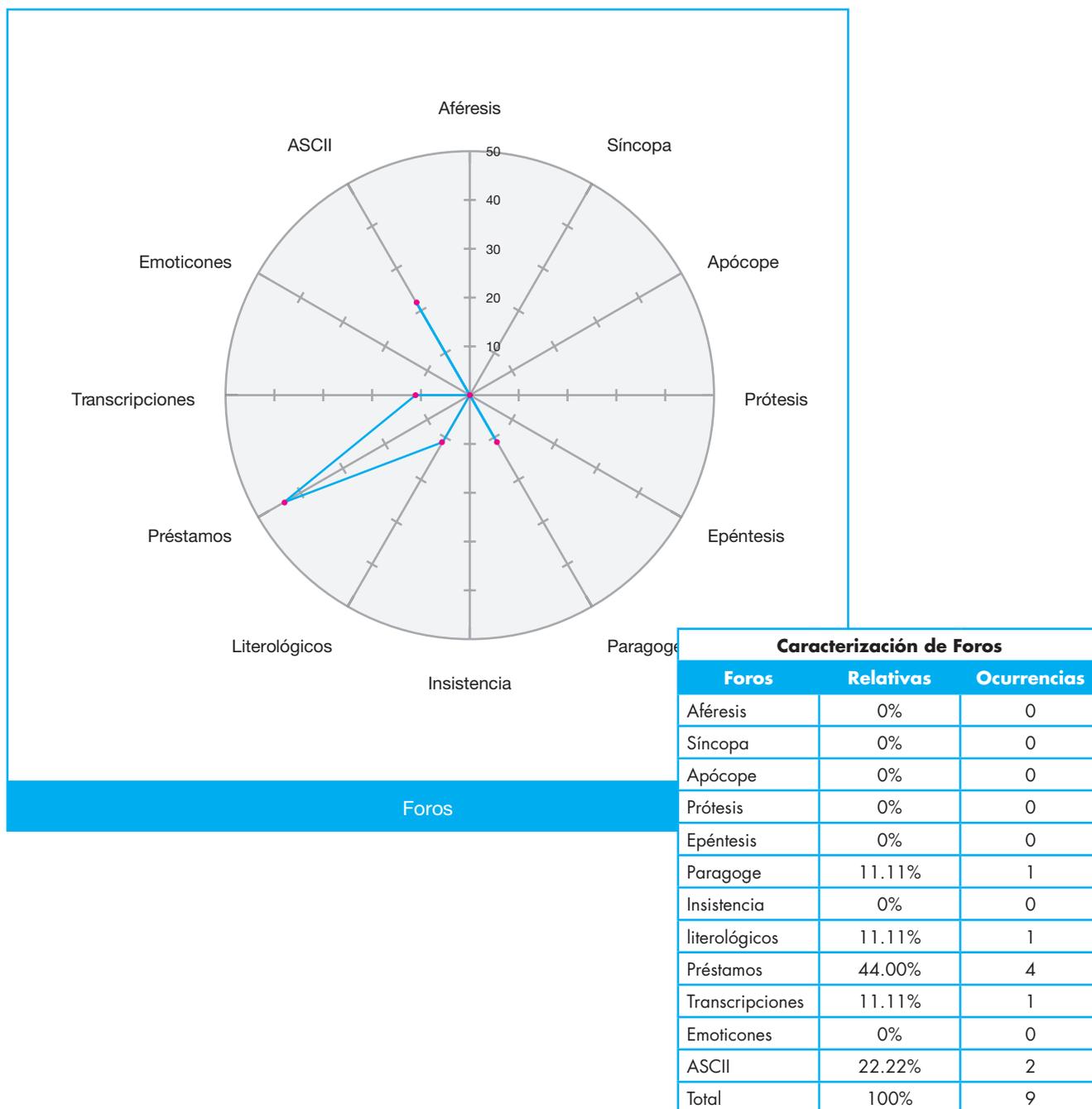
En Twitter los fenómenos más comunes son los comportamientos no verbales, con emoticones y transcripciones, el campo literológico y la insistencia, además del apócope para acortar palabras prácticamente como en único metaplasmo de sustracción. Dadas las características de Twitter (sus mensajes cortos con menos de 140 caracteres), esta distribución parece muy natural, en cuanto a la omisión de ASCII, pues requiere de un espacio del que no dispone este sitio; también la restricción de caracteres hace que los metaplasmos de adición no sean frecuentes, pues ocupan espacio que hay que administrar; por otro, lado sería lógico que los metaplasmos de sustracción fueran más frecuentes y aun así solamente se destaca el apócope.



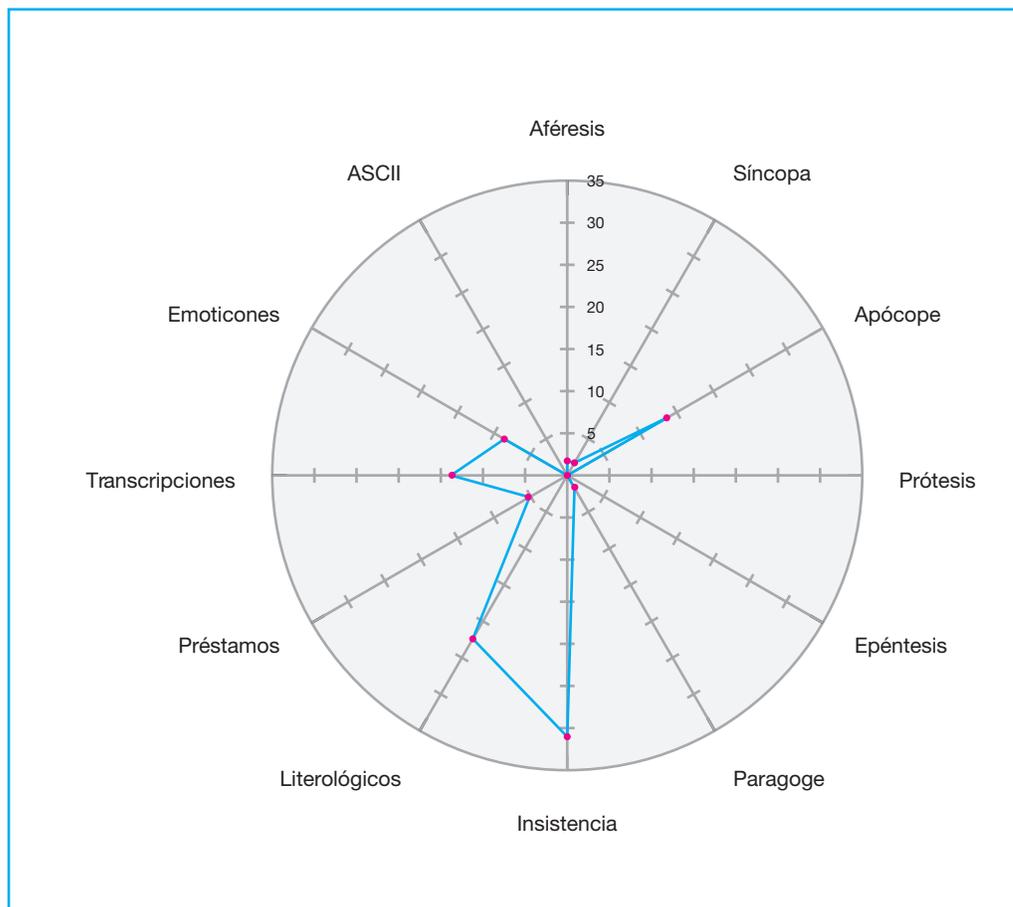
Caracterización de Youtube		
Youtube	Relativas	Ocurrencias
Aféresis	2.50%	1
Síncopa	0%	0
Apócope	20%	8
Prótesis	0%	0
Epéntesis	0%	0
Paragoge	0%	0
Insistencia	22.50%	9
literológicos	30%	12
Préstamos	2.50%	1
Transcripciones	15%	6
Emoticones	7.50%	3
ASCII	0%	0
Total	100%	40

Youtube

Las participaciones son más del tipo de foros y de *delay* alto, pues en esta red social el papel estelar lo tienen los videos, las comunicaciones se dan por comentarios que permanecen y se acumulan debajo de estos videos y, como se puede ver, lo que más se destaca en esta pequeña muestra son los fenómenos literológicos y la insistencia, además del apócope y en menor medida de comunicaciones no verbales como los emoticones y las transcripciones onomatopéyicas. Cabe señalar que la caracterización de Twitter y Youtube son muy similares, esto seguramente a que comparten elementos en común como el tipo de *delay* y que las participaciones no están expresamente dirigidas a un interlocutor en concreto.



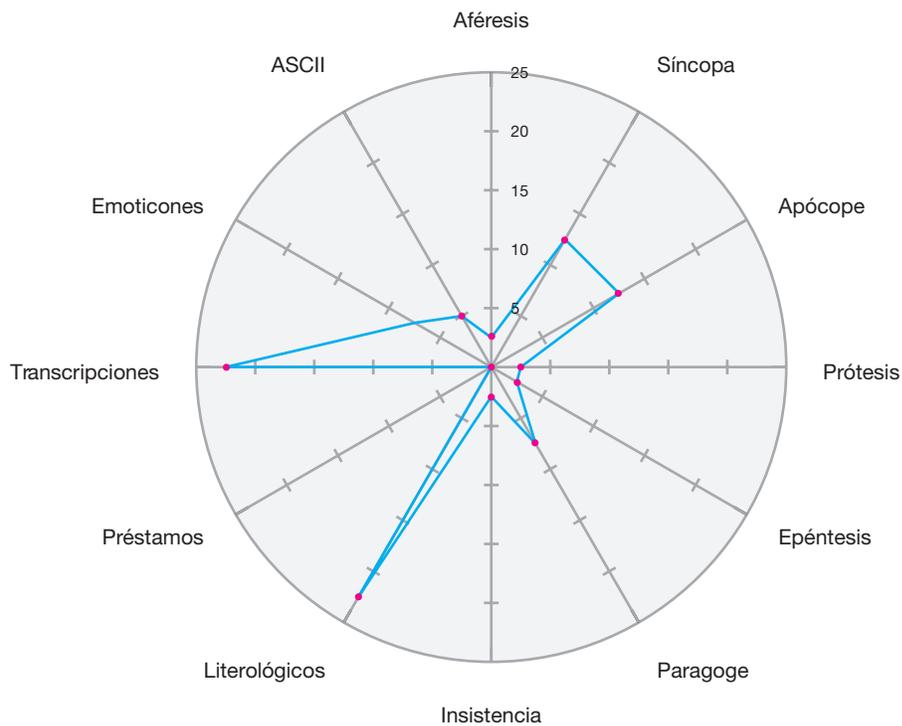
Nos encontramos con el medio de menor frecuencia de aparición de los fenómenos y como podemos observar la gran mayoría, el 40% de éstos son préstamos con pequeños puntas en paragoge, el campo literológico, las transcripciones onomatopéyicas y los ASCII, pues en estos medios se tiene el tiempo y el espacio suficiente para elaborarlos.



Caracterización de las salas de chat		
Salas	Relativas	Ocurrencias
Aféresis	1.72%	1
Síncopa	1.72%	1
Apócope	13.79%	8
Prótesis	0%	0
Epéntesis	0%	0
Paragoge	1.72%	1
Insistencia	31.03%	18
literológicos	22.41%	13
Préstamos	5.17%	3
Transcripciones	13.79%	8
Emoticones	8.62%	5
ASCII	0%	0
Total	100%	58

Salas

Es de destacar que este sitio resulta muy parecido en su caracterización a Youtube y a Twitter pese a las diferencias estructurales como el tipo de *delay*: tienen puntas en campos como insistencia y literológicos seguidos de las transcripciones y los emoticones y el apócope prácticamente como único representante de los metaplasmos. Aun así, ambos sitios tienen cosas en común, como que participan personas que no se conoce, aunque en las salas están ahí para conocerse.



Extras

Caracterización de los Extras		
Extras	Relativas	Ocurrencias
Aféresis	2.50%	1
Síncopa	12.50%	5
Apócope	12.50%	5
Prótesis	2.50%	1
Epéntesis	2.50%	1
Paragoge	7.50%	3
Insistencia	2.50%	1
literológicos	22.50%	9
Préstamos	0%	0
Transcripciones	22.50%	9
Emoticones	7.50%	3
ASCII	5%	2
Total	100%	40

---

Originalmente esta categoría estaba destinada para incluir tomas de pantalla y muestras muy precisas y de tipo más variado, pero muchas de éstas también incluyen participaciones que no tenía contempladas pero que vale la pena caracterizar. Así podemos ver que las puntas de este campo son más pequeñas, pero más frecuentes que en las anteriores y bien marcadas en el campo literológico, el no verbal y la síncope y apócope.

Con estas caracterizaciones podemos ver que una tendencia de fenómenos en cada tipo de sitios en internet; por supuesto harán falta más estudios para confirmar, refutar o ampliar estas tendencias.

Además de esto, a lo largo de la tesis presenté la teoría de que la aparición de estos fenómenos está relacionada sobre todo con el contexto en el que se produce, es decir, la relación que haya entre los interlocutores, la finalidad que tenga la comunicación, etc., pues esto favorecerá ya una función emotiva-conativa con una escritura anómala que la favorecerá, ya una referencial que dependerá de un mensaje claro para fortalecer su adecuada lectura. Ahora bien, determinar el grado de formalidad y la función favorecida en cada campo del corpus puede hacerse si se establece la relación que hay entre los interlocutores; por ejemplo, en el chat, Facebook o los juegos en línea, las interacciones se dan entre conocidos, ya sea conocidos en el mundo real o sólo conocidos en el mundo virtual y esto hace que las comunicaciones se den habitualmente entre amigos; esto crea el contexto informal adecuado para que aparezcan más fenómenos y en efecto esto quedaría confirmado si tomamos en cuenta que estos campos son los que cuentan con mayores frecuencias absolutas de fenómenos y anomalías y se compara con el campo de la menor frecuencia absoluta, el foro, en el que además los interactuantes rara vez se conocen y sólo participan y comentan en relación a un tema.

No obstante, es una tarea más complicada de lo que parece, pues en casos como el de Twitter muchas veces no se escribe a un interlocutor en particular, sino a todo un público de seguidores que leerán los mensajes producidos, así la formalidad, informalidad o la expresión, emotividad o inequívocidad que se le quiera dar al mensaje depende de quien lo produce y de sus intenciones, que son prácticamente imposibles de clasificar. Otro caso problemático es el de las salas de chat en las que se reúne un grupo de personas que no se conoce antes de las interacciones, lo que, de manera estricta, haría que las comunicaciones fueran más formales; sin embargo, se trata de socializar y se busca hacer amigos y esto favorece un contexto informal. En estos casos bien podrían tratar de diferentes grados de formalidad o informalidad y teóricamente, y si se acepta que a mayor informalidad habrá mayor número de fenómenos, se podría gradar de acuerdo al número de anomalías encontradas en una conversación; sin embargo esto nos regresa al conflicto de que muestras de mayor tamaño tendrán mayor número de fenómenos.

Para resolverlo considero que es necesario crear una relación entre el número de fenómenos observados y el tamaño de la muestra, para esto simplemente hace falta dividir la frecuencia absoluta de fenómenos de una muestra del corpus entre el número de palabras que ésta tenga.

De esta manera he seleccionado al azar una muestra de cada una de las categorías que será representativa para cada caso y con ella se generará esta relación que llamaremos: el índice de emotividad o de expresividad; el índice aumentará a medida que las interacciones se hagan más emotivas y tendrán como rangos del 1 al 0, en esencia el 1 es un mensaje totalmente emotivo y el 0 uno con ausencia absoluta de emotividad. Para esto la forma de conteo de fenómenos variará un poco a la anterior y cada palabra sólo podrá ser contada como un fenómeno aun cuando en ella haya más de un fenómeno

- 
- Chat (muestra Chat 03.): palabras 306 fenómenos 138: índice de emotividad 0.4509
  - Facebook (muestra Facebook 10.): palabras 123 fenómenos 13: índice de emotividad 0.1056
  - MMORPG (muestra WoW 13): palabras 21 fenómenos 7: índice de emotividad 0.3333
  - Twitter (muestra TW 02.): palabras 97 fenómenos 9: 0.0927
  - Youtube (muestra YT 03.): palabras 99 fenómenos 13: índice de emotividad 0.1313
  - Foros (muestra Foros 04.): palabras 79 fenómenos 2: índice de emotividad 0.0253
  - Salas (muestra Salas 08.): palabras 65 fenómenos 12: índice de emotividad 0.1846
  - Extra (muestra Extras 06.): palabras 178 fenómenos 35: índice de emotividad 0.1966

Estos índices ofrecen una buena relación entre el número de palabras y la frecuencia absoluta de los fenómenos en una muestra, y elimina el factor que no permitía comparar objetivamente muestras de diferentes tamaños, así podemos decir que el índice de emotividad mayor es el del chat y el menor es el del foro.

Finalmente, con los elementos de la relación que tienen los interlocutores, la función que tiene la conversación y el índice de emotividad se puede contrastar de manera más objetiva si la frecuencia absoluta de fenómenos está relacionada con el contexto y la formalidad y la relación que hay entre los interlocutores del texto. De esta manera, compararé tres muestras del corpus para observar la relación que existe entre sus contextos de formalidad, determinados por la relación de los interlocutores y la función, y su índice de emotividad, el medio efectivo para comprar el número de fenómenos sin importar la diferencia del tamaño entre muestras:

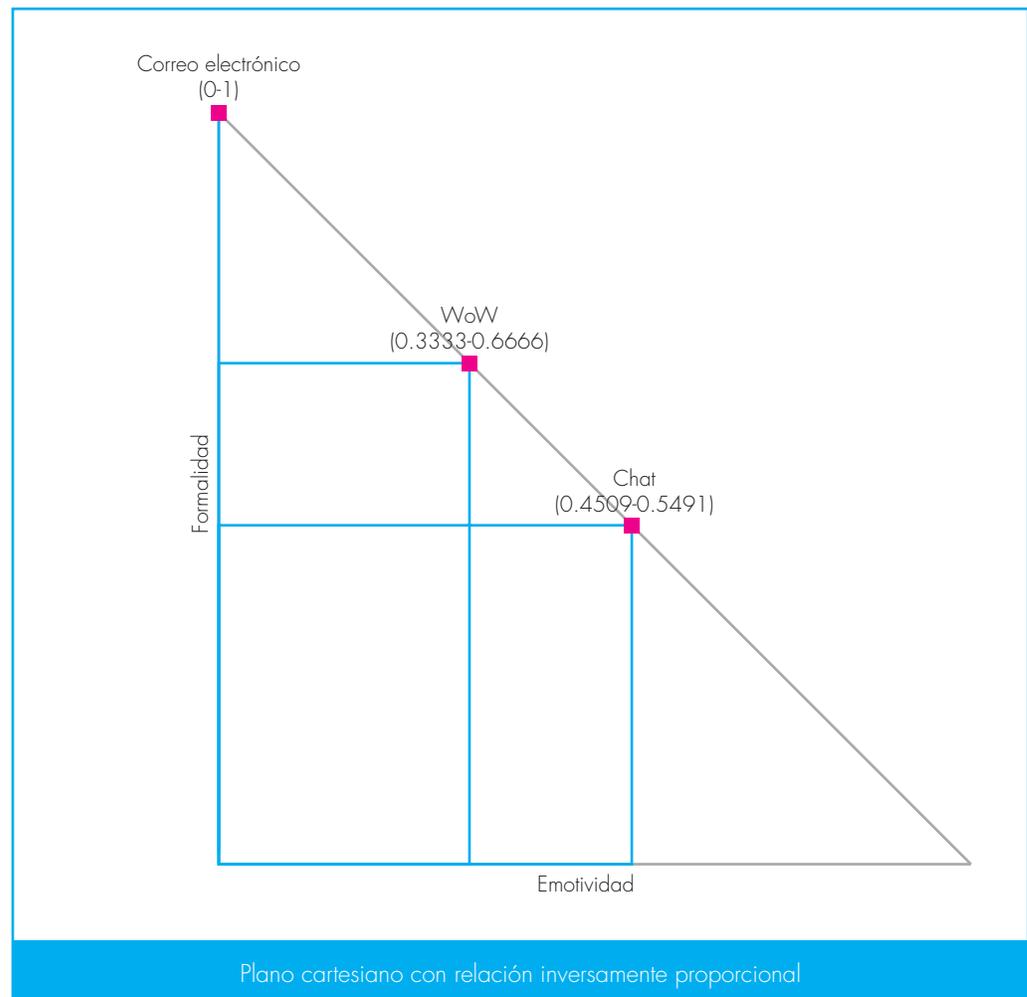
Chat 03. Se lleva a cabo entre dos personas conocidas en la vida real, por lo que se deja ver en el contenido de la conversación; su función es altamente emotivo-conativa, pues prácticamente solo charlan por charlar y buscan qué poder contarse para seguir conversando. Su contexto es muy informal y casual. Su índice de emotividad es 0.4509.

WoW 13. Se lleva a cabo entre personas conocidas virtualmente. Su función no es tan emotivo-conativa ni tampoco muy referencial; por lo que se puede ver del contenido tratan de responder una pregunta previa pero de manera bien casual. Su contexto es casual. Su índice de emotividad es de 0.3333.

Un correo electrónico extraído de Extra 07. Los interlocutores son desconocidos, uno de ellos es una editora del FCE que responde una duda acerca de cómo publicar en esa editorial. La función es referencial. Es el ejemplo más formal que tengo en el corpus. Su índice de emotividad es de 0 (115 palabras, 0 fenómenos,).

De esta manera podemos observar que mientras más casual es el contexto y más cercanos los interlocutores, mayores son los fenómenos observados, por lo que podemos decir que entre el índice de emotividad y la formalidad, si se toma que la cercanía entre interlocutores y el carácter casual condicionan el grado de formalidad, existe una relación inversamente proporcional, y gracias a esto podríamos incluso inferir el índice de formalidad (que ocupará el eje de las ordenadas en el plano cartesiano) en un número análogo al índice de emotividad (que ocupará el eje de las abscisas en el plano cartesiano) situar las diferentes muestras en un plano cartesiano que resaltará más la relación inversamente proporcional.

Así, la ubicación de la muestra de chat se encuentra en las coordenadas 0.4509-0.5491, la de la muestra de MMORPG sería 0.3333-0.6666 y la del correo electrónico sería 0-1. Además es importante mencionar que como esta teoría ve tanto la oralidad y escritura como partes complementarias de un mismo ente y toma a ambas como muestras igualmente válidas de producciones comunicativas, toda muestra, ya sea escrita, como las muestras de internet o un libro editado, u oral, como una conversación cara a cara o un discurso oficial, puede ubicarse en un punto específico del plano en el que las muestras de un registro más bajo, popular y particular se ubicaran más cerca del punto 0-1 y las más altas, cultas y universales estarán más cerca del punto 1-0.





---

## Conclusiones

Como hemos visto, las comunicaciones interpersonales que se llevan a cabo en internet, aunque son usualmente vistas como interacciones que tienden a la brevedad y con una alta carga de influencia oral, en realidad no necesariamente tienen que ser catalogadas de esa manera, pues para empezar las sentencias anteriores son generalizaciones que no se aplican a todas las formas que existen para comunicarse dentro del universo virtual que ofrece internet, ya que medios diferentes tienen tendencias bien claras y características que no son comunes al resto. Por ejemplo en Facebook se puede llevar a cabo una conversación de tipo *chat* con una, o incluso varias personas, y al mismo tiempo poner publicaciones en las páginas personales de otro usuario y ser respondidas un día después o tal vez no ser tomadas en cuenta jamás; en Twitter es más común escribir sólo por escribir sin tener en cuenta a un interlocutor concreto que para entablar un diálogo, además las participaciones están bien delimitadas pues sólo pueden escribirse 140 caracteres; por otra parte en Youtube todo gira alrededor de los videos que los usuarios publican, y las participaciones pueden variar su temática, intención y seriedad si por ejemplo el video muestra temas políticos o si se trata de uno cómico con un oso que hace malabares con una vara.

Entonces, con tanta variabilidad expresiva, pensar que las comunicaciones digitales sólo son formas abreviadas para comunicarse más rápido también resulta falso, o para ser más preciso, resulta relativamente falso, pues si bien es cierto que hay tendencias superiores a las sustracciones que a las adiciones en la escritura, como puede comprobarse con el análisis de los datos, no se trata solamente de recortar por recortar los mensajes, por lo que no se favorece solamente, ni en primer lugar, a la rapidez, sino que se prioriza la expresividad y la creatividad, a tal grado que existen los casos en que las palabras y frases se vuelven más largas, con el único fin de ser más expresivos y comunicar matices sutiles a los interlocutores (como *sip*, *ziipii* o *simón* en lugar de escribir *sí*) y por esto, junto con las conversaciones registradas en el corpus (que la mayoría de las veces no tienen información muy importante, sino que solamente se llevan a cabo para hablar y socializar), también podemos decir que no se favorece totalmente al mensaje por sobre la forma, sino que muchas veces la forma pasa a ser fondo y contenido, así que supongo que de la abundancia del corazón también pueden escribir los dedos. Por ello cabe destacar que sobre todo este medio ofrece grandes libertades y posibilidades comunicativas y expresivas, que son explotadas para satisfacer las necesidades.

En cuanto a la oralidad, yo considero que la teoría de que se puede ver una fuerte influencia oral es descartable a favor de la carga emotiva como causa de las anomalías en la escritura, pues es más coherente y consistente consigo misma, ya que si se dice que la oralidad está presente porque la inmediatez y el contexto casual así lo permiten y se manifiesta por ejemplo con

---

las insistencias “Te amooooo” que imitan el mismo mensaje que se llevaría a cabo en persona; no obstante, esto también puede explicarse por la fuerte carga emotiva que se tiene en el momento y el contexto en el que se realizan, además, la influencia emotiva sería un fenómeno común que afecta tanto a un mensaje escrito como a uno hablado de manera paralela, es decir, que también un mensaje oral como “te amooooo” con la o alargada se produce por la emotividad de la expresión y el contexto y la expresividad del emisor de dicho mensaje, que igualmente favorecen una función emotivo-conativa. Cabe destacar que la escritura nunca puede prescindir de la oralidad, la escritura también ha modificado el funcionamiento de la lengua en las sociedades letradas, como hemos visto antes; de esta manera es improductivo decir que un texto de internet tiene influencia de oralidad, ya que todo texto la tiene, en el mejor de los casos podría hablarse de niveles de influencia de oralidad en los textos escritos y de distintos niveles y combinaciones dialectales, generacionales y de estrato social; pero ¿en qué estarían basados estos niveles, por qué razón aumentarían o disminuirían?, ¿no sería acaso por el contexto en el que se desarrollan, por la cercanía de los interlocutores y por su carga emotiva?

Parece ser, de esta manera, que a final de cuentas todo depende de la situación y del contexto en el que se desarrollen las conversaciones. Estos puntos son precisamente los que he tomado en cuenta para caracterizar lo que se puede resumir como la influencia y la función emotivo-conativa y que además, gracias al índice de emotividad, se puede manejar como algo medible en la relación inversamente proporcional y ubicar en qué punto de la gráfica se encuentra el mensaje o texto y es posible afirmar que mientras más cerca se encuentre su valor al 1-0 más favorecida estará la función emotivo-conativa y más expresivo será el mensaje, y mientras más cerca esté del punto 0-1, la función será más referencial y el mensaje será más inequívoco. Además este sistema se puede usar para caracterizar todo texto y todo producto comunicativo, ya oral, ya escrito, con la misma eficiencia y acerca más estas variantes hacia una sola realidad producida en medios diferentes, pues a pesar de que la escritura fue un sistema sustitutivo de la lengua oral y de que está tan arraigada en nuestras mentes la falacia clásica que considera lo escrito como superior a lo hablado, y a toda evolución y cambio como una forma de corrupción (Martínez Celadrán, 1997: 17), ambos códigos se han conjugado y cambiado las formas de pensar y de comunicarse de las sociedades que las poseen<sup>36</sup>.

---

<sup>36</sup> Las comunicaciones que se desarrollan por internet son sumamente dinámicas y ya para el momento en el que este trabajo fue publicado, algunos sistemas estaban cayendo en desuso y otros cobraban más fuerza; sin embargo existen elementos que son constantes en toda interacción y que influyen en cómo se producen los mensajes, éstos son básicamente la relación entre formalidad y emotividad, la intención con la que se escriben los mensajes y el contexto en el que se desarrollan, pues al tener en cuenta estos elementos podrán explicarse y analizarse más fácilmente nuevos fenómenos en diferentes medios de comunicación.





---

## BIBLIOGRAFÍA

- AZ. Revista de educación y cultura, Número 54. Los libros en la era digital. ISSN 1870994X
- BERISTÁIN, Helena (2004), Análisis e interpretación del poema lírico, Facultad de filosofía y letras, Instituto de investigaciones Filológicas. UNAM, México, D.F.
- BERISTÁIN, Helena (2004), Diccionario de retórica y poética, Editorial Porrúa, octava edición, México, D.F.
- BLANCHE-Benveniste, Claire (trad. Lía Varela) (1998), Estudios lingüísticos sobre la relación entre oralidad y escritura, Editorial Gedisa, Barcelona, España.
- BORODITSKY, Lera (2011), "How language shapes thought". Scientific American, Febrero 2011. En <http://psych.stanford.edu/~lera/papers/sci-am-2011.pdf>
- CASTRO, Xosé (2012), El origen de la comunicación instantánea, <http://www.manual-deestilo.com/escribir/el-origen-de-la-comunicacion-instantanea/>.
- CRYSTAL, David (trad. de Francisco Muñoz de Bustillo Llorente) (2005), La revolución del lenguaje, Editorial Alianza, Madrid.
- CRYSTAL, David (Trad. Pedro Tena) (2001), El lenguaje e internet, Cambridge university press, Madrid, 2001.
- DAVIS, Flora, (trad. Lita Mouglier) (1991), La comunicación no verbal, Alianza Editorial, México D.F.
- ECO, Umberto, (trad. Carlos Manzano) (2005), Tratado de semiótica general, Debolsillo, México D.F.
- FABBRI, Paolo, (trad. Alfredo Baez) (1995), Tácticas de los signos, Editorial Gedisa, Barcelona, España.
- FAST, Julios (trad. Valentina Bastos) (1998), El lenguaje el cuerpo, Editorial Cairo, Colofón S.A. 1998.
- ESCANDELL Vidal, M. Victoria (1993), Introducción a la pragmática, Anthropos, Madrid, Universidad Nacional de Educación a Distancia, España.
- GACHE, Belén (2006), Escrituras nómades. Del libro perdido al hipertexto, Ediciones Trea, España.
- GILI Gaya, Samuel (1991), Curso superior de sintaxis española, Bibliografía Calabra, Barcelona, España, decimoquinta edición.
- GOLDER, Carolina, et al. (trad. Tatiana Sule Fernández) (2002), Leer y comprender. Psicología de la lectura. Siglo XXI editores, México, D.F.
- GUIRAUD, Pierre (trad. María Teresa Poyrazian) (2004), La semiología, vigésimo octava edición en español. Siglo XXI editores, México D.F.
- HALL, Edward (Versión en español Cristina Córdoba) (1990), El lenguaje silencioso, Alianza Editorial Mexicana, México D.F.
- HOCKETT, Charles (1979), "El puesto del hombre en la naturaleza", capítulo LXIV del Curso de lingüística moderna, Buenos Aires: Eudeba.
- LUNA, Elizabeth; Viguera, Alejandra y Baez Gloria (2005), Diccionario básico de lingüística, Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- KNAPP, Mark L. (trad. Marco Aurelio Galmarini) (2008), La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno, Editorial Paidós mexicana, México D.F.
- MARTINET, André (trad. Julio Calonge Ruíz) (1984), Elementos de lingüística general, tercera edición revisada, Gredos, Madrid, España.
- MARTÍNEZ Bencardino, Ciro (2004), Estadística básica aplicada, segunda edición, ECOE, Colombia 2004.
- MARTÍNEZ Celadrán, Eugenio (1997), Bases para el estudio del lenguaje, Ediciones Octaedro, Barcelona.

- 
- MIRANDA Campos, Karen Samara (2009), Evaluación de algoritmos de control de retardo en Voz sobre Internet, tesis de maestría, UAM, México, D.F.
- NIÑO Rojas, Víctor Manuel (2007), Competencias en la comunicación. Hacia las prácticas del discurso, segunda edición. Bogotá, Ecoe ediciones.
- NIÑO Rojas, Víctor Manuel (2007), Fundamentos de semiótica y lingüística, quinta edición. Bogotá, Ecoe ediciones.
- PARRA, Marina (2001), Cómo se produce el texto escrito. Teoría y práctica, tercera edición, Colección Aula Abierta, Bogotá, Colombia, Editorial Magisterio.
- PORTOLÉS, José (2004), Pragmática para hispanistas, Editorial Síntesis, Madrid.
- RAFFAELE, Simona (2001), (trad. Susana Gómez López) La tercera fase, editorial Taurus, México.
- REY Graña, Carla, Ramil Díaz María (2007), Introducción a la estadística descriptiva, segunda edición, Net-biblio, España.
- REYES, Graciela (1996), El abecé de la pragmática, Arco/libros, S.L. Madrid, España, 2ª edición.
- WALTER J., Ong (Trad. Angélica Scherp) (1987), Oralidad y escritura tecnologías de la palabra, Fondo de Cultura Económica, México D.F.
- ZAVALA Ruiz, Roberto (2008), El libro y sus orillas. Tipografía, originales, redacción, corrección de estilo y de pruebas, Universidad Nacional Autónoma de México, tercera edición corregida, México.
- ZECCHETTO, Victoriano (2003), La danza de los signos: nociones de semiótica general. Buenos Aires, Argentina, La Crujía.

Juegos mentales, (2011) capítulo 2: Ver para creer. National Geographic.

<http://es.wikipedia.org/>

<https://twitter.com/>

<http://www.facebook.com/>

<http://www.youtube.com/>

<http://www.lenguaje.com/diccionarios/emoticones.php>

<http://ocw.unican.es/ciencias-de-la-salud/ciencias-psicosociales-i/materiales/bloque-tematico-ii/tema-6.-la-comunicacion-1/6.2-la-comunicacion-interpersonal/>